



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de
la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta –
Cusco.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en educación con mención en docencia y gestión educativa

AUTOR:

Br. Inca Paullo Juan

ASESOR:

Dr. Zegarra Salas Wilbert

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACION:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2018

PÁGINA DEL JURADO

Dra. Marmanillo Manga Rosa María
Presidente

Dr. Cusihuaman Hermoza Melquiades
Secretario

Dr. Zegarra salas Wilbert
Vocal

DEDICATORIA

A Dios y la Virgen por su bendición e iluminar cada acto en mi realización profesional y permitirme tener oportunidades de seguir adelante para cumplir mis metas, con especial cariño, a mi esposa Margarita por su apoyo total y estímulo constante y mis hijos Juan francisco y Mishel Margarita.

A mis padres que en paz descansen por su formación y haberme inculcado siempre ser perseverante con los proyectos e iluminan cada momento de mi vida que hacen posible concretar mis proyectos y realizar este trabajo de investigación que aportara en mejorar la calidad educativa mediante un eficiente desempeño docente que contribuirá en la educación de la provincia de Anta.

Juan

AGRADECIMIENTO

A los señores profesores de la Universidad César Vallejo, Docentes de la Escuela de Postgrado, por su valiosa enseñanza y permanente orientación en mis estudios de maestría.

Al Dr. Wilbert Zegarra Salas por su asesoramiento en la realización de la presente investigación.

A la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta - Cusco por permitirme aplicar mi trabajo de investigación.

Finalmente, nuestro reconocimiento a todas las personas que hicieron posible la presente investigación que beneficiará a los niños y niñas de nuestra provincia de Anta.

El Autor

DECLARACIÓN JURADA
DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN
PARA LA PUBLICACIÓN DE TESIS

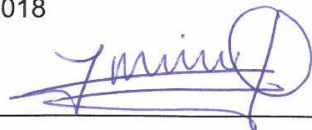
Yo, JUAN INCA PAULLO, estudiante (), egresado (X), docente (), del Programa Maestría en DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA de la escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 24383065, con la tesis titulada:

“Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.”

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis pertenece a mi autoría.
- 2) La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse el fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Trujillo, 03 de diciembre del 2018



JUAN INCA PAULLO
DNI: N° 24383065

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la tesis titulada “Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla. – Anta.-Cusco” con la finalidad de determinar la relación existente entre ambas variables.

Dando cumplimiento al reglamento de grados de la Universidad César Vallejo cumpro con presentar el presente trabajo de investigación con la finalidad de obtener el grado académico de maestro en docencia y gestión educativa. Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Considero importante este tema que permitirá determinar al juego como mediador del desarrollo de la socialización y consecuentemente del aprendizaje significativo, a su vez cabe precisar que también el aprendizaje del niño es lúdico y es indispensable implementar este programa educativo priorizando el juego como estrategia pedagógica que se encuentran asociados a indicadores que reflejan una visión del ser humano y de la educación, donde la iniciativa y la actividad del niño, así como la interacción horizontal con sus maestros, compañeros en el centro de las acciones pedagógicas y asegura su desarrollo social óptimo y aprendizajes de calidad.

La intención de mi trabajo de investigación es promover una reflexión y aporte en el proceso educativo a fin de que los niños desarrollen su socialización necesaria para formar hombres sociables y comunicativos, como futuros componentes de nuestra sociedad.

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo determinar la relación entre las Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla. – Anta.-Cusco. Con la finalidad de determinar la relación existente entre ambas variables. La investigación es de tipo básica, con un diseño no experimental, descriptivo correlacional, siendo el enfoque cuantitativo. La investigación se desarrolla con una muestra no aleatoria de 25 niños del nivel primario de la provincia de Anta. Para la recolección de los datos se hizo uso de dos instrumentos que consta de 15 y 08 ítems que recogen información de la observación realizada respecto a las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas, y el proceso de socialización respectivamente, los instrumentos fueron sometidos a un análisis de fiabilidad y validado por juicio de expertos en docencia y administración de la educación.

Los resultados demuestran que si existe correlación entre las variables actividades lúdicas y la socialización, según el estadístico de prueba para un estudio no paramétrico r de Pearson ($r = 0.882$), valor que muestra una asociación alta y directa entre dichas variables. Se resume que de los resultados obtenidos podemos afirmar que las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas del nivel primario posibilitan el desarrollo de la socialización en vista de observarse procesos de integración grupal, formación de valores lo que refiere que se contribuye en mejorar la socialización.

Se recomienda que las actividades lúdicas influyen positivamente en la socialización de los niños y niñas, más aún si se ofrecen oportunidades y espacios en coherencia con las necesidades y cubre expectativas de los estudiantes, evitando hacerlo solo como estrategia de aprendizaje.

Palabras Clave: actividades, lúdicas, socialización.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the relationship between recreational activities and socialization in children of the fourth cycle of Educational Institution N ° 50102 of Cconchacalla. - Anta.-Cusco. In order to determine the relationship between both variables. The research is of a basic type, with a non-experimental, correlational descriptive design, with a quantitative approach. The research is developed with a non-random sample of 25 children from the primary level of Anta province. For the collection of the data, two instruments were used, consisting of 15 and 08 items that collect information on the observation made regarding the playful activities carried out by the children, and the socialization process respectively, the instruments were submitted to an analysis of reliability and validated by expert judgment in teaching and education administration.

The results show that there is a correlation between the variables playful activities and socialization, according to the test statistic for a nonparametric Pearson r study ($r = 0.882$), a value that shows a high and direct association between these variables. It is summarized that of the obtained results we can affirm that the playful activities carried out by the children of the primary level make possible the development of the socialization in view of observing processes of group integration, formation of values which refers that contributes in improving the socialization .

It is recommended that recreational activities positively influence the socialization of children, even more if opportunities and spaces are offered in coherence with the needs and meets expectations of the students, avoiding doing so only as a learning strategy.

Keywords: activities, play, socialization.

CONTENIDO

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Realidad problemática	14
1.2 Trabajos previos.....	16
1.3 Teorías relacionadas al tema.....	21
1.3.1. La actividad lúdica.....	21
1.3.2. El juego	22
1.3.3. Funciones de los juegos.....	30
1.3.4. El juego educativo	38
1.3.5. La disciplina en los juegos	38
1.3.6. Adquisición de hábitos a través de los juegos	39
1.3.7. El juego y el progreso completo del niño.....	39
1.3.8. El juego y el trabajo.....	40
1.3.9. La sistemática de los juegos.....	40
1.3.9.1. Juego particular implica:.....	41
1.3.10. La socialización.....	41
1.4 Formulación del problema	48
1.4.1 Problema General	48
1.4.2 Problemas Específicos	49
1.5 Justificación del estudio	49
1.6 Hipótesis.....	50
1.6.1 Hipótesis General	50
1.6.1 Hipótesis Específicos.....	51
1.7 Objetivos	51
1.7.1 Objetivo General.....	51
1.7.2 Objetivos Específicos.....	51
II. METODO	52

2.1	Diseño de Investigación.....	52
2.1.1	Tipo de investigación	52
2.1.2	Diseño de Investigación	52
2.2	Variables, Operacionalización	53
2.2.1	Variables de estudio.....	53
2.2.2	Variable se estudió.....	54
2.2.3	Operacionalización de variables	56
2.3	Población, muestra y muestreo	58
2.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	58
2.4.1	Técnicas e instrumentos.....	58
2.4.2	Validez y confiabilidad	59
2.5	Métodos de análisis de datos	61
III.	RESULTADOS	62
3.1	Descripción	62
3.2	Resultados de la Variable Actividades Lúdicas	63
3.2.1	Dimensión Juegos que interesan a la movilidad	63
3.2.2	Dimensión Juegos para la educación de los sentidos.....	65
3.2.3	Dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia.....	68
3.2.4	Dimensión juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad	70
3.2.5	Dimensión juegos artísticos	72
3.3	Resultados de la variable socialización.....	75
3.3.1	Dimensión adaptación social	75
3.3.2	Dimensión Respeto	77
3.3.3	Dimensión Comunicación asertiva	80
3.4	Resultado a Nivel de Variables.....	82
3.4.1	Variable Actividades Lúdicas.....	82
3.4.2	Variable Socialización.....	83
3.5	Correlación entre la Variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la Variable SOCIALIZACIÓN..	84
3.5.1	Correlación entre la dimensión Juegos que interesan a la movilidad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN	85
3.5.2	Correlación entre la dimensión Juegos para la educación de los sentidos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN	86

3.5.3 Correlación entre la dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN	87
3.5.4 Correlación entre la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN.....	87
3.5.5 Correlación entre la dimensión Juegos artísticos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN	88
IV. DISCUSIÓN.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	94
ANEXOS	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población Estudiantil Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta.....	58
Tabla N° 2 Muestra de la Investigación.....	58
Tabla N° 3 Rangos para interpretación del coeficiente ALPHA de CRONBACH	60
Tabla N° 4 Rango de puntuaciones y valoración para las variables actividades lúdicas y la socialización	60
Tabla N° 5 Genero del Estudiante.....	62
Tabla N° 6 Juegos que interesan a la movilidad	63
Tabla N° 7 Juegos que interesan a la movilidad	64
Tabla N° 8 Juegos para la educación de los sentidos.....	65
Tabla N° 9 Juegos para la educación de los sentidos.....	67
Tabla N° 10 Juegos para desenvolver la inteligencia.....	68
Tabla N° 11 Juegos para desenvolver la inteligencia.....	69
Tabla N° 12 Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad.....	70
Tabla N° 13 Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad.....	71
Tabla N° 14 Juegos artísticos.....	72
Tabla N° 15 Juegos artísticos.....	74
Tabla N° 16 Adaptación social	75
Tabla N° 17 Adaptación social	76
Tabla N° 18 Respeto.....	77
Tabla N° 19 Respeto	79
Tabla N° 20 Comunicación asertiva	80
Tabla N° 21 Comunicación asertiva	81
Tabla N° 22 Variable actividades lúdicas	82
Tabla N° 23 Variable socialización	83
Tabla N° 24 Correlaciones	84
Tabla N° 25 Correlaciones	85
Tabla N° 26 Correlaciones	86
Tabla N° 27 Correlaciones	87
Tabla N° 28 Correlaciones	88
Tabla N° 29 Correlaciones	89

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico N° 1: Genero del Estudiante</i>	62
<i>Gráfico N° 2: Juegos que interesan a la movilidad</i>	63
<i>Gráfico N° 3: Juegos que interesan a la movilidad</i>	64
<i>Gráfico N° 4: Juegos para la educación de los sentidos</i>	66
<i>Gráfico N° 5: Juegos para la educación de los sentidos</i>	67
<i>Gráfico N° 6: Juegos para desenvolver la inteligencia</i>	68
<i>Gráfico N° 7: Juegos para desenvolver la inteligencia</i>	69
<i>Gráfico N° 8: Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad</i>	70
<i>Gráfico N° 9: Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad</i>	71
<i>Gráfico N° 10: Juegos artísticos</i>	73
<i>Gráfico N° 11: Juegos artísticos</i>	74
<i>Gráfico N° 12: Adaptación social</i>	75
<i>Gráfico N° 13: Adaptación social</i>	76
<i>Gráfico N° 14: Respeto</i>	78
<i>Gráfico N° 15: Respeto</i>	79
<i>Gráfico N° 16: Comunicación asertiva</i>	80
<i>Gráfico N° 17: Comunicación asertiva</i>	81
<i>Gráfico N° 18: Variable actividades lúdicas</i>	82
<i>Gráfico N° 19: Variable socialización</i>	83

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

El sistema educativo en el Perú ha pasado por diversos procesos, reformas, cambios, reajustes, por los bajos resultados de aprendizaje obtenidos en las diversas evaluaciones implementadas donde se ha venido cuestionando muchos factores asociados al desempeño docente que desconoce el desarrollo evolutivo y características de los niños y niñas, sumándose a ello los problemas de adaptación y socialización. En los últimos años se ha observado ausencia de prácticas referidas a las actividades lúdicas ya sea en las escuelas, comunidad y familias, poca oportunidad de favorecer espacios y recursos de acuerdo a la edad e intereses y necesidades de los niños últimamente han sido absorbidos por la creciente tecnología, están más sometidos a juegos pasivos vía internet, televisión, juegos estáticos que no recrean y desarrollan un pensamiento creativo, crítico, ausencia de valores en las interacciones, problemas de adaptación social de niños y niñas de diversos contextos.

Los desafíos del sistema educativo actual y la sociedad es formar personas capaces de desenvolverse con eficacia en los diferentes contextos y un factor fundamental son los procesos de socialización en cual nos permiten replantear aspectos muy importantes en referencia al desarrollo evolutivo e interacción con el medio ambiente social de los niños y niñas.

Considero importante abordar sobre la socialización en vista de observarse en los últimos años problemas de adaptación social, timidez y poca participación a nivel

de grupos, no permitiéndoles ser protagonistas de su propio aprendizaje. Aspectos que me permite reflexionar sobre nuestra práctica docente y plantear alternativas de solución a los diversos problemas que se presentan en el proceso de aprendizaje, a lo largo de mi experiencia como docente me he dado cuenta que el nivel de socialización en los niños que son y vienen de zonas rurales tienen problemas de interrelacionarse con sus compañeros y a la vez tienen dificultades de insertarse al grupo dentro de la comunidad educativa y la sociedad.

Es importante el presente trabajo, porque al haber identificado que las actividades lúdicas se relacionan con la socialización y juegan un factor determinante y decisivo en el desarrollo evolutivo y aprendizaje de niños, me permite dar la voz de alerta a todos los maestros del nivel primario que adopten estrategias que les permitan desarrollar sus actividades de aprendizaje utilizando actividades lúdicas en todo momento para su formación integral y mejorar la calidad educativa y formar niños para el tipo de sociedad que se espera y responda a las competencias que el mercado actual local, nacional y mundial acorde con el adelanto científico y tecnológico, así como a las exigencias de la sociedad y desarrollo del país.

La Socialización consiste en un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes un proceso que resulta de aceptar los puntos de comportamiento social y de adaptarse a ellas este proceso no se viene dando en la Institución Educativa, producto de esto es que los niños presentan dificultades en los procesos educativos, fundamentalmente en la aplicación del nuevo enfoque por el cual un grupo o un individuo ajustan su modo social a otros grupos, o a una sociedad más grande con el fin de favorecer su existencia; así como la adaptación social, es un proceso por el cual un grupo o un individuo, modifica sus patrones de comportamiento para ajustarse a las normas en el medio social en el que se mueve, sabemos que los niños para ser aceptados deben de cambiar algunos hábitos que forman parte de su comportamiento para lograr una buena interrelación y así mejorar su socialización y aprendizaje.

1.2 Trabajos previos

Existen trabajos previos relacionados al tema de investigación, a nivel internacional Según (Ugalde, 2011) en su tesis titulada “El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar” de la universidad Pedagógica nacional, México 2011. Los instrumentos utilizados para la realización del diagnóstico fueron: la observación directa, aplicación de cuestionarios, entrevistas, investigación documental y mediante la práctica docente cotidiana. Llegando a las siguientes conclusiones:

- a. Para lograr los objetivos en relación a los aprendizajes, es importante que el jardín de niños promueva un espacio donde se ofrezca al niño la oportunidad de conocer. Por medio de la convivencia y el juego aprende; es decir, adquiere conocimientos que son puestos en práctica en la vida diaria. Ya que quien carece de oportunidades para jugar reduce su interés por el entorno, su desarrollo intelectual y afectivo se limita.
- b. La realización de este proyecto nos permitió reconocer como las pautas de comportamiento, de valores y sentimientos, aprendidos durante el proceso de socialización influyen en sumo grado en la orientación de la conducta. Así mismo, que la educación comprende la participación y la responsabilidad de toda aquella persona que coopere en la formación de los niños dentro de su grupo social, así como la conformación de una persona sana.
- c. Es importante reiterar que para apoyar positivamente el desarrollo general del niño, debe brindársele cariño, comprensión y respeto, factores que le permiten una estabilidad emocional que sustente sus adquisiciones en todos los planos (social, cognitivo, y físico).

Otros autores así como (Espinoza, Flores, & Hernández, 2017), en la tesis Titulada “Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016, de la universidad nacional autónoma de Nicaragua, Managua Unan-

Managua, Nicaragua 2017.” Los instrumentos utilizados fueron entrevistas, observación a maestra, niños-niñas. Llegando a las siguientes conclusiones:

- a. En cuanto al primer objetivo la docente por medio de las actividades que realiza propicia la socialización, como conversaciones grupales, algunos juegos y dinámicas. Por su parte niños-niñas comparten en el aula de clase entre ellos, si un niño se golpea, se ayudan mutuamente y en las actividades que desarrolla diariamente participan con motivación, socializan y en conjunto construyen aprendizajes.
- b. En cuanto al segundo objetivo tenemos que las dificultades de socialización, que se dan con más frecuencia en el aula de clase, timidez, agresividad, inseguridad, dificultades de lenguaje, normas de convivencia, estas son un obstáculo tanto para la maestra, niños-niñas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c. A todos niños-niñas les gusta jugar de manera creativa y divertida, tanto en opción libre como en el momento que realiza la docente, esta razón permite plantear estas actividades como una propuesta metodológica, para el desarrollo de socialización, porque es donde se construye la adquisición de reglas, prácticas de valores, hacer nueva amigas y amigos cuando comparten en grupo.

A su vez (Taípe, 2013) en su tesis titulada, “El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo episcopal “catedral de el señor”, propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial.” Usando como instrumentos la Observación y la Lista de cotejo. Llegando a las siguientes conclusiones:

- a. Existe influencia entre el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de socialización, por lo tanto se puede afirmar que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los niños y niñas.

- b. La investigación demuestra que el uso de las actividades lúdicas por parte de las docentes de primer año de Educación General Básica es muy limitado en el proceso de socialización.
- c. En el trabajo docente existe un predominio de actividades lúdicas tradicionales de enseñanza, esto se evidencia en los siguientes indicadores:
 - La mayoría de docentes no realizan actividades lúdicas adecuadas.
 - La mayoría de docentes realizan sus clases sin un proceso oportuno de socialización.
 - La mayoría de docentes rara vez estimulan la parte lúdica del niño y niña.
 - La mayoría de docentes rara vez organizan juegos infantiles para el trabajo grupal.
- d. La investigación demuestra que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas en el proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez; lo que dificulta su desarrollo social, emocional y cognitivo.

A nivel nacional también existen estudios e investigaciones realizadas en referencia al tema de estudio, los autores (Olivares Cardoza, 2015), en su tesis titulada “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan bautista de Catacaos, Piura_ Perú 2015.” Utilizando como instrumentos la guía de observación y la encuesta. Llegando a las siguientes conclusiones:

- a. Los niños de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista tienen adquiridas habilidades sociales en diversos niveles de logro. El 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aun presenta déficit en el ámbito social.
- b. Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.
- c. Los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de tercer grado de primaria de

la institución educativa San Juan Bautista – Catacaos. Los tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo.

Del mismo modo los autores (Carrasco Aristi & Teccsi Baez, 2017), en su tesis titulada: “La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.” Utilizando como instrumentos Aplicación de las Sesiones, Lista de cotejo, Prueba de Conocimiento. Llegando a las siguientes conclusiones:

- a. La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de número de relaciones y operaciones del área de matemática en los estudiantes del V ciclo de educación primaria.
- b. La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de estadística de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015. Por los resultados obtenidos nos indica en un promedio que más del 70% de los niños(as) de la institución educativa muestra de estudio logran desarrollar las capacidades propuestas en las áreas curriculares por lo tanto la aplicación de la actividad lúdica es efectivo en el aprendizaje.

