



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en
una institución educativa de Cajabamba, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Barrios Rios, Elye Elizabeth ([ORCID 0000-0002-3851-8273](https://orcid.org/0000-0002-3851-8273))

ASESORA:

Mg. Silva Aguilar, Agueda ([ORCID 0000 – 0002 – 9793 - 0516](https://orcid.org/0000-0002-9793-0516))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

TRUJILLO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios un ser tan especial, que me acompaña y me guía en cada momento de mi vida, a mis padres Emérito Barrios Galarza y Martha Rios Miguel, a mis hermanos Minda, Joice y John, por su profundo amor y su apoyo incondicional, que me ayudan a ser una mejor persona cada día y por impulsar constantemente mi desarrollo profesional.

Elye Barrios Rios

Agradecimiento

Agradezco a Dios por bendecirme y acompañarme en mi vida laboral.

Dra. Silva Aguilar Águeda y al Dr. Nolberto Arnildo, Leyva Aguilar, por acompañarme en este proceso de investigación, por aportarnos conocimientos a través de sus experiencias y la motivación brindada.

A mis padres y hermanos por ser ejemplo de perseverancia y sabiduría, por el apoyo y la motivación a lo largo de la maestría y realización de la tesis.

Elye Barrios Rios

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de investigación	15
3.2 Variables y operacionalización.....	15
3.3 Población, muestra y muestreo.....	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5 Procedimientos.....	17
3.6 Métodos de análisis de datos.....	18
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS.....	19
4.1 Resultados obtenidos por las encuestas aplicadas.....	19
4.2 Nivel logrado por los estudiantes de 4 años en la variable Práctica del Juego.....	23
4.3 Nivel logrado por los estudiantes de 4 años en la variable Socialización	24
4.4 Prueba de normalidad.....	25
4.5 Contrastación de hipótesis	26
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Población muestral.....	16
Tabla 2. Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la socialización.....	19
Tabla 3. Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la comunicación interpersonal.....	20
Tabla 4. Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la tolerancia.....	21
Tabla 5. Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la empatía.....	22
Tabla 6. Niveles logrados en la Práctica del juego.....	23
Tabla 7. Niveles logrados en la Socialización.....	24
Tabla 8. Prueba de normalidad las variables Práctica de juego y Socialización	25
Tabla 9. Prueba de normalidad de Shapiro Wilk de las variables Práctica de juego y Socialización	25
Tabla 10. Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y socialización.....	26
Tabla 11. Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal.....	27
Tabla 12. Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y la tolerancia.....	28
Tabla 13. Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y la empatía.....	29

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación estadística entre la práctica del juego y socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. La investigación fue básica, cuantitativa con diseño descriptivo correlacional; se trabajó con una muestra de 44 estudiantes del aula de 4 años, a quienes se les aplicó una escala valorativa para verificar la práctica del juego en las dimensiones: Actividad lúdica, actividad psicomotriz y desarrollo de la personalidad. Y, una escala valorativa para verificar el desarrollo de la socialización en las dimensiones: Comunicación interpersonal, tolerancia y empatía. Los resultados mostraron que en efecto existe cierta implicancia de la práctica del juego sobre la socialización de los niños; en tanto se pudo concluir que: Existe relación significativa entre la práctica del juego y socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, (Rho de Spearman = 0.590, p valor $0.00 < 0.05$), situación similar ocurre cuando se relaciona la práctica del juego con las dimensiones comunicación interpersonal (Rho de Spearman = 0.270, p valor $0.076 > 0.05$), tolerancia (Rho de Spearman = 0.285, p valor $0.061 > 0.05$), y empatía (Rho de Spearman = 0.616, p valor $0.00 < 0.05$).

Palabras clave: juegos, estrategia, aprendizaje, socialización.

Abstract

The objective of this research was to determine the statistical relationship between the practice of play and the socialization of students in the 4-year-old classroom of an IE in Cajabamba. The research was basic, quantitative with a descriptive correlational design; we worked with a sample of 44 students in the 4-year-old classroom, to whom a rating scale was applied to verify the practice of play in the dimensions: Playful activity, psychomotor activity and personality development. And, a rating scale to verify the development of socialization in the dimensions: Interpersonal communication, tolerance and empathy. The results showed that there is indeed a certain implication of the practice of play on the socialization of the children; insofar as it was possible to conclude that: There is a significant relationship between the practice of play and the socialization of the students in the 4 year old classroom of an IE of Cajabamba, (Spearman's Rho = 0.590, p value $0.00 < 0.05$), a similar situation occurs when the practice of the game is related to the dimension's interpersonal communication (Spearman's Rho = 0.270, p value $0.076 > 0.05$), tolerance (Spearman's Rho = 0.285, p value $0.061 > 0.05$), and empathy (Spearman's Rho = 0.616, p value $0.00 < 0.05$).