A su vez el autor (Riquero, 2017), en su tesis titulado: “Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial”, de la universidad: Pontificia universidad católica del Perú facultad de educación. Utilizando como instrumentos la observación y una lista de cotejo para el cumplimiento de los objetivos del estudio. Llegando a las siguientes conclusiones:

- a. El juego dramático es el medio fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales para estas edades, ya que al ser este una actividad natural del niño, responde a las necesidades propias de la autoexpresión y de la socialización, acompañando eficazmente el proceso evolutivo de los niños.

- b. Los juegos dramáticos que promueve dicha institución educativa contiene evidentes oportunidades de participación, expresión y descubrimiento que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales. Ello se debe a que estos juegos se sustentan en la interacción social entre los pares así como en las diversas experiencias personales que son compartidas, siendo esta una de las principales características que favorece la espontaneidad y la libre expresión de los participantes a través del lenguaje verbal como no verbal contribuyendo así al desarrollo de estas habilidades.
- c. La acción de la maestra responsable del juego dramático, es primordial para lograr avances significativos en las conductas de los niños frente a los conflictos, ya que si bien el juego dramático se sustenta principalmente en la participación de los niños, también cuenta la participación de la maestra quien asume el rol de intermediaria, según la necesidad y cada vez que el niño lo requiera, motivándolo a dialogar y a establecer acuerdos con sus pares.
- d. El juego dramático, les permite a los niños actuar con conductas asertivas, puesto que el contexto de interacción social que consiste en la participación y en la cooperación de los niños durante los cuatro momentos les brinda la posibilidad de poner en práctica sus habilidades sociales.

Existen muy pocos estudios a nivel local es así según (Cjuno Quispe & Peralta Choccata, 2016), en su tesis titulada: “Actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad en los alumnos de 5° grado de primaria de la Institución Educativa N° 56106 alivia Canas del distrito de Yanaoca - Canas 2015, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.” Tiene como propósito fundamental de encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la psicomotricidad a través de juegos lúdicos en donde cada una de las actividades estaba encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz de los niños y niñas de transición.

- a. En las instituciones educativas los maestros de escolar realizan muchas actividades lúdicas con los alumnos, procurando desarrollar la motricidad de

tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

- b. Esta investigación se centró en desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de la Institución Educativa, una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a estimular las motricidades, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un desarrollo significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.
- c. Desde el punto de vista teórico, se desarrollaron unas temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, la lúdica como disciplina central del juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia del juego y sus incidencia en el preescolar, las cuales contribuyeron a estructurar un cuerpo teórico que facilitó las interpretaciones de las acciones desarrolladas a lo largo del trabajo.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Para entender mejor la terminología y conceptos comenzaremos antes entendiendo sobre la actividad lúdica que favorece fundamentalmente en los primeros años de vida de los niños y niñas en el fortalecimiento de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

1.3.1. La actividad lúdica

Según (Omeñaca & Ruiz, 2005). La actividad lúdica esta entendida como la diversión, alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás que se mantienen para quienes participan de la actividad lúdica, lo importante para quienes juegan y más aun grupalmente es la diversión, relacionarse con el compañero es así que se genera la socialización y las relaciones interpersonales de calidad.

A su vez el autor (Pavia, 2006). Precisa que la actividad lúdica se centra en el juego como una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los

participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

1.3.2. El juego

El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en el que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto. La escuela se convierte en este caso, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad.

Del mismo modo según (Chateau, 1988). Dice que el juego es un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objetivo del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía, para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las Escuelas.

La mayor parte de la vida de los niños, juegan y este es un factor muy fundamental, ya que estos juegan por jugar, el simple hecho de que sean niños les hace ser inquietos curiosos, la cual genera en ellos actividades ya sea moverse, jugar, etc. Se podría decir que para los niños el jugar es una necesidad básica. Todos los que practican el juego se divierten mucho les da una sensación de distracción y placer, el juego es una diligencia física el cual al hacerlo da sensaciones de alegría, cualquier sujeto puede acceder al juego es libremente que será elegido por el sujeto que realizara dicha actividad.

Este tema es de mucha importancia, en las cuales muchos investigadores, estudiosos trataron de definir este tema, El juego como un momento psíquico que brinda un carácter alegre al sujeto que lo está realizando. El juego tiene elementos las cuales son emotivo; el placer y otro intelectual; la ilusión.

Es según el autor (Badillo, 1993), dice: Toda la inteligencia del hombre da como demostración al juego, es por eso que hay un gran misterio en la vida natural del hombre. El juego da independencia, deleite, el juego es uno de los tesoros más grandes de la humanidad. En el transcurso de la vida el juego es una actividad voluntaria que efectúa el hombre, en distintos tiempos y lugares, esta a su vez trae momentos de felicidad que se dan en el transcurso de la vida del hombre en la etapa de su vida ordinaria.

Es así que los autores (Oyola & Hidalgo, 1998). Conceptualizan al juego como un proceso natural del hombre, porque es parte del ser humano y siempre vivirá en el hombre desde niño aun en una persona adulta, el juego ayuda a desarrollar habilidades que tiene el niño y así también en su madures, entonces se puede concluir que el juego nace con el fin de desarrollar habilidades de niños, nace de hábitos, costumbres a lo largo del periodo de vida del hombre. “El juego sirve como instrumento para poder formar al niño, por eso es que este se involucra en los programas de aprendizaje, con el objetivo de constituir la vida del niño”

Es así el autor (Hansen , 2010). Considera que el juego ayuda a desarrollar diferentes habilidades en el niño, ya que si el niño no hiciera esta actividad tendría graves problemas en su desarrollo psicológico y en su desarrollo intelectual, y se puede decir que gracias al juego el niño es capaz de desarrollarse eventualmente y de socializar con otros niños, ya que sin este sucedería todo lo contrario. La definición que le da este es que al niño le da placer al jugar cualquier tipo de juego que se le venga a la mente, ya que a esta edad los niños son muy activos, y de acuerdo a su desarrollo psicológico irán jugando de diferentes maneras descubriendo nuevas cosas.

Según Calero M. (2005). Precisa que la actividad lúdica en el niño es muy esencial, los niños no pueden vivir sin jugar por mucho tiempo, siempre habrá en ellos el estar en movimiento, inquietos, en un momento su cuerpo lo utilizan como un objeto de juego, juega con sus manos se chupan los dedos o juegan con cualquier objeto que encuentren en su camino, es por eso que el juego es una fuente de goce para ellos, y debe ser una actividad privilegiada para ellos por naturaleza.

Como es sabido por naturaleza a todo niño le gusta jugar y es así que van construyendo procesos mentales desde los más simples hasta los más complejos y procesos psicológicos del niño, es por eso que el profesor teniendo en cuenta estos principios, usa en sus sesiones de clase el juego para que al niño no le parezca aburrido y preste atención a las clases, el cual el resultado será que el niño aprenderá de una manera eficaz. El juego es de mucha ayuda en la educación ya que todo esto será concienzudo en el procedimiento de aprendizaje.

Cuando el niño juega hace un desgaste de energía, a veces en exceso o a veces normalmente de acuerdo a las características de cada niño. Sabemos que todo niño dedica gran parte de su vida a jugar, ya que esta manera logra entretenerse, por eso para ellos el juego es indispensable, no hay mejor ejercicio que es el juego para niño.

Otro autor (Bettelheim, 1994). El juego como actividad que es las reglas definidas son por los usuarios que la realizan, dan las reglas correspondientes según sea sus cualidades y de esto surge la interrogación ¿por qué juega el niño? Y necesita divertirse, experimenta nuevas etapas de su vida jugando, a veces imita acciones de las personas que las rodean pero jugando, es una manera de descubrir cosas nuevas, curioso sea las cosas, al jugar se siente mejor es una forma de des estresarse. Juega por que necesita socializarse con otros niños y porque al jugar sabrá la diferencia de lo imaginario con lo real, el juego ayuda a poder diferenciar entre la fantasía y lo real.

Todos los niños juegan en sus instituciones educativas, muchas veces el docente o personas mayores creen que el niño solo juega por jugar o porque no tiene nada más que hacer, pero sin embargo el niño juega porque es una manera de aprender las cosas, el juego es una herramienta indispensable del niño en el desarrolla cualidades especiales, talentos, resolución de problemas sociales, a través del juego desarrolla sus cualidades y descubre nuevas, dando a conocer el potencial del niño.

Para (Montoya, 1958). Los juegos también tienen significado. El juego es una actividad voluntaria donde cualquier individuo podría acceder a esta, ya que este produce gozo y satisfacción al usuario que lo realiza, no se toma en cuenta los resultados. Todos los niños juegan en una gran parte de su vida, los niños juegan por instinto, o porque siempre están inquietos se sienten muy activos y corretean de un lugar a otros desgastando su energía, porque si no gastan energía se sentirían mal por eso es que los niños juegan en todo tiempo como también duermen mucho para que cuando se levanten despierten con nuevas energías para seguir jugando el resto del día

Cuando un niño juega solo no desarrolla ciertas cualidades como es el socializar, el lenguaje corporal entre otros, pero el niño al jugar con otros niños socializa, desarrolla diferentes habilidades, vence los temores que tenía y adquiere aun nuevas capacidades y talentos, es capaz de adaptarse al contexto en el que se encuentra.

Es preciso abordar sobre la Importancia de los juegos, según Calero M. (2005). Los juegos ayudan en el aprendizaje, la función del juego en el aprendizaje deber ser que este tiene que direccionar a los alumnos en los componentes de la inteligencia musical.

El juego es fundamental para el aprendizaje ya que este ayuda al desarrollo armónico en los niños, este brinda gozo alegrías a los niños. Al sentir este placer por el factor de la música hace en los niños que la sangre circule rápidamente, los

músculos se contraen y como resultado final hay mejor provecho en el ámbito del estudio.

Para (Bettelheim, 1994). El juego cobra importancia porque ayuda a los niños a controlar el sobrepeso ya que al ser efectuado los niños descargan mucha energía el cual les mantiene en forma, como también el juego ayuda a desarrollarse de mejor manera en los niños, también previene enfermedades como es el sobrepeso, diabetes u otras enfermedades en conclusión el juego trae muchos aportes para la salud y psicológicamente.

El juego también ayuda al docente en poder observar cuales son los niños que tienen defectos en sus caracteres como son la envidia, rencoroso, nerviosos entre otros. Esto tiene que ser observado por el docente y al efectuar el juego deberá dar normas e indicaciones para poder prevenir cualquier tipo de falta entre los niños y enseñarles como tienen que ser su conducta de manera dinámica y eficaz.

Según (Calero M. , 2005) considera importante porque los niños son muy activos, fácilmente se aburren de una enseñanza monótona para lo cual es fundamental que el docente cambie su forma de enseñar y las reemplace con una enseñanza dinámica con juegos, donde los niños se vean involucrados y mejoren su aprendizaje, laborando competencias que incluyan el aprender.

(Luzuriaga & Adler, 1985). Cuando en un proceso de aprendizaje a los niños no se aplican los juegos o los juegos son muy complicados y hacen un desgaste de energía en exceso, esto se da por causas de desequilibrios como podrían ser el provecho escolar, o que los niños fueron formados de una manera sarcástica donde se les prohíbe jugar por que los padres o docentes lo ven mal. Si damos énfasis a este párrafo nos daremos cuenta de la importancia de este en cuatro fases fundamentales:

- a. **Desarrolla la personalidad**, Los juegos hacen que el niño aprende de mejor manera. Administración y destreza para desenvolver diligencias particulares:

- Aportación en el área de instrucción física: Ayuda a mejorar el metabolismo de los niños, favorece al desarrollo de los músculos y su desarrollo, favorece en la agilidad del niño, mejora su visión, sensorial.
 - Hacia el progreso de los haberes: el niño al desarrollar el juego según sea el contexto, provoca cambios psicológicos como son el placer, la emoción el moverse de un lado a otro y el fantasear.
 - Como intermedio de progreso científico.- “El modo de expresarse de los niños que es el lenguaje y lenguaje y lenguaje corporativo mejora como también se vuelven más ingeniosos más observadores y poco a poco se vuelven crecidamente creativos
- b. **Progreso cognoscitivo del niño**, El juego es importante en el desarrollo del niño, ya que al ejercerlo ayuda a desarrollar sus habilidades en el ámbito psicológico, progreso motor y no solo es importantes en estos semblantes es también ayudar para el progreso cognitivo. De acuerdo a lo investigado se puede afirmar que el juego es una herramienta indispensable en la formación educativa, considerando a esta una actividad vital para mejorar el aprendizaje del niño ya que este es indispensable para su desarrollo.
- El juego es una herramienta indispensable en el ámbito educativo, está comprobado que el juego fortalece el progreso cognitivo del niño, esta tiene que ponerse en práctica en las diversas áreas del currículo.
- c. **La categoría en el aspecto didáctico**
- Normalmente las clases de los docentes son verbales, pero aplicando el juego en la jerarquía del estudio, este reemplaza la instrucción verbalista, ya que el niño se adapta mejor a este método de estudio dicen, comentan que reemplazar la enseñanza verbal por el juego trae beneficios a la educación siempre y cuando este sea acompañado de un buen material de trabajo.
- para poder aplicar el juego en las sesiones de clases, hay que tener en cuenta que no solo es jugar por jugar, el docente tiene que tener estrategias para poder ejercerlo así como también elegir un buen ambiente donde los niños no corran riesgos y por ultimo tener un buen material.

El juego juega un papel muy importante en la pedagogía. El juego mejora el desarrollo intelectual del niño, antes se usaba para ayudar a niños especiales que tenían defectos mentales, pero no solamente debe ser aplicado en ellos sino también en todos los niños en general ya que esto aporta a una mejora en el desarrollo intelectual y psicosocial.

Cuando un niño juega no se da cuenta de los movimientos de sus músculos, el tan solo divertirse y jugar, no le hace pensar cómo trabaja todo su organismo, es fundamental saber las siguientes características:

- a. Al realizar esta actividad que es el juego, se pone en actividad la mente y el físico, esto trae beneficios para que los músculos se desarrollen de mejor manera y los niños sean más activos.
- b. Desenvuelve la cordialidad
- c. Prepara y mejora al cuerpo, en la activación de los músculos
- d. Vigoriza y es complementario eficaz de las ocupaciones del ánimo.
- e. Conserva la robustez del organismo.
- f. Es una forma de divertirse y a la vez desgasta energía.
- g. Es un estímulo para olvidar las penas y problemas de la vida

Las clases verbales solamente traen aburrimiento al niño, ya que el niño a esa edad es muy activo y tiene mucha energía, se sabe que por naturaleza el niño es inquieto en todo momento, el cual esto indica que el maestro pedagogo tiene que implementar en su enseñanza el juego para que sus niños no se aburran, no se entristezcan o no estén inquietos, el juego hace que los niños tengan más ganas de aprender jugando.

Según (Velarde, 1991). Tiene sus aportes en cuanto a la importancia del juego:

- a. en el progreso físico, trae muchos beneficios, el tan solo corretear del niño de un lado hacia otro hace que sus músculos trabajen y se desarrollen, a la vez el niño conoce más como funciona su cuerpo, hasta donde es capaz de llegar y también sus limitaciones, también mejora sus sentidos.

- b. Intelectualmente, para que surja un desarrollo intelectual en niño tiene que jugar mucho a más momentos y tiempos de jugar será mejor beneficio para su intelectualidad.
- c. En el progreso del lenguaje, en el ámbito social habla con los demás niños socializa desarrolla cualidades personales usa el lenguaje verbal y corporal, realiza practicas comunicativas con respeto mutuo hacia los demás.
- d. en el progreso emocional, progresivamente el niño se va conociendo a sí mismo, en lo que es su carácter literalmente hay se da cuenta como es con los demás y como lo ven sus demás amigos, en este aspecto el niño alucina bastante se vuelve más creativo y da soluciones a las interferencias que tiene.

Es así que (Calero M. , 2005). Considera importante el juego porque el niño al realizar esta actividad, el cual es un acto voluntario libre adecuándose al contexto en el cual se encuentra, al jugar los niños ponen en práctica casi todo su organismo, como es el movimiento corporal, gestos verbales y no verbales, en cual va descubriendo nuevas cosas según sea el juego que está jugando, también destaca mucho la creatividad que se al jugar esto ayuda al progreso de su inteligencia.

Para (Makarenko, 1987). Menciona que el juego es muy vital en la vida del niño y el juego es progresivo en la vida del niño ya que con el tiempo tendrá mucho que ver con su forma de ser con la creatividad que este tiene, la manera de ser de un adulto se identificara como fue el nivel de juego que este ejecuto cuando era niño, podemos concluir que el juego en la niñez marca el comportamiento y demás actividades que realiza un adulto.

Al incluir el juego en las actividades de los escolares, es necesario tener un buen material que complemente al juego, debe de haber una coordinación para que todos los miembros del cuerpo así tanto psicosocial sean efectuados de manera eficaz.

Otro aspecto importante es considerar el Juego como un factor fundamental en el desarrollo del infante, al respecto el autor (Borja, 1980). Precisa que un papel

fundamental en los niños es la actividad lúdica, crean juegos, imaginan, simbolizan, los niños llevan una vida llena de ilusiones en donde creen ser súper héroes y que tienen poderes, la infancia marca al niño para que tenga un buen proceso en su organismo.

1.3.3. Funciones de los juegos

A su vez abordaremos las funciones de los juegos según (Calero M. , 2005), dice: Según (Queyrat, 1981), clasifica al juego de una manera eficaz se la siguiente forma:

a) Según su función Educativa

- El juego que interesa a la movilidad (motora). Los juegos ayudan a fortalecer los músculos del cuerpo, ya que al ejercer el juego el cuerpo está en completo movimiento.
- Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se practican empleando varios objetos que desarrolla la mano, oído, vista, etc. Se utiliza estos procedimientos poco a poco con el método Froebel.
- Juegos para desenvolver la inteligencia. estos juegos que agradan y favorece al niño a ser más creativo y observador, y ayuda al desarrollo de su inteligencia tales como son las adivinanzas, rompecabezas y juegos de mesa entre otros.
- Los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos). Según (Calero M. , 2005) “los juegos afectivos, ayudaran al niño a poder desarrollar los buenos hábitos que este tomara mediante va creciendo, los juegos deben de ser edificativos para los niños, esto es labor de los padres y de los docentes encargados para poder formar el carácter del niño.”
- Juegos artísticos. Que ayudan a ingeniar y que llevan a alucinar, fantasear a los niños, da a culturalizar a los niños según sean sus habilidades y manera de tomar decisiones.

b) Según su naturaleza biológica.

- Juegos de sucesión.- se llama así porque el comportamiento del humano se define en la niñez, como consecuencia del tipo de juego que realizo, en los cuales son juegos de guerra, escondidas, acción entre otros.
- Juegos de imitación.- Son aquellos juegos en las cuales se busca imitar a personajes como son los soldados, policías, personajes de anime, entre otros.
- A esta edad los niños son muy fantasiosos, en la cual su imaginación es un aspecto fundamental, el niño así gracias al juego logra imitar personajes de dibujos, objetos e incluso animales entre otros.

Es importante resaltar los objetivos que persigue las actividades lúdicas, el juego es así Según (Calero M. , 2005). Precisa lo siguiente:

- Como objetivo tiene generar en ellos confianza, socializar, respeto mutuo.
- Desarrollar de mejor manera la educación, así los niños sean atentos a las enseñanzas dinámicas.
- Socializar entre los compañeros de sesiones de clases, para que aprendan el compañerismo, aprendiendo a participar en grupo, el trabajo en equipo y la aptitud.
- Poner en el disparadero la ampliación de la comprensión y su consolidación de los caracteres honestos.
- Estrenar en el niño la confianza y la alegría, para que el niño sea vea entusiasta en el desarrollo de su aprendizaje y así aprenda de mejor manera.
- Conseguir que la cultura y noviciado progrese de manera más atractiva para el niño.

Para que el niño preste atención de mejor manera, el docente tiene que convertir sus clases en clases atractivas, dinámicas, para que así el niño logre un aprendizaje eficaz en clases.

Es importante tomar en cuenta las Características del juego, las actividades que realiza el niño se llevan a cabo con jugadas diferentes, entre las cuales casi todas son por intuición porque le nace de él. Algunos movimientos son improvisados, algunos ya son por de costumbre según sea las características de estas. Al momento de jugar hay movimientos que no necesariamente sean planificados sino que son improvisados en el mismo instante cuando se ejerce el juego, se podría decir que es de carácter inconsciente. Se sabe que cuando el niño está preocupado en otras labores u otras actividades, al momento de jugar se entorpecen sus movimientos no es preciso al momento de jugar. Ya que el niño precisa toda su atención en un solo punto.

El juego se determina por ser libre, sin normas y voluntario:

- Esta actividad es independiente. No se llama juego a algo obligado.
- Al jugar genera un desgaste de energía, el cual es de ayuda para el cuerpo, tanto físico como psíquico y para educar.
- Al ejercerlo se manifiestan irregularidades orgánicas, también para darse cuenta de lo errado.
- El jugar para el niño es una actividad física, un desgaste de energía por que el niño tiene mucha energía y no sabe cómo gastarlo.
- Este a su vez crea mundos diferentes donde se fantasea.
- No posee un final contiguo, pero si indirecto.
- En niños que tienen problema psíquicos s o son especiales, una forma de contrarrestar a esto es mediante el juego, mediante una terapia podría haber efectos positivos.
- Al ejercer el juego este produce placer en uno mismo, casi todos juegan por el placer que se siente al jugar.
- El jugar representa una guerra gráfica de muestra.
- El juego es definitivamente emancipado del universo externo, es preferentemente personal. Su existencia es visto solo el hombre.

- al jugar uno se des estresa libera toxinas, ayuda al metabolismo de su cuerpo, desgasta energía, tiene muchas razones por las cuales se ejerce el juego, también ayuda a la ritmo del cuerpo.
- Jugar en si no representa el sentido de vida, lo que realmente significa es entrar en una nueva dimensión, en ambiente de liberación de gozo que solo puede entender que lo ejecuta.
- Al ejercerla emana una sensación de satisfacción, el tan solo practicar esta actividad produce en nosotros gozo emociones que nos satisfacen.

Los fines de promover el juego en los niños y niñas según Calero (2005). Precisa que no solo permite un aprendizaje por placer y disfrute sino incorpora un aspecto importante en el aspecto emotivo del individuo, que una manera de poder olvidarse de los problemas es jugar, cuando jugamos nos olvidamos de todos los problemas, entramos en una nueva dimensión, es por eso que el movimiento produce todos estos efectos y también ayuda a desarrollar el físico.

Entonces el principio fundamental que tiene la escuela es la de edificar la vida de los niños, para que el país tenga un buen futuro, se les tiene que enseñar valores, respeto, como también la escuela debe de aceptar la educación alternativa para mejorar lo ya mencionado. El juego tiene una finalidad para la edificación de los niños:

- Reducir la tracción para ayudar al progreso apasionado.
- Revelar los talentos de cada niño ejerciendo el juego
- Ser origen de carácter de triunfos y creatividad.
- Ayudar el perfeccionamiento de sus caudales de práctica.
- Ayudar el desarrollo y progreso de los niños.
- El juego es una herramienta valiosa en el aprendizaje del niño, al jugar el niño pone en movimiento sus talentos físicos, adquiriendo nuevas habilidades y fortaleciéndolos. El niño tiene mucha energía para la cual siempre jugara en cualquier cosa para poder sacar hacia afuera la energía que tiene en él.

Según (Calero M. , 2005) Los juegos se clasificación de acuerdo a la edad, para que tengan un buen rendimiento en los niños, hay que saber determinar los juegos según sea las características y el contexto en el cual se encuentran, aquí tenemos algunas opciones:

- Juegos enérgicos operadores. (insistentes y aprovechados).
- Juegos representativos y figurados. (reproducción e inserción, de muñequilla, soldaditos)
- Juego nacional mecanismos. (trabajos combinados con graduación)
- Juegos de edificación. (recopilación de figuras, mecanos, entre otros)

Para el grupo (Océano, 1998). Los juegos son atractivos para los niños se clasifican según sea la edad y el contexto en la cual se encuentran:

- Juego de bebes recientemente nacidos. Normalmente a esta edad de 0 a 6 años juega con sus manos piecitos, con su propio cuerpo, al crecer de 7 a 12 meses, le concierne los objetos
- Juegos con objetivos manejables. al crecer el niño ya de edad 1 a 3 años, al niño le gusta más los objetos como son los juguetes, en los cuales ellos lo puedan manipular. Es necesario tener conocimiento de los objetos, no todos los objetos ayudan a fortalecer su imaginación al niño
- Juegos de imaginación y reconstrucción. a la edad de 3 a 4 años, surgen en los niños los juegos de imaginación esto se da de acuerdo a el trato de los padres hacia sus hijos, se dan en niños que tuvieron buen trato ya que estos son inteligentes, así mismo juegan reconstruyendo objetos, juntar entre otros
- Juegos mutuos. Ha esta edad de 5 a 7 años, los niños quieren jugar con otros niños, en ellos nace lo sociable sienten la necesidad de juntarse con otros niños, intercambian juguetes, juegan juegos que involucran la actuación en imitación a papa o mama, policía entre otros.
- Juegos de competidor de 7 a 8 años, se conciernen por jugar el fútbol con normas.

- Juegos de muñecas. Juego de jardines y de construcción y orientado al periodo pastoril de los 11 a los 15 años.
- Juegos de equipo .lo laboran niños de 15 a 17 años.

A su vez (Makarenko, 1987). Sobre el juego y la primera infancia manifiesta que es la etapa donde el niño experimenta nuevas cosas es curioso ya que es expresivo motriz, tocara todo objeto que este a su alrededor y si no encuentra uno jugara con su propio cuerpo, en esta etapa se origina la fantasía ya que todo se lo mete a la boca imaginando que es la teta de su mama.

El autor (Senet, 1991). Manifiesta, que el niño es muy activo a esta edad, muy astuto, la adultez de una persona es determinada por la buena infancia que tuvo, en la infancia el niño no sabe que es jugar simplemente el niño actúa por actuar es inquieto se mete a la boca todo lo que encuentra a su alrededor esto se da a los 5 meses a 6 meses al cumplir los 8 meses aumenta en el niño adquirir todo lo que ve y agarrar cualquier tipo de objeto a las 10 meses mueve sus extremidades completamente bien y al cumplir un año, ya se le puede brindar hábitos modales como son el comer con cucharita, entre otras. De esta forma se le va adocrinando al niño en diligencias motrices y sensoriales, en esta etapa del niño se comienza a desarrollar casi todas las etapas del niño es fundamental saber esto.

Es así que en la segunda infancia. Se interesa más en el medio ambiente, el progreso del niño es enfocado en la naturaleza, esto se origina a la edad de 3 a 7 años. Para el niño es un nuevo empieza en la cual opta por jugar solo con sus miembros de su cuerpo. En escaso de las niñas optan por jugar con muñecas, juego de las cocinitas, imitar, actuación entre otros. En esta etapa los juegos tienen que ser más creativos, motivadores, en las cuales se puede optar con juegos en las cuales el niño cante, o juegos de repeticiones son necesario tomar estas medidas ya que a esta edad los niños son olvidadizo y tiene fuertes impulsos.

Según el nivel de imaginación que tiene cada niño a la edad de 3 años, es la edad de la creatividad, de la imitación, del crear propias reglas, las cuales la usan jugando fútbol, a las escondidas, hacen manualidades, juegan con muñecas. A la edad de 7 años el niño cambia de actividades en el nace ciertas cualidades o inquietudes de experimentar nuevas cosas como son el coleccionar figuritas, hechizo, juegan juegos de actuación, juegan a las luchas entre ellos, juegan con todo lo que encuentran a su alrededor son capaces de convertir un objeto normal en un juguete para jugar, los niños son maravillosos su imaginación para jugar desarrollas sus habilidades.

El niño es muy influenciado por las actividades que realizan sus padres e imitan lo que ellos hacen, al igual que forman sus modales al ir a la escuela, al juntarse con sus compañeros aprende mucho de ellos. El niño jugando imitar ciertas funciones de trabajo de los padres como son jugar al policía, al carpintero entre otras, se podría decir que lo realizan de una forma inconsciente ya que se desconoce literalmente cual es el factor que hace que se comporta así.

A la edad de 6 años el tipo de juego del niño es discriminar por que juega solo es autoritario en lo que hace según sea la voluntad que este quiere en cada juego que haya. Precisamente en esta etapa los padres tienen que estar al tanto de sus hijos, para poder guiarles, educarles y corregir su comportamiento, el padre tiene que saber cómo ayudarle a desarrollar su creatividad al niño, así como corregir su aptitud frente al juego, los padres no tienen que prohibir a sus hijos a decirles no toques eso, te harás daño, ya no juegues entre otras palabras así, para evitar todo esto es mejor llevarles a jugar en lugares seguros en donde ellos puedan hacer todo lo que les plazca, aquí se puede aprovechar para guiarle, aconsejarle entre otras acciones.

A su vez los juegos en la tercera infancia. Desde la edad de 8 años hasta los 14 años de edad o por esa edad los niños varones, de acuerdo a los estudios realizados en la escuela y en la secundaria existen los juegos psíquicos y juegos para educar. A esta edad los niños son más sociables su afán es jugar juegos

deportivos, en el caso de las niñas son hogareñas, prefieren ayudar a mamá en los que hacerles de la casa.

En esta etapa de vida tanto los niños como las niñas, tienen su imaginación en un buen nivel, pueden hacer lo que a ellos se les meta en la cabeza, no tienen límites ni barreras. Esta es la etapa más influenciada de los niños, ya que a esta edad tendrá desarrollada toda su imaginación, sabrá todo potencial que tiene como también los límites que tiene, normalmente a esta edad le interesa más el deporte. Como se mencionó párrafos más arriba, los niños son atraídos por el deporte, como también los juegos de mesa, actúan dramáticamente, en el caso de niñas se pegan mucho a mamá juegan muñecas, las atracciones que tenía antes desaparece en ellos así como también tiene nuevas atracciones hacia nuevos juegos, realizan actividades en las cuales los niños(as) se sientan atraídos, según sea el desarrollo que obtuvieron en la infancia se irán desarrollando y colocarán en práctica lo aprendido. A esta edad son más apegados hacia sus padres, personas adultas como también niños de su misma edad.

Para (Senet, 1991). Las características distinguidas de los niños(as) en la tercera infancia

- Tienen gusto por juegos vigorosos
- Son infatigables.
- Se inclinan más a jugar con la pelota.
- Sienten placer por saltar la cuerda.
- Les gusta competir.
- Sus actitudes son espontáneas.

Es necesario tomar en cuenta para mejor sustento, algunas teorías que sustentan sobre el juego, es así que el autor Gasuilas clasifican en:

Teoría biológica del juego ahí considera el crecimiento, que estructuralmente enfatiza en las diferencias de juego de un niño y una niña que son diferentes

referida es un descaste físico que emerge de la naturaleza de los niños que es estar en movimiento, explorando su propio esquema corporal.

Las teorías psicológicas del juego, hacen referencia a la teoría de la ficción Según (Clarapede , 1932), “menciona que los niños tienen una imaginación amplia la cual les permite imaginar cosas ficticias y lo demuestran jugando, imitan personajes como animes, caricaturas tales como son dragón Ball z, Popeye, entre otras caricaturas. Los niños no tienen límites imaginarios ya que hacer real lo imaginario, lo ficticio”.

También las teorías Sociológicas del Juego, hacen referencia al aprendizaje social Según (Cousinet, 1950)

1.3.4. El juego educativo

Aplicar el juego en el aprendizaje y en la nueva curricular, ha demostrado de ser ayuda para el aprendizaje psicomotor tanto como el cognitivo, para sí poder formar la aptitud de cada niño. El juego es muy importante ya que ayuda, fortalece el aprendizaje del niño y en muchos otros aspectos más, como son socializar, educación, respeto. Los juegos sirven de diversión y de pasatiempo para los niños y este a su vez trae resultados favorables para el niño, está comprobado con la ciencia de que si el juego se aplica en la educación este ayudara el desarrollo del niño.

1.3.5. La disciplina en los juegos

Los niños de grados superiores aman las reglas, porque en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación, en la que manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad y su autonomía. De aquí viene entonces de que al realizar la actividad de los juegos el niño precisa de tiempo para adaptarse a las normas del juego en la Escuela, a través de los ciclos de la Educación Primaria.

Es muy importante poner reglas en los juegos ya que si no se pusieran reglas el juego sería desordenado y aburrido y se llegaría a un grande conflicto en los

niños, por eso para prevenir esto el docente tiene que poner normas por convicción para enseñarles también el respeto, disciplina y el trabajo en equipo.

1.3.6. Adquisición de hábitos a través de los juegos

El docente necesita saber qué tipo de comportamiento tiene cada niño y una gran herramienta es el juego ya que, puede espotar en el recreo como juegan cada niño y ver si el niño juega solo, es rencoroso, orgulloso, etc. También se puede darse cuenta al ejercer el mismo los juegos”, es ahí donde el profesor debe incidir en observar y conocer por ejemplo a los futuros envidiosos, egoístas, generosos, débiles, fuertes de carácter, etc. Es ese momento cuando el profesor debe tomar decisiones para poder encaminar al educando dando indicaciones, orientaciones, para poder moldear su personalidad del futuro ciudadano, para que más tarde no tengan problemas y puedan desenvolverse con toda certeza y sin dificultades.

El niño cuando juega muestra claramente sus disposiciones esenciales, hasta cuando procede de mala fe y también en el estudio se nota su carácter envidioso, no presta su cuaderno, para él sólo sabe, su voluntad, su carácter dominador y su personalidad. El juego es más revelador cuando se compara el juego del niño con el de la niña, porque ellas son más disciplinadas, siendo tranquilos, sus juegos son pasivos e inmóviles, pues a veces transcurren en el recreo en simples conversaciones, saltar soga. En cambio el juego de los niños son más movidos, le gusta la competencia, fútbol, las carreras, las luchas, subir árboles, rondas, lo hacen con disciplina, cambian de actitud, de acuerdo a su educación y la adquisición de buenos hábitos.

1.3.7. El juego y el progreso completo del niño

El niño no conoce las cosas que le rodean no tampoco como funciona su cuerpo, pero hay dos factores que se desarrollan primordialmente cuando ellos juegan es su coordinación motora gruesa y fina. El niño es siempre curioso y juegan con todo lo que está a su alrededor, al jugar el niño aprende cómo funciona el juguete que le dieron ya sea un carrito aprende a como arrancarlo. Va registrando los

tamaños de sus juguetes y sus juguetes preferidos y desde ya desarrolla su creatividad.

Cuando juega el niño pone todo su empeño en la creatividad y en su imaginación, el cual trata descifrar las cosas u objetos que tiene a su alcance, trata de curiosear y ver para que sirve así poniendo en práctica su inteligencia y los límites que tiene.

1.3.8. El juego y el trabajo

El juego y el trabajo son 2 diferentes factores y cada uno tiene significados diferentes, el trabajo encamina a una actividad teniendo en cuenta que tendrá un final realizado, mientras que el juego solo se hace por placer y no siempre tiene un fin. El niño toma el trabajo como un juego se divierte coleccionando objetos, no tiene un fin conciso, pero el re coleccionar para un adulto es su trabajo tiene un fin que es recolectarlo, ordenarlo y entregarlo y obtener beneficios de ello. Puede ver varias actividades que parezcan juego, pero en realidad es un trabajo. La diferencia entre el trabajo y el juego es que el juego produce placer, satisfacción, gozo, alegría, el único objetivo es divertirse no el de lucrarse ni de ganar o perder. En los niños el trabajo y el juego se puede diferenciar abismalmente, porque por más que sea un trabajo del niño él siempre lo tomara como juego, no le importara si gana o pierde o si le pagan o no, solo tratara de divertirse, pero a medida que va creciendo va tomando el juego como una competencia, mira a sus demás amigos como rivales, le interesa ganar el campeonato o la actividad que se está realizando. Todo se vuelve competitivo ya algo muy parecido a un trabajo que tiene como objetivo ganar para poder beneficiarse.

1.3.9. La sistemática de los juegos

El objetivo del juego es que el niño aprenda, y tenga un aprendizaje significativo. Pero para lograr este tipo de aprendizaje en los niños es muy importante que el docente piense como niño, actué como niño en otras palabras es necesario que el docente se rebaje al nivel de un niño para que los juegos sean eficaces, para que les pueda entender de una manera perfecta. Ya que si tomamos

comportamientos adultos en relación al niño no será efectivo implementar los juegos en el aprendizaje.

Dependiendo de cada juego, se divide en juegos individuales y juegos grupales.

1.3.9.1. Juego particular implica:

- a. El juego con sus miembros. - Al momento que el niño está complacido con el juego que está realizando ya sea usando sus movimientos corporales con capaces de sujetarse a todo tipo de tentativas.
- b. Juego con Objetos.- Esto se da normalmente en el periodo de la infancia en el niño, es cuando el niño agarra todo lo que encuentra a su alrededor, curiosear con sus manos hasta y si le agrada logra a chupárselo, esto se da con supervisión de los padres.
- c. El juego de reproducción.- los niños al ser muy fantasiosos, frecuentan de reproducir a las personas mayores, el trabajo de papa (policía, carpintero entro otros)”
- d. El juego de ficción.- se da a partir de los 6 años, donde el niño está en la capacidad de poder actuar y hacer papeles de series animadas, aquí también socializa con los demás niños.
- e. Mediante los juegos y su práctica, el niño va adquiriendo mejor aprestamiento para el estudio y el aprendizaje.

Juego social Se da a partir de los 6 años a esta edad en piensan a tener nuevos amigos y juegan con otros niños.

1.3.10. La socialización

En referencia a las concepciones sobre socialización para (MINEDU, 2012). Es el proceso de adaptación de elementos socio cultural del medio o entorno a su propia personalidad para así ir integrándose a la sociedad. En el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto socio histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia los grupos de pares, y las instituciones educativas diversas.

Mediante este proceso los niños y niñas van diferenciando que es bueno y malo en su interacción social, Precisa que Los niños aprenden a socializarse con las demás personas de su entorno desde la infancia, es un procesos que poco a poco se va desarrollando en ellos, la socialización es algo fundamental en la humanidad ya que todos se socializan adolescentes, jóvenes, personas adultas, ancianos y todo el mundo está implicado en esta, dependiendo de cada contexto algunas personas vienen de otros lugares y se tienen que adecuarse a la cultura a la cual pertenecerán. Según los sociólogos ellos lo definen como adecuarse al estilo de vida, cultura que cada lugar tiene, en el cual uno tiene que adaptarse a ello y que es heredada de generación en generación.

Existen variadas definiciones en referencia a la socializaciones es así que los autores (Ridruejo, 1996). Consideran como un proceso mediante el cual se transmite al ser durante el proceso de desarrollo y maduración el conocimiento de la cultura, sus reglas, normas y expectativas.

A su vez (Goode, 1983). Considera que la socialización es un proceso por el cual cualquier persona adquiere diversas habilidades, roles, normas de conducta, valores sociales así como patrones de personalidad y que son procesos que permiten interactúa de manera pertinente y oportuna en toda vida.

Es así que para el autor (Rocher, 1990). Define la socialización como un proceso mediante el cual la persona aprende a interiorizar en el trascurso de su vida los elementos socioculturales de su contexto, los va integrando progresivamente a la estructura de su personalidad toda experiencia significativa vivenciada y se adapta al entorno social y para la Psicología el acento está en ver cómo el individuo los asimila y los integra en su personalidad.