Keywords: games, strategy, learning, socialization.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo, la distribución cultural y social de los niños, según Lancy (1996), determina con quién o con quiénes jugarán. Hacer juegos con sus padres, hermanos, otros niños o simplemente solos, representan escenarios que brindan opciones muy diversas para que estos niños controlen el juego y participen en cambios sociales dentro de su contexto. Jugar en la casa bajo el cuidado de adultos, jugar fuera de casa sin vigilancia o en el colegio, también encamina a los niños a vivir diferentes y nuevas experiencias. Asimismo, Gaskins y Miller (2009) afirman que el juego es uno de los recursos más importantes para la interrelación social y la regulación emocional de los niños, ya que cuando los niños juegan mucho es porque se encuentran con niveles elevados de estrés (Booker y Woodhead, 2013).

Por otro lado, los bruscos cambios que han ocurrido, en estos dos últimos años (2020 y 2021), entre ellos y la más importante la pandemia por el Covid-19, nos ha obligado a quedarnos en casa haciendo cuarentena obligatoria y, ha impactado a nivel mundial en todas las personas, pero principalmente en los niños, ya que al tener normalmente dificultades en la relación con sus compañeros (clases presenciales), con la nueva modalidad de enseñanza a distancia se alejan cada vez de cualquier tipo de interrelación porque no han podido conseguir de manera efectiva las habilidades sociales necesarias para convivir. En tanto que los niños, en su mayoría, hoy dedican su tiempo de descanso en ver televisión, jugar en la computadora, Tablet, iPad o celular. Estas actividades de tiempo libre les resultan muy entretenidas y divertidas, pero este escenario causa en los niños escasas relaciones interpersonales con sus pares o con otras personas. Por lo tanto, su socialización no está suficientemente desarrollada y es por ello que, acostumbran a tener conflictos de interrelación cuando tratan de integrarse a un grupo o cuando desarrollan actividades en equipo. Por otra parte, las relaciones sociales en los infantes son indispensables para que en el futuro se integren a la sociedad con la menor dificultad. Es así que socializar significa integrarse a un grupo, integrarse física personal y de pensamientos con los demás, lo cual le permite al niño compartir y experiencia que le posibilitan su incorporación dentro de la sociedad (Cultural S.A., 2005).

Para que la socialización se desarrolle convenientemente se necesita aplicar estrategias educativas en los niños de todas las instituciones educativas, una de

estas estrategias es la práctica del juego que, según Piaget e Inhelder (2007), es el ejercicio frecuente y permanente de las partes del cuerpo durante el cual enriquece sus emociones y se desarrolla física e intelectualmente; asimismo permite que los niños se incorporen en un medio social, que se relacionen con otros, el funcionamiento de la sociedad y, además, que entiendan normas. Así mismo, el juego se considera esencial en el proceso de desarrollo y desenvolvimiento de los infantes en la sociedad, debe iniciarse desde los principios (integración y participación), que están determinados por la educación inicial y según sus dimensiones: comunicativa, cognitiva, socio afectiva, espiritual, ética y estética. Por otro lado, la práctica del juego se convierte en una actividad recreativa, educativa y primordial porque favorece el desarrollo de la autoestima, autonomía, autoconfianza y formación de la personalidad.

En el Perú, al conocerse el entorno de los niños en edad preescolar (nivel inicial) es posible agenciarse de los elementos suficientes para guiar a los padres facilitándoles el trabajo de enseñanza a sus hijos en casa y estos mejoren sus desempeños escolares para que puedan lograr sus metas futuras dentro de la sociedad en la que se desenvuelve. El hogar es la principal institución en donde los padres son los mentores de sus hijos, a quienes enseñan con el ejemplo los valores y actitudes que pondrán en práctica en el transcurso de sus vidas. Pero, para que ello suceda durante la educación de estos niños se debe trabajar estrategias adecuadas y acordes a su edad, tal como lo es el juego, que según Papalia (1987), es considerada una estrategia social para las personas, sobre todo si se desarrolla de forma conveniente con los niños, ya que a través de ella experimentarán nuevas conductas y les permitirá dar nuevos significados a los objetos de su cultura y entorno social.