El proceso de Socialización Para (Piaget, 1975). Es el desarrollo pleno de la personalidad el desarrollo social van de la mano con el desarrollo intelectual, mediante la formación simultánea de unas conciencias libres y unos individuos respetuosos hacia los derechos y libertades de los demás La importancia de la socialización.

Es preciso hacer referencia a la importancia de la socialización para (MINEDU, 2012) Considera que la socialización permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, hacerle frente a los problemas de la timidez, interactuar con los demás, fortalecer el trabajo de equipo y otros beneficios. Los seres humanos somos entes sociales y pertenecemos a una sociedad, de ahí lo relevante de enseñar a los estudiantes aspectos esenciales y favorecer condiciones para que estas prácticas se den de manera natural en la interacción con los demás y mantener buenas relaciones, que son la base de una buena inteligencia emocional.

Para (Moreno, 2007). La socialización es importante porque comienza desde una temprana edad, y los primeros escenarios son la familia, aunque nos iniciamos en el aprendizaje desde el primer minuto de vida y no dejamos de hacerlo a lo largo de nuestra vida, los primeros años son decisivos para aprender es una edad donde se le debe permitir vivir variadas experiencias porque ellos son como una esponja que absorben todo, las formas de interactuar comportarse en un contexto social es decir que un individuo empieza a desarrollar sus capacidades sociales, ya que cada uno sigue sus propios patrones de aprendizaje.

En relación a las principales características de la socialización para (MINEDU, 2012) hace referencia a lo siguiente:

1. La socialización como capacidad para relacionarse, el ser humano no es aislado, solo sino que está en medio de una sociedad, individuos que le permite desenvolverse en un contexto social.
2. La socialización como un proceso de adaptación a las instituciones, las que se estructuran en relación a exigencias sociales.
3. La socialización considerada como una interacción social, el individuo no está aislado está inserto en un grupo social es así que se respetan normas de convivencia.

4. La socialización es básico y elemental para el equilibrio mental, cubre las necesidades de afecto, protección que son decisivos en el desarrollo del ser humano como ser social
5. La socialización cooperativa para el proceso de personalización, todos los factores sociales repercuten en el ser la forma como va relacionándose los roles que asume.
6. La socialización como interiorización de normas, valores, tradiciones culturales que le permite al individuo tener la capacidad de actuar en un contexto social.
7. La socialización es aprendizaje, porque el hombre es un ser social se relaciona con los demás desarrolla habilidades sociales para convivir.

Según (Moreno, 2007) considera algunas características de la socialización así como:

1. La socialización para el hombre es como una necesidad básica ya que necesita de otros para adquirir conocimientos, comunicarse, indemnizar necesidades básicas.
2. Cada lugar tiene reglas costumbres, en la cual el hombre tiene que someterse a tales normas, la humanidad es capaz de adecuarse al contexto en la cual se encuentran.

Existen tipos de socialización según (MINEDU, 2012)

- a. Socialización Primaria, que está referida a:
 - La infancia es un proceso fundamental para la socialización que se inicia en este. Se origina en los primeros años de vida y esta referenciado en el centro de la familia, varía según sea las oportunidades y el contexto sumado a ello el aprendizaje significativo de cada niño.
 - La socialización primaria es generalmente la fase más importante y suele tener lugar en la familia.
 - Se podría decir que esta fase es la más importante y es influenciada por la familia
- b. Socialización Secundaria que involucra otros aspectos así como:

- El hombre tiene como entorno no solo a los padres o al núcleo familiar, si no que ahora socializa con personas de su contexto y otras culturas, aprendido de ellos, cuando llega a la adultez entra en un nuevo proceso social ya que supero el proceso más importante.
 - Las relaciones sentimentales, los grupos de amigos.
- c. Socialización Terciaria considerada como el final del ciclo del hombre la vejez, el hombre se va dando cuenta que sus costumbres están cambiando, ya no socializa con las demás personas sí que cambia las cosas para él, se vuelve solitario, siendo su única fuente de comunicación tal vez su familia.
- d. Proceso de socialización. Este progreso se va formando desde la infancia, el trato de los padres que le dieron cuando fue niño y poco a poco va surgiendo según sea el contexto y la educación que le brindan en especial los padres. Como lo mencione el socializar es adaptarse a las normas, reglas que cada cultura tienen, el hombre es capaz de adecuarse a la forma de vida, al contexto al cual se encuentra, aun cuando este venga de otras culturas, es un progreso donde el niño se adapta y diferencia de lo que le conviene o no le conviene, deciden por conveniencia las reglas que tiene y lo aplica a su manera.

Según (Moreno, 2007). Considera agentes de la socialización y hace referencia que los principales agentes que se encargan de socializar es:

- Un individuo que interactúa en el contexto y la cultura, el contexto por que el hombre tiene que adecuarse a la cultura en la que se encuentra a todos sus costumbres, para que pueda relacionarse con las demás personas y la cultura porque cada sociedad tiene diferentes tratos y costumbres”.
- Sabemos que cada individuo tiene una diferente cultura, dependiendo de donde venga este, para que dos individuos de diferentes sociedades puedan socializar entre ellos es necesario aceptar las culturas y costumbres de ambas personas, el socializar tiene que ver con aceptar la cultura de la otra persona, así como en los niños que desde que nacen se ven rodeados del núcleo

familiar pero a medida que van creciendo van experimentando nuevos contextos, nuevas sociedades

- Otro espacio es dentro del grupo escolar, con sus compañeros, para el niño experimentar una relación con los demás es nueva, ya que cuando este estaba en la etapa de la infancia tenía relación solo con su entorno familiar, pero cuando ya crece el niño enfrenta nuevas experiencias como lo es el entorno escolar, ya que el niño tendrá que adaptar su papel frente a otros niños iguales como él.
- La escuela se constituye otro espacio que favorece la socialización

Es muy importante abordar sobre las dimensiones de la socialización, (MINEDU, 2012) Considera las siguientes dimensiones:

Adaptación social, Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

Para (Larsen & Bus, 2005). La adaptación social es un proceso mediante el cual un individuo o un grupo van haciendo modificaciones en sus formas de comportamiento regulándose a las normas sociales del medio en el que se desenvuelve. Al adaptarse el individuo deja los hábitos o algunas prácticas que fueron formando parte de su comportamiento hasta cierto punto negativo y se va insertando al ámbito que desea integrarse y se articula con las expectativas en las que asume un nuevo rol.

Según (MINEDU, 2012). Las estrategias de adaptación social son:

- La identificación.- Que es una labor de obtener información ingresamos al espacio de la percepción puesta en práctica, se va progresando en la concentración, la atención a los estímulos realmente significativos y va cobrando importancia las interacciones percibiendo los estados psicológicos mentales y físicos del otro, para ir comprendiendo y entenderlos mejor.

- La función interpersonal. Esta referida al rol que cumple cada integrante, precisa objetivos, metas, tomando en cuenta conductas y comportamientos motivando permanentemente otras. Hace precisión en la importancia de conocer al otro sus motivaciones y de uno mismo para mejor interrelación, así como activarse para prepararse para lo que va a ocurrir. Los objetivos de un contacto humano se hacen por cuatro causas fundamentales, a saber: para obtener comida, para tener cobijo, para conseguir relaciones sexuales y para dispensar cuidados a la prole. Evidentemente hay más, pero son de orden contextual y cultural, lo que no es universal y no puede ser extrapolable sistemáticamente.
- Las operaciones, llamados operaciones referidas al comportamiento que posibilitan la regulación interactiva, el comportamiento puede referirse al aspecto físico como cognitivo donde la principal estrategia son los programas de acción los que se traslucen en una adecuada toma de decisiones, resolver problemas y se realizan apriori.
- La Comprobación. Esta referido a lo que sucede después de la emisión de la conducta, pone énfasis en la identidad las dudas pueden posibilitan una retroalimentación que contribuye a mejorar la adaptación social ambas se complementan las operaciones a priori y el a posteriori el cual comprueba la efectividad.

Otra dimensión es el respeto Según (MINEDU, 2012). Esta referido al reconocimiento de los sentimientos, intereses del otro; las diferencias que existe en una relación, el termino es bastante mencionado en el terreno de las relaciones interpersonales a su vez está referida a las relaciones que se dan en pequeños grupos u organismos de diversa índole, es un valor que debe estar puesto de manifiesto en todo actuar del ser humano.

Otra dimensión es la comunicación asertiva, (MINEDU, 2012) cuando hablamos de asertividad estamos hablando de una forma para interactuar con eficacia en cualquier situación, es así que el aprendizaje asertivo promueve el desarrollo de habilidades y permite ser personas que expresan honestidad son directas y muy

expresivas en su comunicación. Ser asertivo implica muchos aspectos así como tener desarrollado la comunicación intrapersonal que sea efectiva consigo misma tener conciencia de nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, administrar nuestras emociones y asumir toda situación de manera coherente y responsable.

A su vez (Larsen & Bus, 2005). Conceptualizan sobre la comunicación asertiva como aprender a identificarse lo que implica tener una imagen coherente de uno mismo, ser asertivo contribuye a un desempeño siempre en la búsqueda de generar el bien común y buscar solución a cualquier situación compleja de convivencia que se pueda dar. Lo que implica que todos estén satisfechos en sus necesidades.

Es también la disposición a sintonizarnos con la experiencia de otros sin saltar a conclusiones ni juicios acerca de ellos o nosotros, desarrollar la habilidad de aplicar el raciocinio derivado de la experiencia para tomar decisiones responsables y beneficiosas.

Es importante precisar algunas características de la asertividad según (Riso, 2002) manifiesta que las personas que realizan la conducta asertiva usualmente son seguras de sí, reflejan fluidez en sus comunicaciones usualmente suelen ser coherentes en sus formas de expresión.

Otros autores (Güell & Muñoz, 2000), también enfatizan sobre las formas de comportamiento y actitud y son muy decididos generalmente no tiene dependencia porque tiene una autoestima aceptable, positiva y tiene dominio de sí mismo es segura emocionalmente practica valores de respeto hacia los demás.

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema General

¿En qué medida las actividades lúdicas se relacionan con la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco?

1.4.2 Problemas Específicos

- a. ¿Cómo son las actividades lúdicas en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco?
- b. ¿Cómo es la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco?
- c. ¿En qué medida las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan con las dimensiones de la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco?

1.5 Justificación del estudio

Los últimos años el proceso de enseñanza aprendizaje implementado estuvo asociado a clases más de corte conceptual no así formar personas capaces de enfrentar retos en su vida cotidiana ya sea por los diversos cambios o desconocimiento del desarrollo integral y características de los niños que son lúdicos y aprenden en movimiento se interrelacionan, socializan sumado a ello los problemas sociales que atraviesa el Perú, a su vez los niños y niñas de zonas rurales se muestran tímidos con dificultades de relacionarse y adaptarse al medio social que generan timidez y poca participación a nivel de grupo no permitiéndoles ser protagonistas de su propio aprendizaje y se genera el ausentismo o abandono periódico escolar. Es ahí donde muchas veces se origina algunos casos de violencia escolar entre compañeros y marginación. Factores que han ido repercutiendo en el aprendizaje y resultados que actualmente las brechas aún no se han acortado.

En ese entender la investigación que se realiza tiene como finalidad contribuir a mejorar los procesos de adaptación a diversos contextos mejorar las interacciones que posibiliten mejores aprendizajes e interacciones efectivas y de calidad a nivel familiar, social, institucional y demostrar la relación que existe entre las variables actividades lúdicas y la socialización en niños y niñas del IV ciclo de la Institución Educativa 50102 de Conchacalla - Anta - Cusco.

En referencia a la justificación legal la constitución política del Perú, garantiza una educación que tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona a su vez los prepara para la vida y el trabajo. Del mismo modo en la Ley general de educación precisa que la educación debe contribuir al desarrollo integral de las personas en todo su contexto.

La justificación científica según (Calero M. , 2005). Considera importante el juego porque el niño al realizar esta actividad, el cual es un acto voluntario libre adecuándose al contexto en el cual se encuentra, al jugar los niños ponen en práctica casi todo su organismo, como es el movimiento corporal, gestos verbales y no verbales, en cual va descubriendo nuevas cosas según sea el juego que está jugando, también destaca mucho la creatividad que al jugar esto ayuda al progreso de su inteligencia. Como es sabido por naturaleza a todo niño le gusta jugar y es así que van construyendo procesos mentales desde los más simples hasta los más complejos y procesos psicológicos del niño. Del mismo modo para para (MINEDU, 2012). La socialización es el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto socio histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares, y las instituciones educativas diversas.

En referencia a la justificación práctica es importante que el docente conozca herramientas pedagógicas, interrelaciones fluidas y efectivas, características del niño en sus diferentes etapas de su desarrollo para asegurar una educación de calidad y la inserción en la sociedad como un ser social capaz de transformar su cultura, asumir retos y desafíos.

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis General

Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.6.1 Hipótesis Específicos.

- a. Las actividades lúdicas en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco es moderada.
- b. La socialización en niños del IV ciclo en la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco es regular.
- c. Las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con las dimensiones de la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.7.2 Objetivos Específicos

- a. Describir como son las actividades lúdicas en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.
- b. Describir como es la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.
- c. Determinar en qué medida las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan con las dimensiones de la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

II. METODO

2.1 Diseño de Investigación

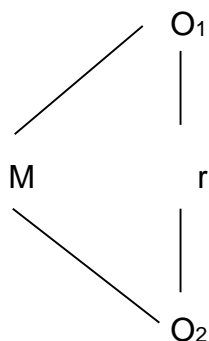
2.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que realizo en el presente trabajo es de tipo no experimental porque se evaluará las variables actividades lúdicas y la socialización en un determinado momento del tiempo.

2.1.2 Diseño de Investigación

El diseño de Investigación es Correlacional, pues se evalúa la correlación entre las 2 variables de investigación, asumiendo que la variable de estudio1 incide sobre la variable de estudio 2 (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Esquema:



Dónde:

M = (Muestra). Estudiantes de la I.E.

O₁ = Actividades lúdicas

O₂ = Socialización

r = Relación de las variables de estudio.

2.2 Variables, Operacionalización

2.2.1 Variables de estudio

Actividades lúdicas

(Calero M. , 2005). Considera importante el juego porque el niño al realizar esta actividad, el cual es un acto voluntario libre adecuándose al contexto en el cual se encuentra, al jugar los niños ponen en práctica casi todo su organismo, como es el movimiento corporal, gestos verbales y no verbales, en cual va descubriendo nuevas cosas según sea el juego que está jugando, también destaca mucho la creatividad que se al jugar esto ayuda al progreso de su inteligencia. Como es sabido por naturaleza a todo niño le gusta jugar y es así que van construyendo procesos mentales desde los más simples hasta los más complejos y procesos psicológicos del niño.

Dimensiones:

- El juego que interesa a la movilidad (motora). Los juegos ayudan a fortalecer los músculos del cuerpo, ya que al ejercer el juego el cuerpo está en completo movimiento.
- Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se practican empleando varios objetos que desarrolla la mano, oído, vista, etc.
- Juegos para desenvolver la inteligencia. Estos juegos que agradan y favorece al niño a ser más creativo y observador, y ayuda al desarrollo

de su inteligencia tales como son las adivinanzas, rompecabezas y juegos de mesa entre otros.

- Los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos). Según (Calero M., 2005) “los juegos afectivos, ayudaran al niño a poder desarrollar los buenos hábitos que este tomara mediante va creciendo, los juegos deben de ser edificativos para los niños, esto es labor de los padres y de los docentes encargados para poder formar el carácter del niño.”
- Juegos artísticos. Que ayudan a ingeniar y que llevan a alucinar, fantasear a los niños, da a culturalizar a los niños según sean sus habilidades y manera de tomar decisiones.

2.2.2 Variable se estudió.

Socialización

En referencia a las concepciones sobre socialización para (MINEDU, 2012). Es el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto socio histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia los grupos de pares, y las instituciones educativas diversas.

Dimensiones:

Adaptación social, Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

Respeto, según (MINEDU, 2012). Esta referido al reconocimiento de los sentimientos, intereses del otro; las diferencias que existe en una relación, el termino es bastante mencionado en el terreno de las relaciones interpersonales a su vez está referida a las relaciones que se dan en

pequeños grupos u organismos de diversa índole, es un valor que debe estar puesto de manifiesto en todo actuar del ser humano

Comunicación Asertiva, según (MINEDU, 2012). Cuando hablamos de asertividad estamos hablando de una forma para interactuar con eficacia en cualquier situación, es así que el aprendizaje asertivo promueve el desarrollo de habilidades y permite ser personas que expresan honestidad son directas y muy expresivas en su comunicación. Ser asertivo implica muchos aspectos así como tener desarrollado la comunicación intrapersonal que sea efectiva consigo misma tener conciencia de nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, administrar nuestras emociones y asumir toda situación de manera coherente y responsable.

2.2.3 Operacionalización de variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE Nª 01: ACTIVIDADES LÚDICAS

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>ACTIVIDADES LÚDICAS Considera importante el juego porque el niño al realizar esta actividad, el cual es un acto voluntario libre adecuándose al contexto en el cual se encuentra, al jugar los niños ponen en práctica casi todo su organismo, como es el movimiento corporal, gestos verbales y no verbales, en cual va descubriendo nuevas cosas según sea el juego que está jugando, también destaca mucho la creatividad que al jugar esto ayuda al progreso de su inteligencia. Como es sabido por naturaleza a todo niño le gusta jugar y es así que van construyendo procesos mentales desde los más simples hasta los más complejos y procesos psicológicos del niño. (Calero M. , 2005)</p>	<p>En esta definición de acuerdo con su función educativa, los juegos se clasifican en: Juegos que interesan a la movilidad (motora) Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos). Juegos para desarrollar la inteligencia (inteligencia). Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos). Juegos artísticos (Calero M. , 2005)</p>	<p>Juegos que interesan a la movilidad (motora) Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas y juegos con aparatos. (Calero M. , 2005)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega Fútbol promoviendo el trabajo colectivo • Juega Vóley promoviendo el trabajo colectivo • Participa en diferentes juegos grupales o colectivos
		<p>Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, vista, etc. (Calero M. , 2005)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce voces con los ojos tapados • Percibe sabores con los ojos tapados • Percibe olores con los ojos tapados
		<p>Juegos para desarrollar la inteligencia (inteligencia). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación) (Calero M. , 2005)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arma rompecabezas • Crea adivinanzas • Crea acertijos
		<p>Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos). Son los que contribuyen al dominio de la voluntad y el desarrollo de los instintos sociales o altruistas. (Calero M. , 2005)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos de afecto y solidaridad • Comparte juegos en grupo
		<p>Juegos artísticos Satisface a la libre imaginación, en los que es viva la ilusión, propende a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. (Calero M. , 2005)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representa y pinta caricaturas • Elabora maquetas • Moldea formas • Participa en teatro

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE Nª 02: SOCIALIZACION

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>SOCIALIZACIÓN Es el proceso de adaptación de elementos socioculturales del medio o entorno a su propia personalidad para así ir integrándose a la sociedad, en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto socio histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia los grupos de pares y las instituciones educativas diversas. MINEDU (2012)</p>	<p>Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes un proceso que resulta de aceptar los puntos de comportamiento social y de adaptarse a ellas. MINEDU (2012).</p>	<p>ADAPTACIÓN SOCIAL Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar. (MINEDU, 2012)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integración social • Socialización con sus compañeros • Disposición Cooperativa
		<p>RESPETO Esta referido al reconocimiento de los sentimientos, intereses del otro; las diferencias que existe en una relación, el termino es bastante mencionado en el terreno de las relaciones interpersonales a su vez está referida a las relaciones que se dan en pequeños grupos u organismos de diversa índole, es un valor que debe estar puesto de manifiesto en todo actuar del ser humano. (MINEDU, 2012)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Acciones de respeto • Reconoce los sentimientos e intereses
		<p>COMUNICACIÓN ASERTIVA Cuando hablamos de asertividad estamos hablando de una forma para interactuar con eficacia en cualquier situación, es así que el aprendizaje asertivo promueve el desarrollo de habilidades y permite ser personas que expresan honestidad son directas y muy expresivas en su comunicación. Ser asertivo implica muchos aspectos así como tener desarrollado la comunicación intrapersonal que sea efectiva consigo misma tener conciencia de nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, administrar nuestras emociones y asumir toda situación de manera coherente y responsable. (MINEDU, 2012)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva la participación • Relaciones interpersonales

2.3 Población, muestra y muestreo

Población

La población está constituida por 78 niñas y niños de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla - Anta que son niños de zona rural cuyas edades fluctúan entre 06 a 12 años, y se detalla en el siguiente cuadro de niños y niñas:

Tabla N° 1

Población Estudiantil Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta

Niñas	Niños	Total
40	38	78

Muestra

La selección de la muestra fue, No probabilístico porque se ha seleccionado en forma intencionada, el grupo de niños con los que se trabajara será el denominado grupo de aplicación de 25 niños y niñas del IV Ciclo de la población de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla - Anta - Cusco, se detallan en el siguiente cuadro:

Tabla N° 2

Muestra de la Investigación

Ciclo	Niñas	Niños	Total
IV	09	16	25
Total	09	16	25

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

2.4.1 Técnicas e instrumentos

Para la recolección de datos se empleó la técnica de la observación.

Los instrumentos empleados fueron ficha de observación para recoger directamente datos sobre la actividad lúdica que realizan los niños y niñas de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta, aplicado a 25 niños y niñas del nivel primario, que consta de 15 ítems que cubren las dimensiones. Juegos que interesan a la movilidad, juegos para la educación de los sentidos, juegos para desenvolver la inteligencia, juegos para desarrollar la sensibilidad y voluntad y juegos artísticos. Asimismo se empleó la ficha de observación para recoger información sobre la variable socialización de los niños y niñas que se aplicó a los estudiantes y consta de 08 ítems, los cuales abordan las dimensiones adaptación social, respeto y comunicación asertiva.

La valoración de estos instrumentos será de acuerdo a las siguientes tablas y figuras.

2.4.2 Validez y confiabilidad

Validez

Instrumentos validados y aplicados en las dos variables por juicio de expertos.

Confiabilidad

Alfa de cronbach calcula obteniéndose un valor $\alpha = 0.79$ que resulta como magnitud alta. Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad de un instrumento.

Para interpretar el valor del coeficiente de confiabilidad usaremos la siguiente tabla.

Tabla N° 3

Rangos para interpretación del coeficiente ALPHA de CRONBACH

Rangos	Magnitud
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

Fuente: Tomado de Ruiz Bolívar (2002)

Tabla N° 4

Rango de puntuaciones y valoración para las variables actividades lúdicas y la socialización

Variable Actividades Lúdicas

Nivel	Dimensiones					Variable actividades Lúdicas
	Juegos que interesan a la movilidad	Juegos para la educación de los sentidos	Juegos para desarrollar la inteligencia	Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad	Juegos artísticos	
Bajo	0 - 4	0 - 4	0 - 4	0 - 2	0 - 4	0 - 20
Medio	5 - 8	5 - 8	5 - 8	3 - 5	5 - 10	21 - 40
Alto	9 - 12	9 - 12	9 - 12	6 - 8	11 - 16	41 - 60

Variable Socialización

Nivel	Dimensiones			Variable de Socialización
	Adaptación social	Respeto	Comunicación asertiva	
Bajo	0 - 4	0 - 4	0 - 2	0 - 10
Medio	5 - 8	5 - 8	3 - 5	11 - 21
Alto	9 - 12	9 - 12	6 - 8	22 - 32

2.5 Métodos de análisis de datos

Para el procesamiento de la información se realizará el siguiente proceso:

- Se diseñó una base de datos en SPSS v23, de acuerdo al diseño de la observación.
- Se vaciaron las Fichas de Observación en la base de dato, se hizo la transferencia de la información de las fichas a la base de datos diseñada para el efecto.
- Se procesó los reportes de los datos en el programa SPSS v23.
- Finalmente, se exportó a Excel para la edición de las tablas y figuras.

Los resultados obtenidos nos presentan 3 indicadores muy importantes para la interpretación de los resultados:

- Coeficiente de Pearson. Que nos brinda una medida exacta de la correlación existente entre las 2 variables comparadas, es decir, cual es nivel de relación directa (coeficiente positivo) o indirecta (coeficiente negativo). Cuanto más se acerca el valor a '1' se asume mayor correlación. Sin embargo, este coeficiente requiere ser validado por:
- Nivel de significación (Sig.), el que requiere ser igual o menor a 0.05 (Nivel de confianza del 95%) para considerar que el dato del coeficiente de correlación es 'significante' o menor o igual a 0.01 (Nivel de confianza del 99%) para considerar que el dato del coeficiente de correlación es 'muy significativo'.
- Población (N). Es la cantidad de datos comparados.

III. RESULTADOS

3.1 Descripción

A continuación, presentamos los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Para la calificación de los resultados se utilizaron las escalas que pasamos a describir en las siguientes tablas.

Tabla N° 5

Genero del Estudiante

Categoría	f	%
Masculino	9	36.0%
Femenino	16	64.0%
Total	25	100%

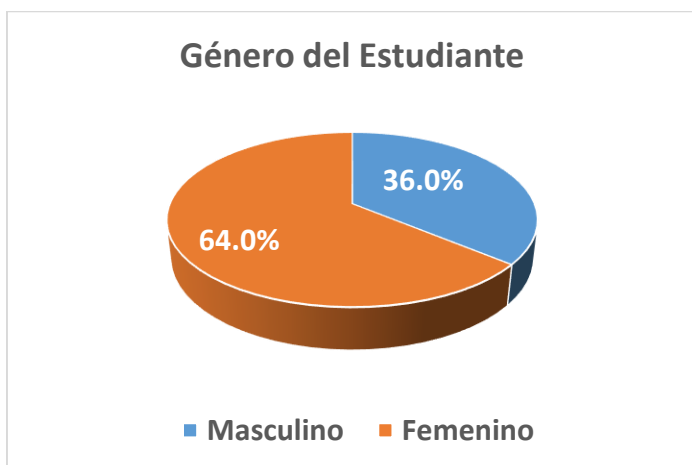


Gráfico N° 1: Genero del Estudiante

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores se aprecian resultados del número de niños observados 36 % que representa a 9 niños y un 64 % que representa a 16 niñas.

3.2 Resultados de la Variable Actividades Lúdicas

3.2.1 Dimensión Juegos que interesan a la movilidad

Tabla N° 6

Juegos que interesan a la movilidad

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre	Total
El estudiante juega fútbol promoviendo el trabajo colectivo	1 4.0%	6 24.0%	7 28.0%	5 20.0%	6 24.0%	25 100.0%
El estudiante juega vóley promoviendo el trabajo colectivo	2 8.0%	6 24.0%	9 36.0%	8 32.0%	0 0.0%	25 100.0%
El estudiante participa en diferentes juegos grupales o colectivos	0 0.0%	1 4.0%	6 24.0%	11 44.0%	7 28.0%	25 100.0%

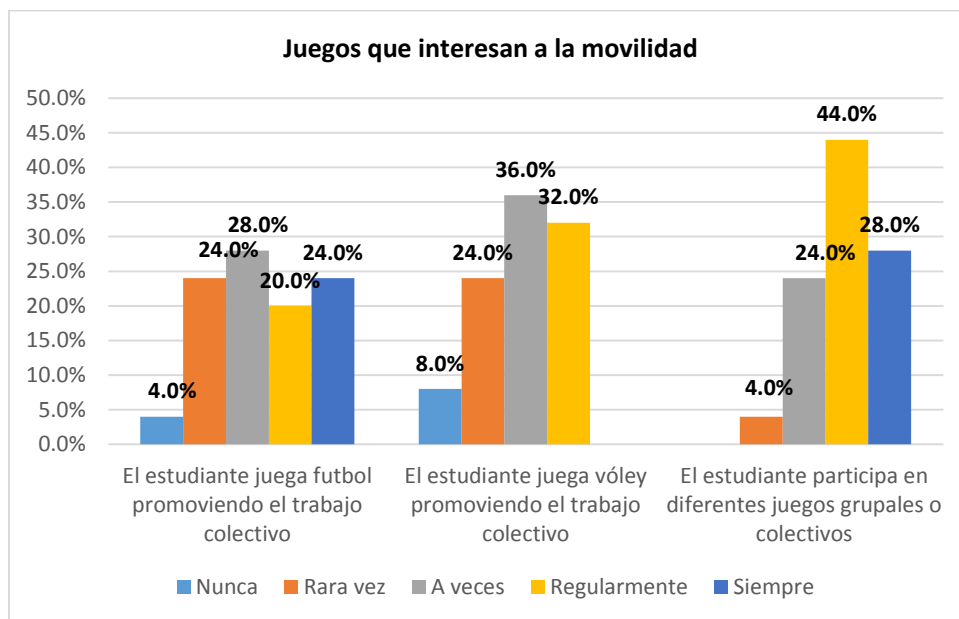


Gráfico N° 2: Juegos que interesan a la movilidad

Interpretación y análisis.

En la tabla y grafico anteriores de la dimensión juegos que interesan a la movilidad motora, se observa que los estudiantes en un 28 % consideran que a veces juegan futbol para promover el trabajo colectivo y un 24 % consideran que rara vez o siempre lo realizan. A su vez en referencia al juego del vóley un 36 % lo hace a veces en promover el trabajo colectivo y un 32 % refiere que lo hace regularmente. Del mismo modo en referencia a la participación en diferentes juegos grupales o colectivos un 44 % lo hace regularmente y un 28 % lo hace siempre.

De los resultados obtenidos podemos deducir que las actividades lúdicas de juegos que interesan a la movilidad motora que realizan los estudiantes, regularmente practican juegos que promueven el trabajo colectivo y juegos grupales que permiten una integración grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 7

Juegos que interesan a la movilidad

Categoría	f	%
Bajo	3	23.0%
Medio	14	56.0%
Alto	8	32.0%
Total	25	100%

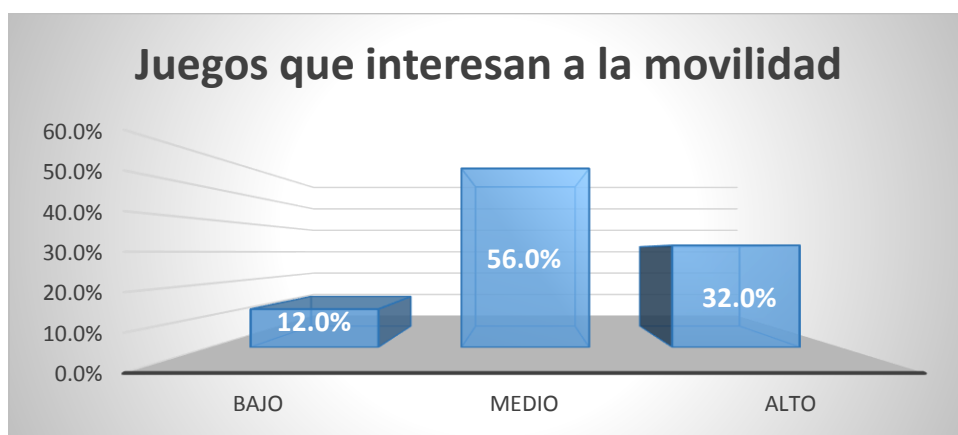


Gráfico N° 3: Juegos que interesan a la movilidad

Interpretación y análisis.

En la tabla y grafico anteriores en conclusión podemos observar que el 56 % de estudiantes observados practican en un nivel medio los juegos referidos a la movilidad motora y solo 32 % de estudiantes que en un nivel alto hacen esta práctica.

3.2.2 Dimensión Juegos para la educación de los sentidos

Tabla N° 8

Juegos para la educación de los sentidos

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre	Total
El estudiante reconoce voces con los ojos tapados	0 0.0%	2 8.0%	10 40.0%	8 32.0%	5 20.0%	25 100.0%
El estudiante percibe sabores con los ojos tapados	0 0.0%	4 16.0%	6 24.0%	8 32.0%	7 28.0%	25 100.0%
El estudiante percibe olores con los ojos tapados	0 0.0%	4 16.0%	8 32.0%	6 24.0%	7 28.0%	25 100.0%

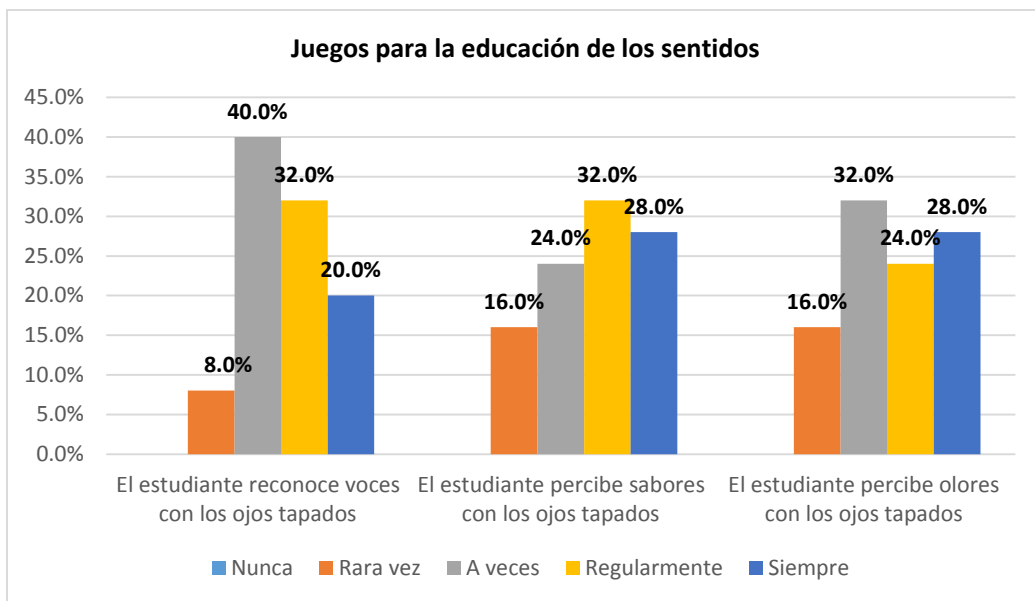


Gráfico N° 4: Juegos para la educación de los sentidos

Interpretación y análisis.

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión juegos para la educación de los sentidos, se observa que los estudiantes en un 40 % consideran que a veces reconocen voces con los ojos tapados y un 32 % consideran que regularmente lo realizan. A su vez en referencia a la percepción de sabores con los ojos tapados un 32 % lo hace regularmente y un 28 % refiere que lo hace siempre. Del mismo modo en referencia a la percepción de olores con los ojos tapados un 32 % lo hace a veces y un 28 % lo hace siempre.

De los resultados obtenidos podemos deducir que las actividades lúdicas de la educación de los sentidos que realizan los estudiantes, regularmente desarrollan la percepción en referencia a los sentidos y con mucha precisión cuando reconocen voces con los ojos atapados, que permiten una identificación e integración grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 9

Juegos para la educación de los sentidos

Categoría	f	%
Bajo	2	8.0%
Medio	10	40.0%
Alto	13	52.0%
Total	25	100%

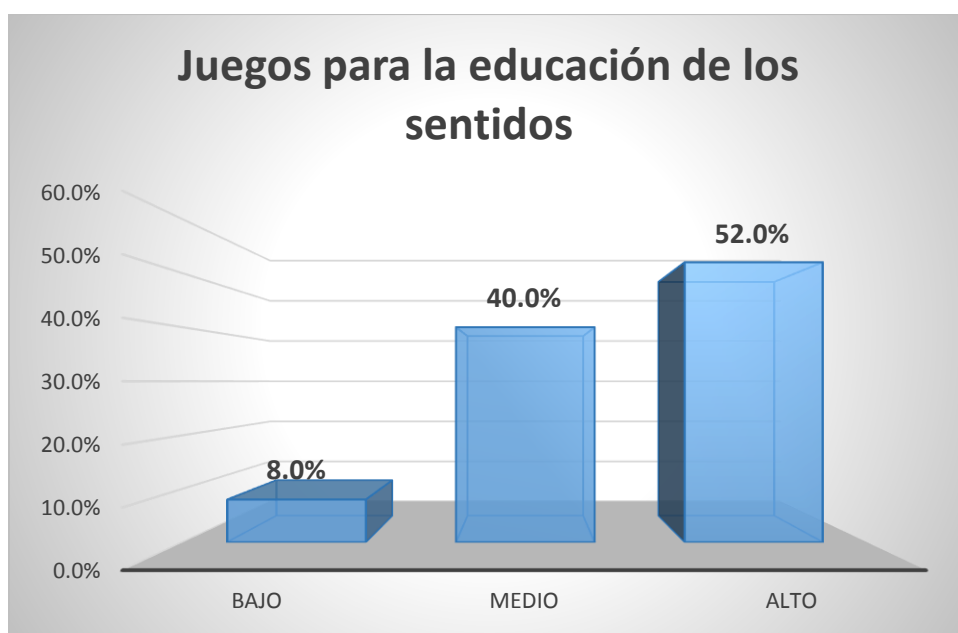


Gráfico N° 5: Juegos para la educación de los sentidos

Interpretación y análisis.

En la tabla y gráfico anteriores en conclusión podemos observar que el 52 % de estudiantes observados practican en un nivel alto los juegos para la educación de los sentidos y solo 40 % de estudiantes que en un nivel medio hacen esta práctica.

3.2.3 Dimensión Juegos para desarrollar la inteligencia

Tabla N° 10

Juegos para desarrollar la inteligencia

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre	Total
El estudiante arma rompecabezas	0 0.0%	0 0.0%	5 20.0%	14 56.0%	6 24.0%	25 100.0%
El estudiante crea adivinanzas	1 4.0%	1 4.0%	7 28.0%	12 48.0%	4 16.0%	25 100.0%
El estudiante crea acertijos	2 8.0%	4 16.0%	15 60.0%	2 8.0%	2 8.0%	25 100.0%

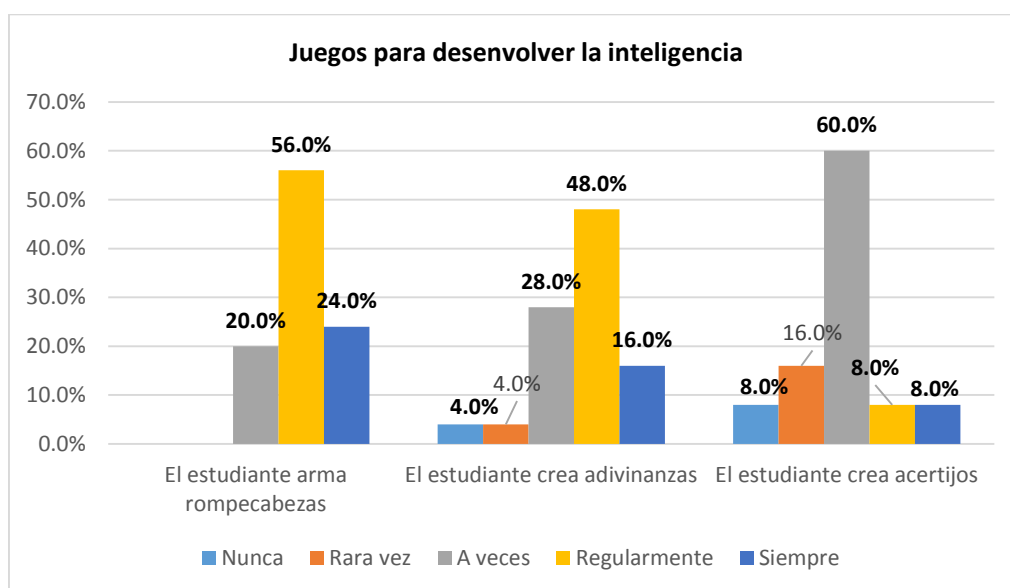


Gráfico N° 6: Juegos para desarrollar la inteligencia

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión juegos para desarrollar la inteligencia, se observa que los estudiantes en un 56 % consideran que regularmente arma rompecabezas y un 24 % consideran que siempre lo realizan. A su vez en referencia a la creación de adivinanzas un 48 % lo hace regularmente y un 28 %

refiere que lo hace a veces. Del mismo modo en referencia a la creación de acertijos un 60 % lo hace a veces y un 16 % lo hace rara vez.