Las relaciones sociales que muestran los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, son mínimas por no decir escasas o nulas, ya que, a través de la observación diagnóstica realizada, estos niños mostraron algunas conductas egocéntricas y agresivas. Estos niños no comparten con sus compañeros, no se expresan mucho, se frustran, son mimados, son berrinchudos, algunos no pronuncian bien las palabras, no se les entiende. Todo esto es reflejo de la falta de socialización, lo que puede ocasionar en los niños significativos problemas, transformándolos en personas difíciles de relacionarse y con problemas para adaptarse en la sociedad. Si la práctica del juego está a diario en

la vida de los infantes, entonces se considera como una actividad rutinaria y, por lo tanto, las relaciones sociales son otro aspecto importante para el desarrollo humano, es por ello que se ha realizado la presente investigación que parte del enunciado siguiente: ¿Cuál es la relación estadística entre la práctica del juego y socialización de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba?

Así mismo, el presente estudio se justifica porque se realizó debido a que dentro y fuera del aula los estudiantes de 4 años, presentan deficiencias en su socialización, provocando en ellos problemas de adquisición y uso del lenguaje, y una vez más grandes y en grados educativos superiores, para el manejo del aprendizaje de su lenguaje escrito. El objeto de estudio es determinar si la práctica del juego tiene implicancia sobre la socialización de estos niños. En consecuencia, conociendo estos argumentos y la finalidad expuesta, los directamente beneficiados con los resultados de la presente investigación fueron los mismos estudiantes y las docentes que participaron de manera voluntaria en este estudio. Es muy importante que los niños aprendan a relacionarse dentro de la sociedad o de su entorno y para ello deben ser incluidos, un niño es incluido cuando conversa, cuando pregunta, cuando participa, cuando juega, etc. esto le enseñará a aprender modos de actuar frente a diversas situaciones y a dirigirse a los otros. En este aspecto, la práctica del juego tiene un inmenso poder motivador y formativo, además, pueden ser aplicado en la educación de los niños. Siendo necesario el mejoramiento de la interrelación social entre las personas, ya que cada vez la convivencia se hace más difícil y surgen conflictos durante la comunicación interpersonal, este estudio resulta, pues, pertinente y responde a una necesidad social actual. En consecuencia, conociendo estos argumentos y la finalidad expuesta, los directamente beneficiados con los efectos de esta investigación son los mismos estudiantes, así como sus padres que también participarán del estudio como mediadores entre la docente y sus hijos.

Del mismo modo se formuló el objetivo general: Determinar la relación estadística entre la práctica del juego y socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. Y los objetivos específicos: Determinar el nivel de la práctica del juego de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. Determinar el nivel de la socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

Identificar la relación que existe entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. Identificar la relación que existe entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años de una institución educativa de Cajabamba. Identificar la relación que existe entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años de una institución educativa de Cajabamba.

Por otro lado, también se formularon las hipótesis: General, la relación estadística entre la práctica del juego y socialización de los estudiantes del aula de 4 años de una institución educativa de Cajabamba, es directa o positiva y moderada. Nula, la relación estadística entre la práctica del juego y socialización entre los estudiantes del aula de 4 años de una institución educativa de Cajabamba, no es directa o positiva y moderada. Y, las hipótesis específicas: Existe relación significativa entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años de una institución educativa de Cajabamba. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

II. MARCO TEÓRICO

Para iniciar la descripción teórica se presentan los antecedentes:

Espinoza et al. (2017), en su tesis titulada “Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel”, en la ciudad Estelí, Nicaragua, su objetivo fue aplicar actividades para desarrollar la socialización en la edad preescolar; este estudio fue de tipo aplicada cualitativa; su muestra fue de 23 alumnos y una profesora, y se les aplicaron entrevistas de las cuales se obtuvo resultados que a su vez permitieron concluir que la profesora a través de las actividades que ejecuta desarrolla la socialización, entre estas actividades están las siguientes: las conversaciones en grupo, las dinámicas y los juegos. Por otro lado, los alumnos cooperan entre ellos cuando están en clase; es decir, si un compañero se golpea, lo ayudan, así como también la intervención de los niños durante la clase es activa y socializada para facilitar la construcción de sus aprendizajes.

Ruíz (2017), en su tesis titulada “El juego, herramienta importante para el desarrollo integral del niño”, en la ciudad de Contravía, España, planteó cuatro objetivos de los cuales el más relevante fue destacar la práctica del juego como como una importante herramienta para el desarrollo integral de los niños; el estudio fue descriptivo y a través de la observación de los 25 niños y su docente, que conformaron la muestra, se pudo hallar resultados sobre el uso del juego por parte de la docente, durante su clase; a la docente se le aplicó una entrevista sobre su desempeño, permitiendo concluir que el juego no es una estrategia nueva y existen muchos docentes que aunque los conocen no los ponen en práctica y, aquellos que sí lo utilizan, como es el caso de la docente evaluada, le permite tener niños más seguros de sí mismos, entretenidos, relajados, cooperativos, con más compañerismo, predispuestos a recibir los nuevos conocimientos en su enseñanza-aprendizaje.