De los resultados obtenidos podemos deducir que las actividades lúdicas para desenvolver la inteligencia que realizan los estudiantes, regularmente crean adivinanzas y a veces acertijos, pero con mucha precisión arman rompecabezas que permiten una identificación e integración grupal consecuentemente socialización.

Tabla N° 11

Juegos para desenvolver la inteligencia

Categoría	f	%
Bajo	1	4.0%
Medio	16	64.0%
Alto	8	32.0%
Total	25	100%

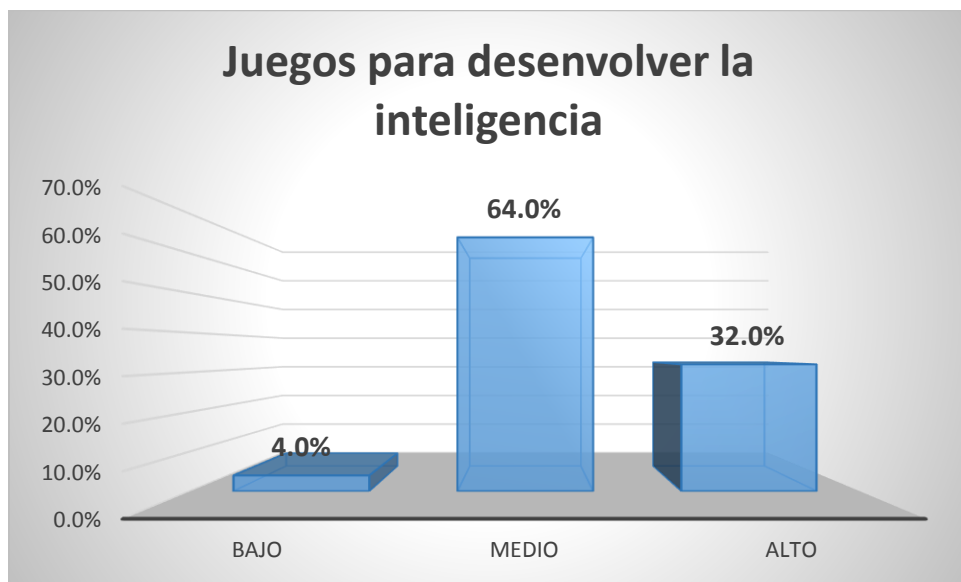


Gráfico N° 7: Juegos para desenvolver la inteligencia

Interpretación y análisis

En la tabla y grafico anteriores en conclusión podemos observar que el 64 % de estudiantes observados practican en un nivel medio los juegos para desenvolver la inteligencia y solo 32 % de estudiantes que en un nivel alto hacen esta práctica.

3.2.4 Dimensión juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad

Tabla N° 12

Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre	Total
El estudiante expresa sentimientos de afecto y solidaridad	0	1	3	13	8	25
	0.0%	4.0%	12.0%	52.0%	32.0%	100.0%
El estudiante comparte juegos en grupo	0	2	5	7	11	25
	0.0%	8.0%	20.0%	28.0%	44.0%	100.0%

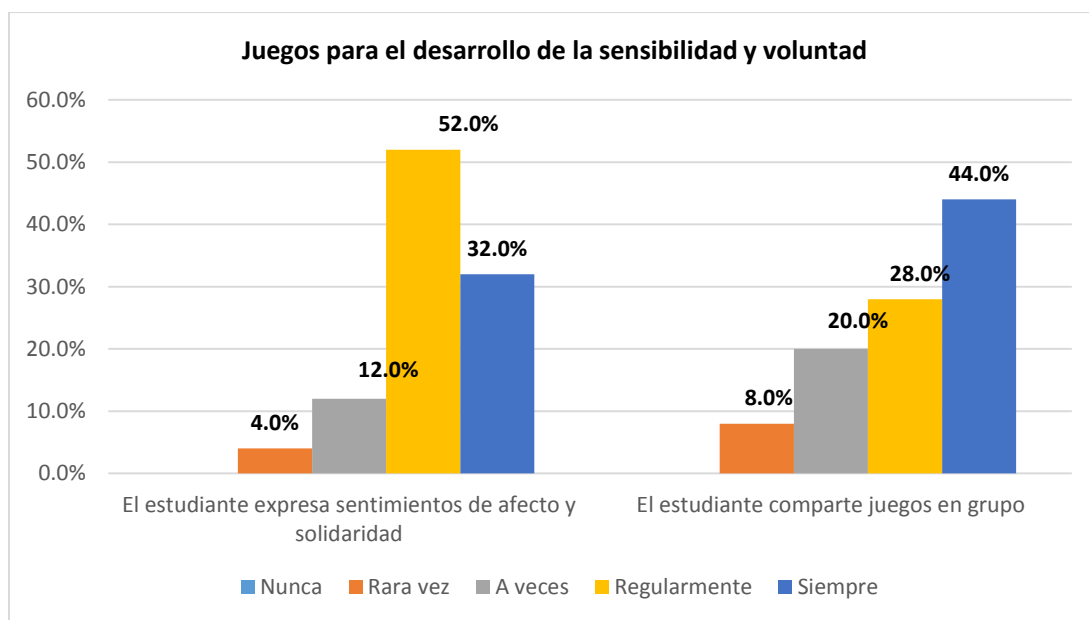


Gráfico N° 8: Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad, se observa que los estudiantes en un 52 % consideran que regularmente expresan sentimientos de afecto y solidaridad y un 32 % consideran que siempre lo realizan. A su vez en referencia a que el estudiante comparte juegos en grupo un 44 % lo hace siempre y un 28 % refiere que lo hace regularmente.

De los resultados obtenidos podemos deducir que las actividades lúdicas para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad, siempre comparten juegos en grupo y con mayor regularidad expresan sentimientos de afecto y solidaridad, que permiten una identificación e integración grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 13

Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad

Categoría	f	%
Medio	8	32.0%
Alto	17	68.0%
Total	25	100%

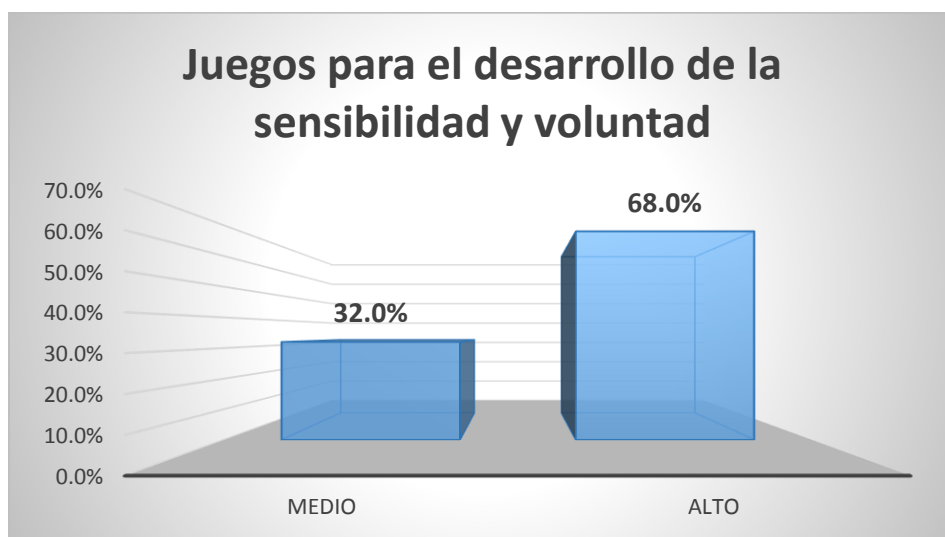


Gráfico N° 9: Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad

Interpretación y análisis

En la tabla y grafico anteriores en conclusión podemos observar que el 68 % de estudiantes observados practican en un nivel alto los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad y solo 32 % de estudiantes que en un nivel medio hacen esta práctica.

3.2.5 Dimensión juegos artísticos

Tabla N° 14

Juegos artísticos

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regular mente	Siempre	Total
El estudiante representa y pinta caricaturas	1 4.0%	6 24.0%	10 40.0%	6 24.0%	2 8.0%	25 100.0%
El estudiante elabora maquetas	2 8.0%	6 24.0%	15 60.0%	1 4.0%	1 4.0%	25 100.0%
El estudiante moldea formas	1 4.0%	5 20.0%	10 40.0%	7 28.0%	2 8.0%	25 100.0%
El estudiante participa en teatro	2 8.0%	3 12.0%	11 44.0%	4 16.0%	5 20.0%	25 100.0%

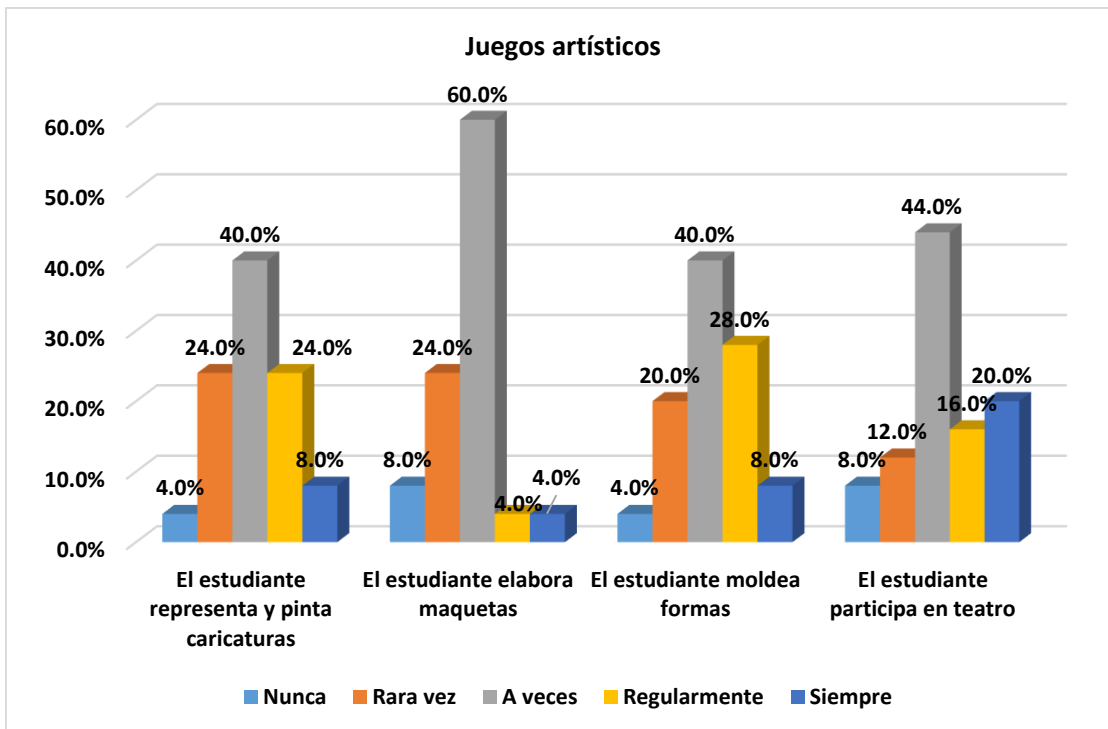


Gráfico N° 10: Juegos artísticos

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión juegos artísticos, se observa que los estudiantes en un 40 % consideran que a veces representa y pinta caricaturas y un 24 % consideran que rara vez y regularmente lo realizan. A su vez en referencia a la elaboración de maquetas un 60 % lo hace a veces y un 24 % refiere que lo hace rara vez. Del mismo modo en referencia a moldear formas un 40 % lo hace a veces y un 28 % lo hace regularmente y en referencia a la participación en teatro un 44 % lo hace a veces y un 20 % lo hace siempre.

De los resultados obtenidos podemos deducir que las actividades lúdicas artísticas que realizan los estudiantes, a veces desarrollan diferentes actividades lúdicas artísticas y con mucha precisión elaboran maquetas, que permiten una identificación e integración grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 15

Juegos artísticos

Categoría	f	%
Bajo	2	8.0%
Medio	18	72.0%
Alto	5	20.0%
Total	25	100.0%

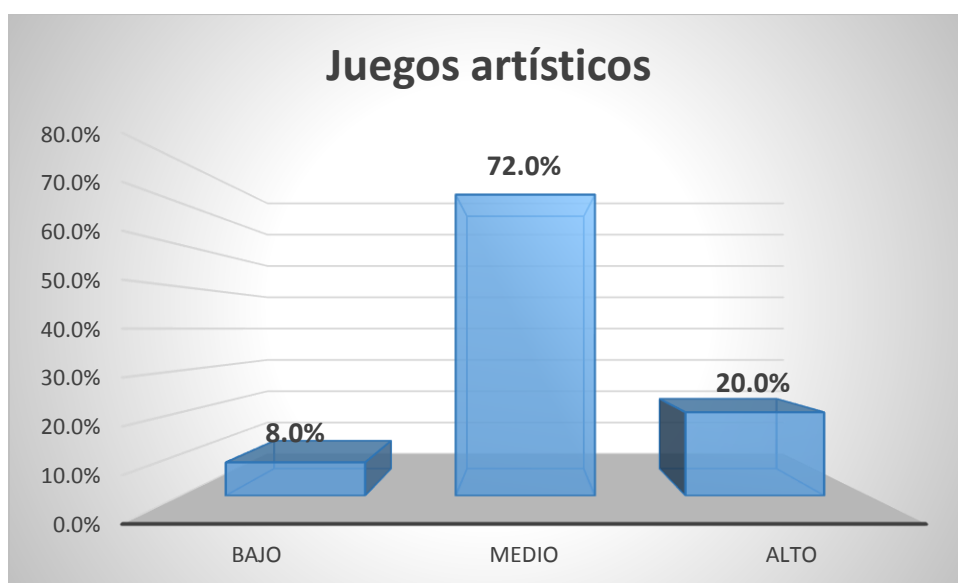


Gráfico N° 11: Juegos artísticos

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores en conclusión podemos observar que el 72 % de estudiantes observados practican en un nivel medio los juegos artísticos y solo 20 % de estudiantes que en un nivel alto hacen esta práctica.

3.3 Resultados de la variable socialización

3.3.1 Dimensión adaptación social

Tabla N° 16

Adaptación social

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre	Total
Se integra en los diferentes juegos	1 4.0%	1 4.0%	5 20.0%	11 44.0%	7 28.0%	25 100.0%
Se socializa con sus compañeros durante las actividades lúdicas	0 0.0%	0 0.0%	4 16.0%	10 40.0%	11 44.0%	25 100.0%
Demuestra disposición Cooperativa	0 0.0%	2 8.0%	7 28.0%	10 40.0%	6 24.0%	25 100.0%

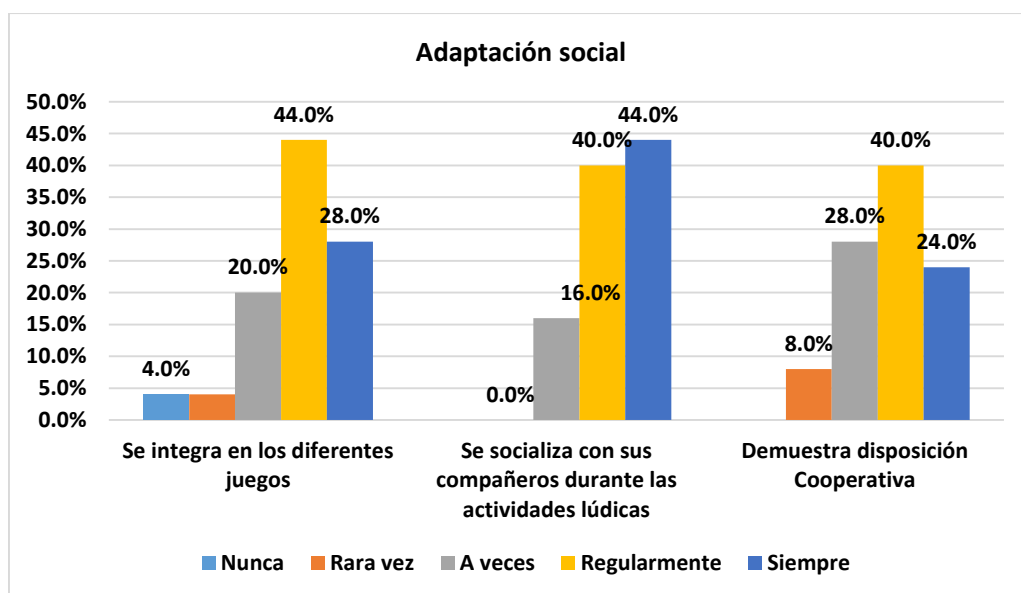


Gráfico N° 12: Adaptación social

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión adaptación social, se observa que los estudiantes en un 44 % consideran que regularmente se integran en los diferentes juegos y un 28 % consideran que siempre lo realizan y en referencia a la

socialización con sus compañeros durante las actividades lúdicas un 44 % lo hace siempre y un 40 % refiere que lo hace regularmente. Del mismo modo en referencia a la disposición cooperativa un 40 % lo demuestra regularmente y un 28 % lo hace a veces.

De los resultados obtenidos podemos deducir que la socialización de adaptación social que realizan los estudiantes, regularmente se integran a los diferentes juegos, demostrando cooperación y con mayor socialización con sus compañeros durante las actividades lúdicas, que permiten una identificación e integración a nivel grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 17

Adaptación social

Categoría	f	%
Mala	1	4.0%
Regular	10	40.0%
Buena	14	56.0%
Total	25	100.0%

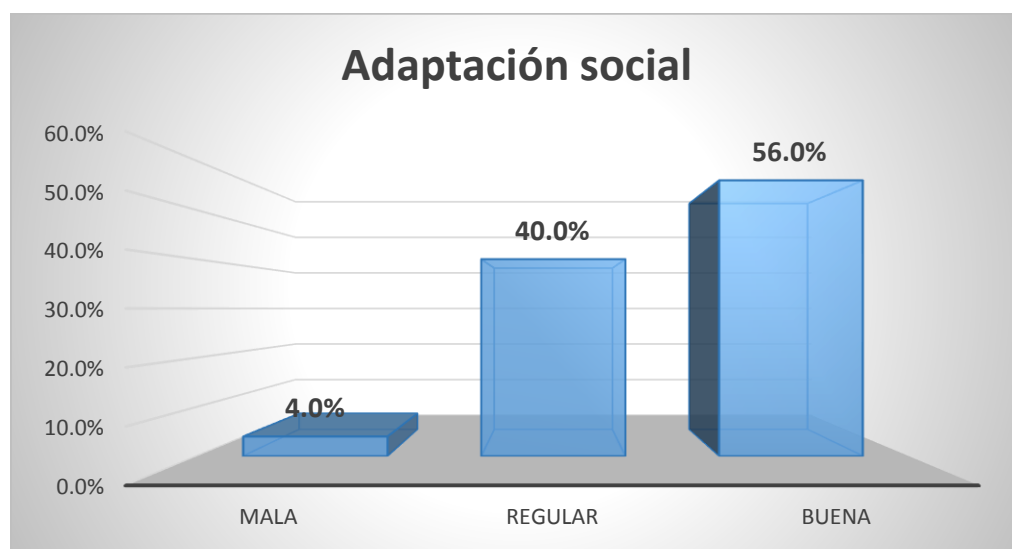


Gráfico N° 13: Adaptación social

Interpretación y análisis

En la tabla y grafico anteriores en conclusión podemos observar que el 56 % de estudiantes observados se integran al grupo y se socializan con sus compañeros en un nivel bueno y solo 40 % de estudiantes que en un nivel regular hacen esta práctica.

3.3.2 Dimensión Respeto

Tabla N° 18

Respeto

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regular mente	Siempre	Total
Respeto las normas de convivencia	0 0.0%	1 4.0%	6 24.0%	11 44.0%	7 28.0%	25 100.0%
Practica acciones de respeto durante las actividades lúdicas	0 0.0%	0 0.0%	6 24.0%	15 60.0%	4 16.0%	25 100.0%
Reconoce los sentimientos e intereses de sus compañeros	0 0.0%	1 4.0%	4 16.0%	14 56.0%	6 24.0%	25 100.0%

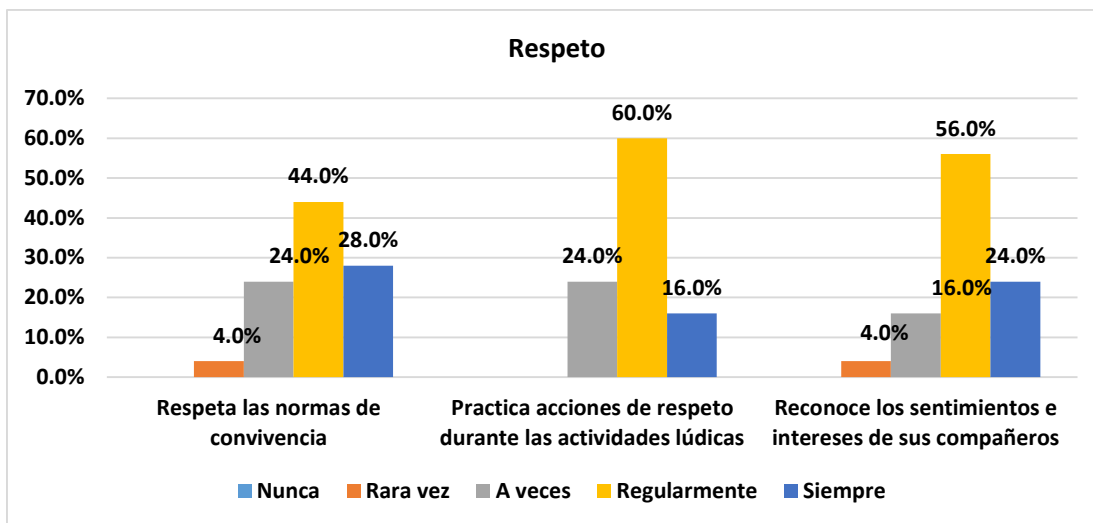


Gráfico N° 14: Respeto

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión respeto, se observa que los estudiantes en un 44 % consideran que regularmente respetan las normas de convivencia y un 28 % consideran que siempre lo realizan y en referencia a la práctica de acciones de respeto durante las actividades lúdicas un 60 % lo hace regularmente y un 24 % refiere que lo hace a veces. Del mismo modo en referencia al reconocimiento de los sentimientos e intereses de sus compañeros un 56 % lo demuestra regularmente y un 24 % lo hace siempre.

De los resultados obtenidos podemos deducir que la socialización de la práctica del respeto que realizan los estudiantes, regularmente respetan las normas de convivencia y reconocen sentimientos e intereses de sus compañeros y con mayor práctica de acciones de respeto durante las actividades lúdicas con sus compañeros, que permiten una identificación e integración a nivel grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 19

Respeto

Categoría	f	%
Regular	10	40.0%
Buena	15	60.0%
Total	25	100.0%

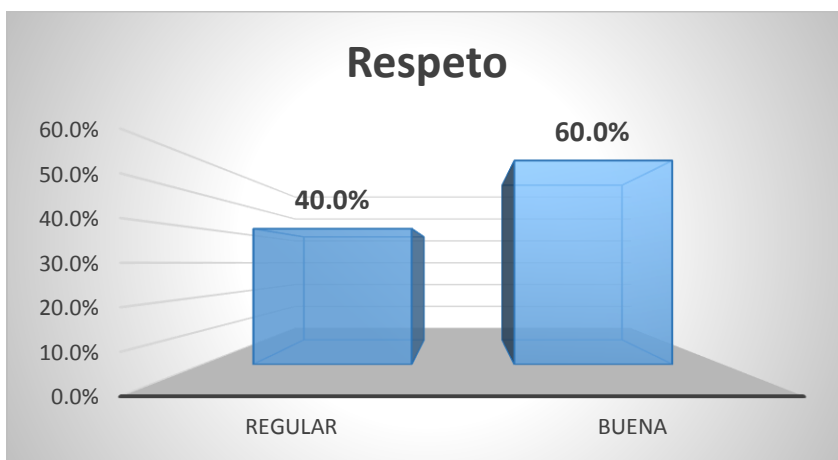


Gráfico N° 15: Respeto

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores en conclusión podemos observar que el 60 % de estudiantes observados respetan normas y practican acciones de respeto frente sus compañeros en un nivel bueno y solo 40 % de estudiantes que en un nivel regular hacen esta práctica.

3.3.3 Dimensión Comunicación asertiva

Tabla N° 20

Comunicación asertiva

Categoría	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre	Total
Crea un clima favorable que incentiva la participación de sus compañeros	0 0.0%	0 0.0%	5 20.0%	12 48.0%	8 32.0%	25 100.0%
Se relaciona de manera activa con sus compañeros en los juegos	0 0.0%	2 8.0%	4 16.0%	8 32.0%	11 44.0%	25 100.0%

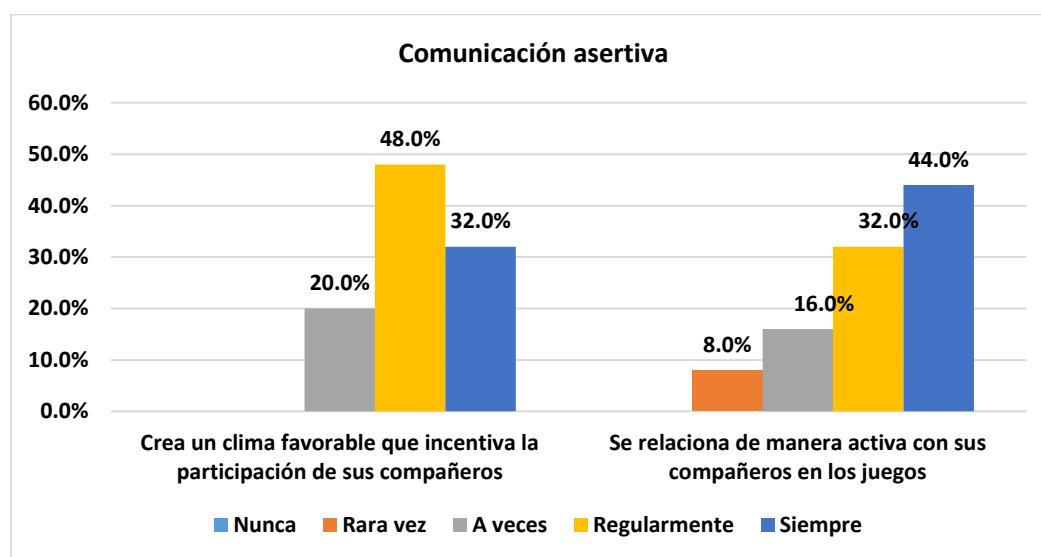


Gráfico N° 16: Comunicación asertiva

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores de la dimensión comunicación asertiva, se observa que los estudiantes en un 48 % consideran que regularmente crea un clima favorable que incentiva la participación de sus compañeros y un 32 % consideran que siempre lo realizan. A su vez en referencia a que se relaciona de manera activa con sus

compañeros en los juegos un 44 % lo hace siempre y un 32 % refiere que lo hace regularmente.

De los resultados obtenidos podemos deducir que la socialización de la comunicación asertiva que realizan los estudiantes, siempre se relacionan de manera activa con sus compañeros y con mayor participación crean un clima favorable que motiva a sus compañeros, que permiten una identificación e integración a nivel grupal consecuentemente la socialización.

Tabla N° 21

Comunicación asertiva

Categoría	f	%
Regular	7	28.0%
Buena	18	72.0%
Total	25	100.0%

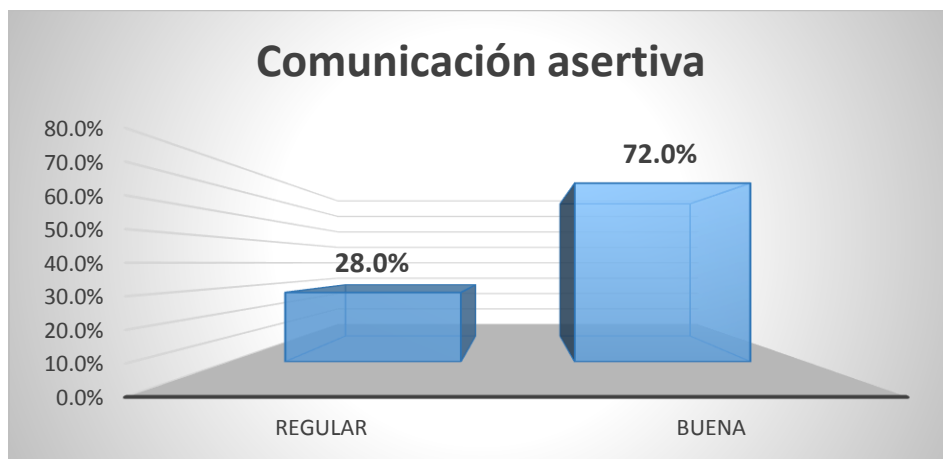


Gráfico N° 17: Comunicación asertiva

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores en conclusión podemos observar que en 72 % de estudiantes observados se comunican asertivamente con sus compañeros en un nivel bueno y solo 28 % de estudiantes que en un nivel regular hacen esta práctica.

3.4 Resultado a Nivel de Variables

3.4.1 Variable Actividades Lúdicas

Tabla N° 22

Variable actividades lúdicas

Categoría	f	%
Bajo	1	4.0%
Medio	16	64.0%
Alto	8	32.0%
Total	25	100.0%

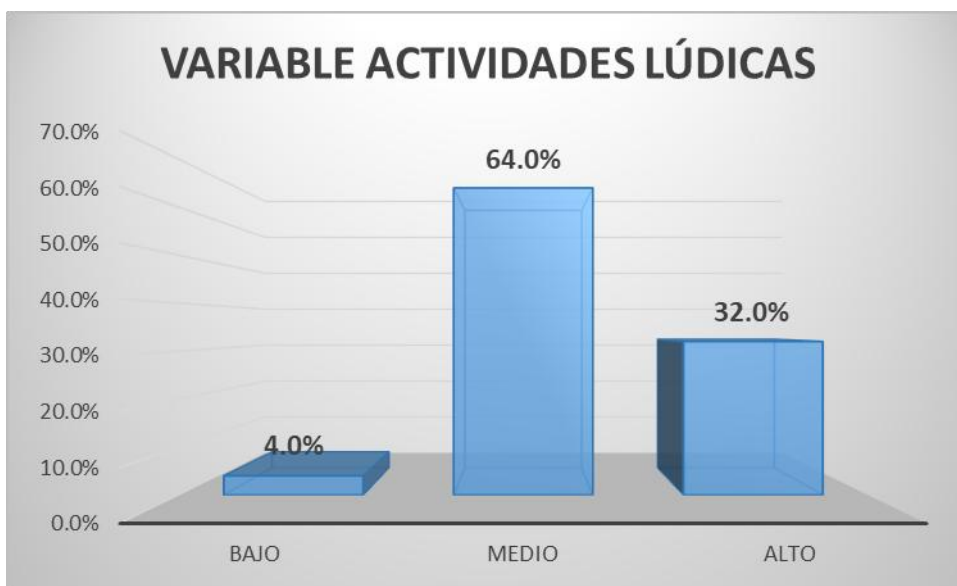


Gráfico N° 18: Variable actividades lúdicas

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores se aprecian los resultados para la variable actividades lúdicas en la que se observa que en un 64 % de estudiantes se encuentran en un nivel medio de la realización de actividades referidas a diversos juegos y solo el 32 % realiza esta práctica en nivel alto.

Podemos deducir que a mayor oportunidad de practicar juegos lúdicos mejora la integración grupal y socialización.

3.4.2 Variable Socialización

Tabla N° 23

Variable socialización

Categoría	f	%
Regular	7	28.0%
Buena	18	72.0%
Total	25	100.0%

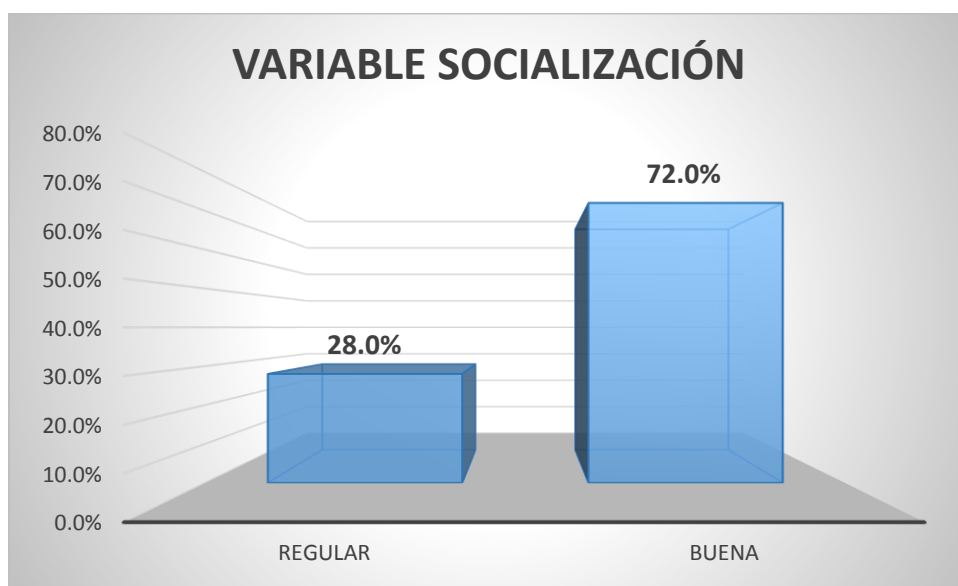


Gráfico N° 19: Variable socialización

Interpretación y análisis

En la tabla y gráfico anteriores se aprecian los resultados para la variable socialización en la que se observa que en un 72 % de estudiantes se encuentran en un nivel bueno en la integración grupal y socialización y solo el 28 % se encuentra en un nivel regular.

De los resultados se puede afirmar que promoviendo actividades que favorezcan la integración grupal, procesos de adaptación que contribuya al desarrollo personal del estudiante y posibiliten condiciones y oportunidades para socializarse en los diversos contextos.

3.5 Correlación entre la Variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la Variable SOCIALIZACIÓN

El Coeficiente de Correlación entre la Variable actividades lúdicas y la Variable socialización de los estudiantes se presenta en la siguiente tabla:

Tabla N° 24
Correlaciones

		VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS	VARIABLE SOCIALIZACIÓN
VARIABLE	Correlación de Pearson	1	,882**
ACTIVIDADES LÚDICAS	Sig. (bilateral)		.000
	N	25	25
VARIABLE	Correlación de Pearson	,882**	1
SOCIALIZACIÓN	Sig. (bilateral)	.000	
	N	25	25

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

El valor de 0.882, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una ‘correlación positiva considerable’ entre ambas variables, además es Muy Significativa al 99% de confianza, porque el valor del Sig (bilateral) es de 0.000, que se encuentra por debajo del 0.01 requerido.

3.5.1 Correlación entre la dimensión Juegos que interesan a la movilidad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN

La correlación entre la ‘dimensión Juegos que interesan a la movilidad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN’, se observa en la siguiente tabla:

Tabla N° 25
Correlaciones

		VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Juegos que interesan a la movilidad
VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Correlación de Pearson	1	,849**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	25	25
Juegos que interesan a la movilidad	Correlación de Pearson	,849**	1
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	25	25

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

El Coeficiente de Correlación de Pearson calculado en el programa de software SPSS es de “0.849”, que expresa que existe relación, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una Correlación positiva considerable entre la dimensión Juegos que interesan a la movilidad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN’. La significación bilateral es de 0.000, por lo que la correlación calculada se considera Muy Significativa (menor al 0.01), es decir, que con un 99% de confianza se puede afirmar que existe una Correlación positiva considerable entre la dimensión Juegos que interesan a la movilidad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN.

3.5.2 Correlación entre la dimensión Juegos para la educación de los sentidos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN

La correlación entre la ‘dimensión Juegos para la educación de los sentidos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN’, se observa en la siguiente tabla:

Tabla N° 26
Correlaciones

		VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Juegos para la educación de los sentidos
VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Correlación de Pearson	1	,797**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	25	25
Juegos para la educación de los sentidos	Correlación de Pearson	,797**	1
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	25	25

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

El Coeficiente de Correlación de Pearson calculado en el programa de software SPSS es de “0.797”, que expresa una relación positiva considerable, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una Correlación positiva considerable entre la dimensión Juegos para la educación de los sentidos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN. La significación bilateral es de 0.000, por lo que la correlación calculada se considera Muy Significativa (menor al 0.01) al 99% de confianza.

3.5.3 Correlación entre la dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN

La correlación entre la 'dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN', se observa en la siguiente tabla:

Tabla N° 27
Correlaciones

		VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Juegos para desenvolver la inteligencia
VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Correlación de Pearson	1	,631**
	Sig. (bilateral)		.001
	N	25	25
Juegos para desenvolver la inteligencia	Correlación de Pearson	,631**	1
	Sig. (bilateral)	.001	
	N	25	25

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

El Coeficiente de Correlación de Pearson calculado en el programa de software SPSS es de "0.631", que expresa una relación positiva media, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una Correlación positiva media entre la dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN. La significación bilateral es de 0.000, por lo que la correlación calculada se considera Muy Significativa (menor al 0.01) al 99% de confianza.

3.5.4 Correlación entre la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN

La correlación entre la 'dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN', se observa en la siguiente tabla:

Tabla N° 28
Correlaciones

		VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad
VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Correlación de Pearson	1	,776**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	25	25
Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad	Correlación de Pearson	,776**	1
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	25	25

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

El Coeficiente de Correlación de Pearson calculado en el programa de software SPSS es de “0.776”, que expresa una relación positiva considerable, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una Correlación positiva considerable entre la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN. La significación bilateral es de 0.000, por lo que la correlación calculada se considera Muy Significativa (menor al 0.01) al 99% de confianza.

3.5.5 Correlación entre la dimensión Juegos artísticos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN

La correlación entre la ‘dimensión Juegos artísticos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN’, se observa en la siguiente tabla:

Tabla N° 29
Correlaciones

		VARIABLE SOCIALIZACIÓN	Juegos artísticos
VARIABLE	Correlación de	1	,691**
SOCIALIZACIÓN	Pearson		
	Sig. (bilateral)		.000
	N	25	25
Juegos artísticos	Correlación de	,691**	1
	Pearson		
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	25	25

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

El Coeficiente de Correlación de Pearson calculado en el programa de software SPSS es de “0.691”, que expresa una relación positiva media, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una Correlación positiva media entre la dimensión Juegos artísticos de la variable ACTIVIDADES LÚDICAS y la variable SOCIALIZACIÓN. La significación bilateral es de 0.000, por lo que la correlación calculada se considera Muy Significativa (menor al 0.01) al 99% de confianza.