Valencia et al. (2017), en su proyecto de estudio titulado “El juego, estrategia elaborada por los niños Ondas para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula”; Manizales, Colombia, plantearon como objetivo percibir cómo estos niños construyen estrategias con el juego para socializar y resignificar conflictos en el aula; este estudio se desarrolló con enfoque hermenéutico cuya muestra fue 12 alumnos a quienes se les aplicó la técnica de elaborar una serie de historietas en las que a través del juego pusieran en práctica el empoderamiento para solucionar

un conflicto en su entorno educativo; los resultados permitieron determinar que gracias al juego cualquier conflicto que tuviesen en menos de media hora estaba resuelto o ya no tienen relevancia; gracias a ello pudieron concluir que las situaciones que impiden la felicidad en los niños son las peleas y cuando los molestan, para que esta situación no persista presentaron juegos al grupo, los desarrollaron y generaron ambientes agradables para ellos y sus compañeros, en tanto que la historieta sirvió de mucho porque hicieron juego de roles y conjuntamente con el juego se ponían en el lugar de los otros (socializar) y de esa forma solucionaban los conflictos.

Escobar (2016), en su estudio titulado “El juego en el desarrollo social de los niños de 3 y 4 años” en la ciudad Ambato, Ecuador, el objetivo planteado fue identificar si el juego influye en el desarrollo social de los niños de 3 y 4 años del centro de educación infantil; la metodología empleada fue la descriptiva explicativa con una muestra de 20 niños a quienes se les aplicó una ficha de observación y la escala de desarrollo social; los resultados obtenidos con estos instrumentos permitieron concluir que antes de la aplicación del juego los niños presentaban una baja interrelación entre ellos, pero al aplicar los juegos resultaron ser muy beneficioso en su desarrollo social ya que mejoraron en todas sus actividades diarias.

Calcina (2019), en su tesis titulada “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de Azángaro, Puno”; su objetivo fue determinar la eficacia de este tipo de juego para el desarrollo de la socialización; así mismo, el estudio fue experimental y el diseño cuasiexperimental; la muestra fueron 23 niños y se les aplicó la estrategia del juego simbólico a través de pre y posttest (ficha de observación), luego se pudo concluir: Queda demostrada que el juego simbólico mejora la socialización del GE, del nivel de inicio (1,26) a proceso (2,48); sin embargo en el GC la socialización disminuyó, de proceso (2.00) a inicio (1,24).

Yllanes (2019), en su investigación titulada “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en Ayacucho”, planteó como objetivo explicar si juegos tradicionales son importantes para la socialización en la mencionada IE; así mismo, su investigación fue de tipo aplicada, descriptiva y no experimental; la muestra fue de 2 padres de familia, 2 docentes y 6 niños, a quienes se les aplicó una entrevista permitiendo recabar resultados para terminar concluyendo en lo siguiente: Los juegos tradicionales sirvieron para fortalecer el vínculo de afectividad

entre los niños y también con sus padres, y con esto se les pudo transmitir los valores antiguos de la minka y el ayni.

Rengifo (2019), en su estudio titulado “Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali”; planteó como objetivo referir en qué consiste la socialización aplicando juegos en niños de primaria del distrito Iparía; el enfoque de la investigación fue cualitativa con tipo etnográfico y diseño descriptivo; trabajó con una muestra de 10 estudiante, 2 sabios y 6 docentes a quienes se les aplicaron guías de entrevistas, las que a su vez permitieron concluir que: Los niños de esta escuela se relacionan socialmente por medio de juegos conocidos y practicados por ellos en el aula y en la comunidad; estos juegos son auto creados por los niños, como por ejemplo: las chapitas, el juego de la pesca, etc. y, usan materiales o recursos naturales de su zona y las relacionan con su quehacer diario en casa o colegio. Los niños en el espacio y horario escolar, sobre todo durante el recreo, se sienten liberados realizando lo que les agrada (el juego). Durante la relación social escolar, los profesores consideran importantes los juegos para la enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, dado que es un factor positivo para la convivencia, les ayuda a perder la timidez y a mejorar sus relaciones interpersonales con los demás compañeros(as).

Salvador (2018), en su tesis titulada “Juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años, Piura”; su objetivo fue identificar si los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la socialización de estos niños; el estudio fue tipo cuantitativa con diseño pre-experimental; la experimentación se realizó en una muestra conformada por 10 niños de la edad indicada y se les aplicó una lista de cotejo sobre la socialización; los resultados obtenidos antes de la experimentación, indicaron que la mayor parte de los niños presentan un bajo nivel de socialización, esta situación cambió después de la aplicación de los juegos tradicionales, permitiendo concluir que el uso de los juegos tradicionales sí favorecen el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años, en lo que se refiere a mejorar su aceptación, integración y comunicación.

En el ámbito local, González (2017), en su investigación titulada “Efectos de los juegos sociales en la mejora del nivel de socialización en los niños de 3 años, Cutervo”; el objetivo fue identificar qué efectos tiene el juego social en la mejoría

de las habilidades sociales de los niños de 3 años; la metodología usada fue aplicada con diseño preexperimental; su muestra estuvo conformada por 21 niños a quienes les aplicó una escala valorativa sumatoria cuyos resultados permitieron concluir que antes de la experimentación los niños presentaron un nivel bajo de socialización y, luego de la aplicación de los juegos sociales estos mismos niños incrementaron su nivel de socialización en 29.5 puntos de promedio.

Vásquez (2016), en su estudio titulado “Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de inicial de Chota”, planteó como objetivo identificar si los juegos mejoran la socialización; su metodología fue cualitativa con diseño pre experimental; su muestra fue de 30 niños y les aplicó un pre y posttest cuyos resultados permitieron concluir que: El programa de juegos recreativos permitió optimar la socialización de los niños de la muestra. Los resultados permiten reconocer que los juegos deben usarse como estrategias metodológicas en los tres niveles educativos y además, practicarlo según el entorno de los estudiantes.

Ospina (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”, formuló como objetivo determinar si el juego (estrategia) beneficia el proceso de aprendizaje en los niños del nivel inicial; fue una investigación enfocada en la investigación acción, en la que se aplicaron cuestionarios de entrevistas y guías de observación, los cuales permitieron concluir que: El juego, al ser una estrategia facilitadora, sí favorece el aprendizaje en los preescolares, además de que logró que los niños se mantengan motivados, integrados y participativos, creando en ellos las bases para su creatividad, como cimiento fundamental para su desarrollo integral.

Taipe (2015), en su tesis titulada “La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6 – 7 años”, el objetivo planteado fue reconocer la importancia del juego para desarrollar la socialización en niños pequeños, para ello utilizó metodología mixta (cuali y cuantitativa) y trabajo de campo; su muestra fue 35 niños y 8 docentes y se les aplicaron unas encuestas sobre el juego, permitiendo registrar los resultados obtenidos para concluir que: El juego no siempre es sinónimo de diversión, sino una importante actividad para la infancia ya que promueve en ellos su salud, imaginación y creatividad; el juego es predecesor de la socialización ya que para que exista socialización las actividades del juego deben darse en el grupo.

A continuación, se describen los aportes teóricos acerca de las variables de estudio, iniciando con la práctica del juego, según la Real Academia Española (RAE, 2018), el vocablo juego proviene del latín *iocus* y es definido como un pasatiempo, entretenimiento o una diversión, también como la acción y efecto de jugar. Algunos juegos constan de reglas en los cuales se gana o se pierde. También se menciona que el juego ayuda al cerebro en cuanto a su estímulo para poder desenvolvernos física y mentalmente, además contribuye a la mejoría de las habilidades psicológicas y prácticas.

El juego, es el ejercicio frecuente y permanente de las partes del cuerpo durante el cual enriquece sus emociones y se desarrolla física e intelectualmente (Piaget e Inhelder (2007).

Por otro lado, según Papalia (1987), el juego se define según el objetivo que los participantes desean alcanzar y también respetando las reglas que determinan el desarrollo del juego. Gimeno y Pérez (1989), en la misma ruta de ideas, conceptúan al juego como un conjunto de actividades por medio del cual la persona irradia sus deseos y emociones, y por medio del lenguaje simbólico, escrito y oral, se exterioriza su personalidad; estos investigadores recalcan que las características del juego favorecen en niño y adultos su expresión creativa e inventiva, lo que no es posible en su vida real. Los requisitos para que el juego ocurra de manera regular y adecuada es la ausencia de coacción y un clima agradable de libertad.