IV. DISCUSIÓN

A continuación, presentamos la contrastación y discusión de los resultados obtenidos con los antecedentes de estudio, las teorías relacionadas al tema de esta investigación y la aceptación y/o rechazo de las hipótesis del presente estudio

Respecto a la hipótesis general cuyo enunciado es: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta - Cusco, se puede afirmar de acuerdo a los antecedentes de estudio referidos al tema, las actividades lúdicas realizadas por los docentes tiene relevancia significativa en la socialización de los niños y se tiene claro que la tarea de la educación en los primeros años, es generar espacios oportunidades, estrategias acciones referidas al juego por las mismas características de los niños y porque es un mecanismos que posibilita un desarrollo integral armonioso del niño, psicológicos, sociológicos, motrices e intelectuales.

Es así que las teorías relacionadas al tema de estudio, consideran importante el juego, porque el niño al realizar estas actividades ponen en práctica casi todo su organismo, desarrollo motor, social e intelectual e interrelacionarse de manera asertiva en diversos contextos, es así que van construyendo procesos mentales desde los más simples hasta los más complejos y procesos psicológicos de adaptación social y socialización para que actúen de manera oportuna, eficaz y pertinente en todo contexto.

A su vez los resultados obtenidos del trabajo de campo, resume que el coeficiente de correlación entre la variable actividades lúdicas y la variable socialización de los estudiantes cuyo valor es de 0.882, lo que significa que en el ámbito de estudio hay una correlación positiva considerable entre ambas variables, es muy significativa al 99 % de confianza.

Estos resultados nos reflejan que cuando se posibilitan actividades lúdicas a los niños estamos respetando y construyendo de manera positiva en su desarrollo personal, muchas posibilidades de interrelacionarse y adaptarse en cualquier contexto con éxito.

Finalmente es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones, los aportes, estrategias, metodologías que deben ser considerados y abordados para el desarrollo emocional, motor e intelectual del niño y un proceso de adaptación social coherente a las exigencias de nuestro contexto.

V. CONCLUSIONES

Primera: Con un nivel de confianza al 99 %, existe una correlación positiva y considerable entre la variable actividades lúdicas y la variable socialización, según el estadístico de prueba para un estudio de r Pearson ($r = 0.882$), además es muy significativa. De los resultados obtenidos podemos afirmar que a mayor práctica de actividades lúdicas que se promuevan en los niños será significativa en el proceso de socialización.

Segunda: Respecto a la variable actividades lúdicas, se observa que un 64 % de estudiantes, se encuentran en un nivel medio, que refiere la realización de diversos juegos ya sea grupales o individuales, y solo un 32 % realiza esta práctica con un nivel alto. De los resultados se puede afirmar que un buen porcentaje de niños realizan estas actividades en un promedio medio que no necesariamente son promovidos por los docentes.

Tercera: Respecto a la variable socialización, los resultados nos demuestra que un 72 % de estudiantes se encuentran en un nivel bueno en la integración grupal y socialización y un 28 % se encuentra en un nivel regular. De los resultados obtenidos se puede afirmar que a mayor oportunidad de integración y trabajo grupal, mejores posibilidades para los niños de adaptarse y socializarse en los diversos contextos.

Cuarta: Con un nivel de confianza del 99%, y un nivel de significancia del $= 0.000$, se confirma que si existe correlación positiva y considerable entre las dimensiones de las variables actividades lúdicas y socialización, cuyos coeficientes de correlación alcanzan valores que lo ubican en el nivel de correlación alta, siendo en todos los casos directa. De los resultados obtenidos se concluye que las actividades lúdicas referidas a la dimensión juegos grupales que interesan a la movilidad motora, tienen mayor relevancia en los procesos de adaptación, integración grupal y socialización.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los directivos y docentes del nivel primario de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla Anta – Cusco, implementen estrategias, programas de actividades lúdicas, acciones referidas al juego por las mismas características de los niños, para asegurar un buen desarrollo integral armonioso del niño, que contribuya al desarrollo y adaptación social e interacciones de calidad con asertividad y pertinencia en su contexto.

Segunda: Se recomienda a los docentes del nivel primario, en sus acciones pedagógicas desarrollen acciones inherentes a la formación integral de los niños posibilitando espacios, oportunidades para favorecer la actividad lúdica respetando su edad y características de su desarrollo.

Tercera: Se recomienda a los docentes del nivel primario, promover actividades que favorezcan la integración grupal, procesos de adaptación que contribuya al desarrollo personal del estudiante y posibiliten condiciones y oportunidades para socializarse en los diversos contextos, fortalezcan las iniciativas de los niños, de interactuar, comunicarse, realizar trabajos en equipo, que se trasluzcan en la práctica de valores.

Cuarta: Se recomienda a los directivos y docentes del nivel primario de Instituciones Educativas, considerar importante en su actividad pedagógica el juego como mediador del desarrollo de la socialización y consecuentemente del aprendizaje significativo, por considerarse un factor importante del desarrollo del niño y es indispensable implementar este programa educativo, priorizando el juego como herramienta pedagógica porque se asocian a indicadores que reflejan en el desarrollo personal y social del niño, para que interactúe dentro de un contexto de manera competente.

BIBLIOGRAFÍA

- Badillo, J. (1993). *Juegos populares infantiles*. Lima Peru: HH. Herrera Editores.
- Bettelheim. (1994). *No hay padres perfectos*. Barcelona: Critica.
- Borja, M. (1980). *El juego infantil*. Madrid.
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. Lima: El Comercio.
- Carrasco Arísti, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 Virgen Peregrina del Rosariodel distrito de San Martín de Porres-2015*. Perú.
- Chateau. (1988). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires.
- Cjuno Quispe, F., & Peralta Chocata, L. (2016). *Actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad en los alumnos de 5° grado de primaria de la institución educativa nº 56106 altiva canas del distrito de yanaoca - canas 2015*. Cusco.
- Clarapede, E. (1932). *Teorías del juego como recurso educativo*. Suiza.
- Cousinet, R. (1950). *La nueva educación*. Francia.
- Espinoza, N. J., Flores, J., & Hernández, J. C. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. Nicaragua.
- Goode. (1983). *Socialización y cultura*.
- Güell, & Muñoz. (2000). *La comunicación más allá de las palabras*. Barcelona.
- Hansen. (2010). *Fundamentos de la terapia del juego*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Larsen, & Bus. (2005). *Psicología de la personalidad*. Madrid España.
- Luzuriaga, L., & Adler, A. (1985). *Ideas pedagógicas del siglo XX*. Buenos Aires: Losada.
- Makarenko, A. (1987). *Conferencia sobre educación infantil*. México: Mexicanos Unidos.
- MINEDU. (2012). *Ciencias Sociales*. Lima: Santillana.
- MINEDU. (2012). *Ciencias Sociales*. Lima: Santillana.
- MINEDU. (2012). *Ciencias Sociales*. Lima: Santillana.
- MINEDU. (2012). *Persona familia y relaciones humanas*. Lima: Santillana.
- MINEDU. (2012). *Persona Familia y Relaciones Humanas*. Lima: Santillana.

- Montoya. (1958). *Juegos Escolares* . Madrid.
- Moreno, A. (2007). *Psicología del niño y la niña de educación primaria*. Barcelona España.
- Océano, E. (1998). *Enciclopedia de desarrollo del niño*. Barcelona: Grupo editoria oceano.
- Olivares Cardoza, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de catacaos - piura*. Piura.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Editorial Paidotribo.
- Oyola, & Hidalgo. (1998). *Juegos educativos*. Lima: Lumbreras.
- Pavia, V. (2006). *Jugar de un modo ludico*. Mexico.
- Piaget, J. (1975). *Socialización y desarrollo social*.
- Queyrat, F. (1981). *Los juegos de los niños*. Madrid.
- Ridruejo. (1996). *La socialización*.
- Riquero, A. (2017). *Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial*". Perú.
- Riso. (2002). *Cuestion de dignidad. Aprenda a decir no y gana autoestima siendo asertivo*. Bogota: Norma.
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la sociología general* . Barcelona Hender.
- Senet, R. (1991). *Elementos psicologicos de la poblacion infantil*. Buenos aires.
- Taipe, O. J. (2013). *El Juego Infantil Como Proceso De Socialización En Niños Y Niñas De 4 A 5 Años Del Centro Educativo Episcopal "Catedral De El Señor". Propuesta De Una Guía De Actividades Lúdicas Para Maestras De Nivel Inicial*. Ecuador.
- Ugalde. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. Mexico.
- Velarde, L. (1991). *Juegos motores*. Lima.

ANEXOS

- Instrumentos
- Validez de los instrumentos
- Matriz de consistencia
- Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio
- Otras evidencias

ANEXO N° 01

MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE N° 01: ACTIVIDADES LÚDICAS

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACIÓN
JUEGOS QUE INTERESAN A LA MOVILIDAD	Juega Fútbol promoviendo el trabajo colectivo	20%	3	El estudiante juega fútbol promoviendo el trabajo colectivo	
	Juega Vóley promoviendo el trabajo colectivo			El estudiante juega vóley promoviendo el trabajo colectivo	
	Participa en diferentes juegos grupales o colectivos			El estudiante participa en diferentes juegos grupales o colectivos	
JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN DE LOS SENTIDOS	Reconoce voces con los ojos tapados	20%	3	El estudiante reconoce voces con los ojos tapados	Siempre (4)
	Percibe sabores con los ojos tapados			El estudiante percibe sabores con los ojos tapados	Regularmente (3)
	Percibe olores con los ojos tapados			El estudiante percibe olores con los ojos tapados	A veces (2)
JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA	Arma rompecabezas	20%	3	El estudiante arma rompecabezas	Rara vez (1)
	Crea adivinanzas			El estudiante crea adivinanzas	Nunca (0)
	Crea acertijos			El estudiante crea acertijos	
JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA SENSIBILIDAD Y VOLUNTAD	Expresa sentimientos de afecto y solidaridad	13%	2	El estudiante expresa sentimientos de afecto y solidaridad	
	Comparte juegos en grupo			El estudiante comparte juegos en grupo	
JUEGOS ARTÍSTICOS	Representa y pinta caricaturas	27%	4	El estudiante representa y pinta caricaturas	
	Elabora maquetas			El estudiante elabora maquetas	
	Moldea formas			El estudiante moldea formas	
	Participa en teatro			El estudiante participa en teatro	

MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE N° 02: LA SOCIALIZACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACIÓN
ADAPTACIÓN SOCIAL	Integración social	38%	3	Se integra en los diferentes juegos	Siempre (4)
	Socialización con sus compañeros			Se socializa con sus compañeros durante las actividades lúdicas	Regularmente (3)
	Disposición Cooperativa			Demuestra disposición Cooperativa	
RESPECTO	Normas de convivencia	38%	3	Respeta las normas de convivencia	A veces (2)
	Acciones de respeto			Practica acciones de respeto durante las actividades lúdicas	Rara vez (1)
	Reconoce los sentimientos e intereses			Reconoce los sentimientos e intereses de sus compañeros	
COMUNICACIÓN ASERTIVA	Incentiva la participación	24%	2	Crea un clima favorable que incentiva la participación de sus compañeros	Nunca (0)
	Relaciones interpersonales			Se relaciona de manera activa con sus compañeros en los juegos	

ANEXO 02

INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

Alumno:

Sexo:

Nº	ITEMS/REACTIVO	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre
1	El estudiante juega futbol promoviendo el trabajo colectivo					
2	El estudiante juega vóley promoviendo el trabajo colectivo					
3	El estudiante participa en diferentes juegos grupales o colectivos					
4	El estudiante reconoce voces con los ojos tapados					
5	El estudiante percibe sabores con los ojos tapados					
6	El estudiante percibe olores con los ojos tapados					
7	El estudiante arma rompecabezas					
8	El estudiante crea adivinanzas					
9	El estudiante crea acertijos					
10	El estudiante expresa sentimientos de afecto y solidaridad					
11	El estudiante comparte juegos en grupo					
12	El estudiante representa y pinta caricaturas					
13	El estudiante elabora maquetas					
14	El estudiante moldea formas					
15	El estudiante participa en teatro					

RESPUESTAS	0	1	2	3	4
	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre

ITEMS: 1,2,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15.

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA SOCIALIZACIÓN

Alumno:

Sexo:

N ^a	ITEMS/REACTIVO	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre
1	Se integra en los diferentes juegos					
2	Se socializa con sus compañeros durante las actividades lúdicas					
3	Demuestra disposición Cooperativa					
4	Respeto las normas de convivencia					
5	Practica acciones de respeto durante las actividades lúdicas					
6	Reconoce los sentimientos e intereses de sus compañeros					
7	Crea un clima favorable que incentiva la participación de sus compañeros					
8	Se relaciona de manera activa con sus compañeros en los juegos					

ITEMS: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

	0	1	2	3	4
RESPUESTAS	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Ficha de observación a niños sobre la socialización.

1.3 INVESTIGADOR: Br. Juan Inca Paullo

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80 %	81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					X
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente las variables de investigación.					X
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

90%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

Cusco, setiembre del 2018



UNIDAD EJECUTORA SIS EDUCACIÓN ANTA
 Dra. Marcelina Inca Paullo
 COORDINADORA DE ASesoría CURRICULAR ANTA

Firma: 24362338
 DNI:

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Ficha de observación a niños sobre actividades lúdicas.

1.3 INVESTIGADOR : Br. Juan Inca Paullo

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80 %	81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					X
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					X
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente las variables de investigación.					X
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación Debe corregirse

Cusco, setiembre del 2018


 ESCUELA DE POSGRADO
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

 Dra. Belén Uscamayta Guzmán
 DOCENTE

Firma
 DNI : 23996494

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Ficha de observación a niños sobre la socialización.

1.3 INVESTIGADOR: Br. Juan Inca Paullo

COMPO NENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80 %	81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					X
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente las variables de investigación.					X
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación Debe corregirse

Cusco, setiembre del 2018


 ESCUELA DE POSTGRADO
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

 Dra. Belem Uscamayta Guzmán
 DOCENTE

Firma

DNI: 23996694

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Ficha de observación a niños sobre actividades lúdicas.

1.3 INVESTIGADOR : Br. Juan Inca Paullo

COMPO NENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80 %	81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				✓	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					✓
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				✓	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente las variables de investigación.					✓
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación Debe corregirse

Cusco, setiembre del 2018


 ESCUELA DE POSTGRADO
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

 Dr. Wilbert Zegarra Salas
 OQCENTE

 Firma
 DNI : 23999850

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Ficha de observación a niños sobre la socialización.

1.3 INVESTIGADOR: Br. Juan Inca Paullo

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80 %	81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					✓
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					✓
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				✓	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente las variables de investigación.					✓
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				✓	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

92%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

Cusco, setiembre del 2018



Dr. Wilbert Zegarra Salas
 OJCENTE

Firma

DNI: 23895830

ANEXO 03

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50102 DE CCONCHACALLA – ANTA – CUSCO.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué medida las actividades lúdicas se relacionan con la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco. 	<ul style="list-style-type: none"> Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco. 	<p>VARIABLE 1:</p> <p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos que interesan a la movilidad (motora) Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos). Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia). juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos). Juegos artísticos <p>VARIABLE 2:</p> <p>LA SOCIALIZACIÓN</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Adaptación social Respeto Comunicación asertiva 	<p>Tipo: Descriptivo Correlacional</p> <p>Diseño: NO experimental de corte transversal o transeccional correlacional</p> <p>Tipología:</p> <p>M : Muestra O1: Medida de la variable 1 O2: Medida de la variable 2 R: Relación entre las variables</p> <p>Población: 78 niños</p> <p>Muestra: 25 niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° .50102 de Cconchacalla-Anta-Cusco.</p> <p>Técnicas/ Instrumentos: Observación/Ficha de observación para ambas variables</p> <p>Técnica para análisis de datos: Prueba estadística r de Pearson</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS		
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo son las actividades lúdicas en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco? ¿Cómo es la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco? ¿En qué medida las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan con las dimensiones de la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco? 	<ul style="list-style-type: none"> Describir como son las actividades lúdicas en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco. Describir como es la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco. Determinar en qué medida las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan con las dimensiones de la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco. 	<ul style="list-style-type: none"> Las actividades lúdicas en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco es moderada. La socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco es regular. Las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con las dimensiones de la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco. 		

ANEXO 04

CONSTANCIA EMITIDA POR LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUE ACREDITA LA

“AÑO DEL DIALOGO Y RECONCILIACION NACIONAL”

SOLICITO: Permiso para realizar trabajo de investigación.

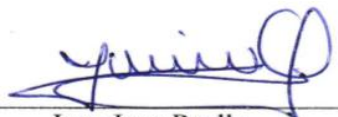
SEÑOR RUFINO ARONI SALGADO
DIRECTOR DE LA I.E. 50102- CCONCHACALLA.

Yo, Juan Inca Paullo con DNI N° 24383065 domiciliado en la Urb. Pachaquillay Mz A Lt 23 Izcuchaca-Anta, ante usted me presento y expongo:

Que, habiendo culminado la maestría en Docencia y Gestión Educativa en la universidad Cesar Vallejo de Trujillo, solicito a Ud. Permiso para realizar trabajo de investigación en su Institución Educativa sobre **“Actividades Lúdicas y socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco”** para optar el grado de magister en educación.

Por lo expuesto:
Ruego a usted acceder a lo solicitado.

Anta, 18 de setiembre del 2018



Juan Inca Paullo
DNI: 24383065



Raibi

18/09/18

REALIZACIÓN DEL ESTUDIO



MINISTERIO DE EDUCACION
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL DE ANTA
INSTITUCION EDUCATIVA N° 50102 DE CCONCHACALLA- ANTA

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"



CONSTANCIA

El Director de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla, de la jurisdicción de la UGEL de la provincia de Anta, que suscribe;

HACE CONSTAR:

Que, el profesor **JUAN INCA PAULLO** identificado con DNI N° 24383065 y código de matrícula N° 6000022238, estudiante del programa de Maestría de la escuela de POSGRADO de la Universidad Privada "CESAR VALLEJO" ha realizado el trabajo de investigación del 01 al 05 de octubre del 2018, sobre **"ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50102 DE CCONCHACALLA ANTA-CUSCO"**, dirigido a estudiantes del IV ciclo del nivel Primaria de Educación Básica Regular.

Se expide la presente constancia a solicitud de parte del interesado para los fines que estime conveniente.

Cconchacalla, 21 de Noviembre del 2018.



Prof. Rufino Areni Salgado
DIRECTOR

**FOTOS APLICACIÓN DE OBSERVACIÓN A NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50102 DE
CCONCHACALLA-ANTA-CUSCO.**





ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO
INSTITUCIONAL UCV**

Yo JUAN INCA PAULLO, identificado con DNI N° 24383065 egresado del Programa Académico de MAESTRÍA EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, autorizo (X), no autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco."; en el repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art 23 y Art 33.

Fundamentación en caso de no publicación:

FIRMA



DNI: 24383065

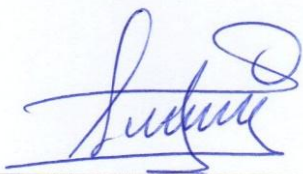
Trujillo, 03 de diciembre del 2018

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV

Yo, Dr. WILBERT ZEGARRA SALAS, docente del área de Investigación de la escuela de posgrado – Trujillo; y revisor del trabajo académico titulado: **Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco**, del estudiante **INCA PAULO JUAN** he constatado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 21 %, verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 03 de diciembre de 2018



Dr. Wilbert Zegarra Salas
Docente - investigación
DNI: 23899890



Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en docencia y gestión educativa

AUTOR:

Br. Inca Paullo Juan

ASESOR:

Dr. Zegarra Salas Wilbert



Resumen de coincidencias

21 %

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2 %
3	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1 %
5	documents.mx Fuente de Internet	1 %
6	docplayer.es Fuente de Internet	1 %