El juego, según Huizinga (2007), es una actividad libre, desarrollada dentro de los límites espaciales y temporales, respetando las reglas de forma obligatoria pero aceptadas libremente. El juego va acompañado de ciertos sentimientos de tensión, pero también de mucha alegría. Los juegos se realizan en espacios libres en el que los alumnos participen cómodamente y donde el profesor logre captar el interés de sus estudiantes.

Según Camerino y Casteñer (2018), el juego infantil es un elemento definitivo en la alineación del ciudadano perfecto, los juegos adiestran para la vida. Los juegos conscientemente escogidos, dirigidos y reglados establecen una forma de ejercicio para crear la vida adulta del futuro hombre. El principal objetivo del juego es buscar: la recreación, la mejora de las capacidades psicomotoras, el uso positivo del tiempo libre y la adaptación de la persona a diferentes situaciones en la vida. En la edad infantil el juego tiene una actuación especial al proporcionar los lineamientos necesarios para mejorar las destrezas y habilidades de los niños,

permitiéndoles aprender a valorarse/conocerse a sí mismos y explorar su contextualidad, logrando crear un espacio lúdico para su desarrollo tanto personal como social en el niño.

Según la teoría de Piaget e Inhelder (2007), la actividad lúdica es traducida como juego, que se junta en los niños como un soporte necesario e importante para su desarrollo cognitivo, socializador, sensorio-perceptivo y motor además de favorecer el desarrollo de la personalidad e independencia, traducida en la autoestima. El juego infantil motiva, estimula, desarrolla habilidades y capacidades afectivas, cognitivas, sociales, motoras y creadoras para que los niños durante la etapa infantil tengan un buen proceso evolutivo.

Así mismo, Piaget (1973), denominó al pensamiento del niño sobre su actuación en el mundo del juego como la teoría estructuralista, que se sostiene en la dinámica funcional y mental del niño. Así, concentró la idea de los componentes lúdicos en los estilos y el pensamiento infantil. Precisa también que el juego asimila los elementos de la realidad contextual sin la aceptación de limitaciones. Esta teoría estructuralista está expresada en el simbolismo del niño donde se explica el juego y su análisis según su tipología: de ejercicios, de reglas o simbólicos, es decir, según el juego que quiera realizar. Determinó dos principios básicos en esta teoría estructuralista: La asimilación reproductora o funcional: esta actividad consiste en repetir determinadas acciones para consolidarlas. Y, la asimilación mental: esta actividad se realiza a través de la concepción o percepción del objeto en relación de su afiliación a una acción realmente posible. También destaca la presencia de los estadios cognitivos relacionados con la actividad lúdica; las formas de juego surgidas en el proceso del crecimiento infantil son el resultado directo de los cambios que ocurren en la parte cognitiva del niño. La asimilación y acomodación son aquellos componentes que suponen la adaptabilidad a la realidad y el cambio cognitivo; el juego se convierte en un paradigma de asimilación cuando la autonomía y la interacción se realiza dentro de la realidad del niño (Montenegro y Tello, 2018).

El juego, según Papalia (1987), desempeña múltiples funciones en donde el niño aprende a explorar, investigar, desarrollar, crear, innovar y dominar sus destrezas tanto físicas como sociales. En el proceso del juego, el niño reconoce los roles que tienen cada participante y lo aprende a ritmo propio, libre de limitantes que a veces pretende el adulto. El juego instruye al niño para que se relacione con

los demás de su edad, primero lo hace como observador y luego como integrante en trabajos cooperativos, competitivos y grupales.

Calero (2005), clasifica el juego según su función educativa en las siguientes: Los juegos motores, la movilidad corporal, estos juegos tienden a desarrollar los músculos, a través de ejercicios de piernas, brazos, dorso, etc., incluidos aquí los juegos con máquinas o aparatos. Los juegos sensitivos, propios de los sentidos, se efectúan usando objetos y/o materiales que educan la vista, piel, olfato, oído, gusto; estos procedimientos se usan progresivamente a partir de Froebel. Los juegos intelectuales, sirven en los niños para desarrollar su inteligencia, su curiosidad, también se utilizan para experimentaciones y desarrollo de la intuición. Los juegos efectivos, sirven para cultivar la voluntad, y también permiten desarrollar los instintos altruistas o sociales. Este tipo de juegos son empleados en casa para la formación de buenos hábitos, y luego en el colegio. El juego individual, se desarrolla en diferentes fases: El juego con las partes finas y gruesas del cuerpo: brazos, piernas, tronco, el niño se siente bien con los movimientos de su cuerpo, sus manos, sus brazos, sus dedos están sujetos a muchas pruebas las cuáles resuelve sin problemas. El juego usando objetos: cuando algún objeto (juguete) le interesa al niño la manipula con las manos, pero también con la vista. El juego de imitar, cuando el niño intenta copiar de forma similar actitudes y movimientos de las personas de su entorno. El juego de ficción, el niño trata de inventar algo, pero pareciendo otra, es decir hace uso de su imaginación dándole vida a seres inertes (juguetes) o ciertas cualidades que no tienen estos seres. Juega a ser profesor, a ser doctor, a ser bombero, a ser jinete con su caballo de palo de escoba, etc. El juego social, se presenta en el niño a partir de los 6 años en la que ya tienen capacidad para jugar relacionándose con otros niños o niñas de su edad.

En cuanto a la variable socialización, se tiene la siguiente información: La socialización es un proceso por el cual las personas adoptan de su entorno elementos socioculturales y los relaciona con su personalidad para poder adaptarse dentro de su comunidad. En otras palabras, socializar es cuando el niño, aprende a diversificar en su comportamiento lo bueno de lo malo y lo admisible de lo inadmisibles. Socializar, por tanto, es el proceso más significativo que debe desarrollarse en los niños cuando son pequeños (Guartatanga y Santa, 2009).

La socialización, es el proceso de integración a un grupo, integración física personal y de pensamientos de los demás lo cual le permite al niño compartir y experiencia que le posibilitan su incorporación a la sociedad (Cultural S.A., 2005). Mientras que, para Acaro (2016), el proceso de socialización inicia desde el nacimiento y permanece durante el proceso de desarrollo del individuo. Aquí las personas interactúan con otras, interiorizan valores, expectativas, actitudes y comportamientos propios de la sociedad en la que viven. Conuerdo con el autor porque la socialización permite establecer las relaciones interpersonales, sobre todo en los niños ya que ayuda en la formación de su personalidad, y para ello la familia debe brindarles amor, confianza, comunicación y de esa forma podrán pertenecer a cualquier grupo social. En tanto que Betancur (2010), al respecto opina que los individuos nacemos para socializar, desde bebés hasta ancianos vamos a experimentar vivencias sociales relevantes, de ahí la necesidad de enseñarle a los niños modelos de conducta para conservar las buenas relaciones con los otros individuos; asimismo estos modelos representan la base para desarrollar su inteligencia emocional. Agrega, además que, las habilidades sociales o conductas están sujetas al entorno y a las interacciones que se desarrollan en ella. Por otro lado, Salvador (2018), según su investigación realizada opina que la primera edad en la niñez es el periodo donde se desarrolla con más intensidad la socialización, ya que es el momento exacto cuando la persona está apta para aprender. Las personas desde que nacen aprenden y se continúa así hasta el deceso. Pero, cabe recalcar que no todos los niños aprenden igual ni a la misma edad, así como no gatean, hablan o caminan. No obstante, la socialización durante la infancia del niño no asegura una preparación perfecta ni suficiente, sino que al ir evolucionando y desarrollándose en su hábitat podrá variar e incorporar nuevos tipos en su comportamiento. Por lo tanto, es esencial enfrentar a los niños a los diferentes medios sociales: familia, escuela, ocio y otros. Las encuestas de investigaciones concluyeron que la conducta de los padres para con sus hijos son diferentes, abarca desde la más estricta hasta la autorización sin permiso, de la amabilidad a la discordia, de la atención acuciosa a la calma. La relación social entre los niños les permite interactuar, adquirir normas de comportamiento en los juegos, especialmente en sus grupos de afinidad. Los niños se interrelacionan socialmente con su entorno y lo complementan en los colegios donde las profesoras por medio

del juego estimulan las relaciones sociales consiguiendo que estos niños se sientan dentro del grupo de su misma edad con facilidad.

Por otro lado, para Velasco (2001), la actividad social facilita en los infantes el desarrollo e intercambio de experiencias que los traslada a adquirir nuevos saberes, necesarios para su educación. Considera también que la socialización, como proceso es un medio eficiente para que los niños adquieran aprendizajes y conocimientos útiles para su vida en el futuro. La socialización entre sus características afirma que: Es la capacidad de relacionarse, contactarse y convivir con los demás. Es un camino de adaptación ya depende de las exigencias sociales. Favorece la inclusión social, ya que permite la integración y la colectividad entre las personas. Ayuda en la convivencia porque permite que la persona satisfaga su necesidad de ayuda, de protección y de afecto. Permite reflexionar y concientizar a las personas sobre la cultura, las costumbres, las normas, las pautas y los valores, porque lo orienta para que sea más humano (Acaro, 2016).

La socialización facilita también en los pequeños la elección de sus amigos y amigas, establecer amistades duraderas, dominar su timidez, compartir, trabajar en grupos y muchos otros beneficios. Es muy importante que los niños del preescolar aprendan a relacionarse con sus pares a través de, en este caso, la práctica del juego. Estas actividades les enseñarán a aprender formas de actuar frente a situaciones diversas, a dirigirse a los demás y relacionarse con ellos dentro de su contexto. En este aspecto, el juego tiene un gran poder formativo y motivador, además, debe ser aplicado en todas las actividades de aprendizaje de los niños de inicial. Siendo, de esta forma, necesario para el favorecer las relaciones sociales entre los individuos, ya que en la actualidad por la situación que estamos atravesando, la convivencia cada vez se hace más difícil y surgen los problemas entre ellos, por la incomprensión y la no empatía que responde a una necesidad social (Chura, 2014).

Las contribuciones de Vygotsky (1979) a la Psicología Evolutiva, simbolizan un referente de mucha relevancia en el campo teórico de la evolución humana, así tenemos: el desarrollo sociocognitivo, el lenguaje y la comunicación y otros ámbitos. La visión sobre la evolución humana de Vygotsky, es la perspectiva principal de su teoría, indica que la conducta se puede entender si es que se analizan sus fases, es decir; su historia. Esta caracterización le da gran importancia al análisis de procesos, entendidos mediante la consideración psicológica del ser

humano en cuanto a la forma y el momento de su mediación durante su desarrollo y evolución. También hizo un análisis sobre el efecto de obstaculización e intervención sobre su teoría de desarrollo genético y evolutivo; originándose variantes en esta teoría, como son: el método experimental-evolutivo y el método genético-comparativo. La definición de desarrollo estaría inconclusa sin la articulación y diferenciación de las cuatro esferas en las que aplicó su teoría genética: filogenético. Es muy importante encontrar la causa que permitirá el surgimiento de las funciones psicológicas humana; históricas y socioculturales que crea los sistemas arbitrarios, complejos y artificiales que se encargan de regular el comportamiento social; ontogenético, que indica el inicio del progreso sociocultural y biológico; micro genético, que se encarga de investigar in vivo la elaboración de un proceso psicológico en los individuos (Carrera y Mazzarella, 2001).

A partir de la perspectiva sociocultural, la función psicológica de los individuos que están alrededor del niño se transforma en el eje central de su evolución, especialmente aquellos individuos que internalizaron específicamente la función y que el niño aún no alcanza. Los más capacitados en relaciones sociales son los agentes activos que inician, regulan, guían y culminan las acciones del niño, lo que permite encajar la conceptualización de zona de desarrollo próximo – ZPD de Vygotsky (1979), que es el camino entre el desarrollo real y el desarrollo potencial, es decir en este caso los niños necesita la guía de alguna persona mayor u otro colaborador hábil para poder resolver sus propios problemas o dificultades. Así como se mencionó en líneas anteriores, la propuesta de Vygotsky influye claramente en la iniciación del socio constructivismo. Pero, las primeras investigaciones forjadas desde este punto de vista privilegiaron el análisis de la correlación que existe entre el infante y el adulto. Esto debido a que Vygotsky, de forma persistente, insistió en que la función de sostén (persona más capacitada), es muy importante en relación a la evolución cognitiva del niño (Tomasello, 2000).

Todo lo contrario, sucede en los estudios sobre la interacción e interrelación entre pares que defendía la teoría piagetiana, porque Piaget (2007) afirmaban que la relación entre un niño y un adulto se entendía básicamente como sometimiento y poder, respectivamente, mientras que, también afirmaba que existía cooperación entre individuos con similares características (como por ejemplo la edad) (Roselli, 1999).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente estudio fue no experimental, porque no hubo manipulación deliberada de las variables, se observó el cambio tal y como se dio en el contexto (Hernández et al., 2014).

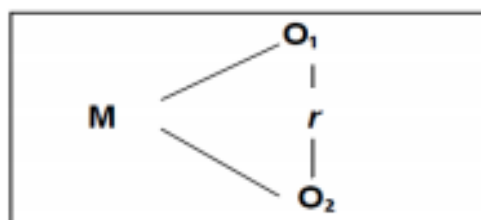
Según su propósito fue de tipo básica, porque trató sobre un caso práctico para la sociedad educativa como es la práctica del juego y la socialización (Ander, 1980).

Según la profundidad del estudio es descriptiva porque solamente se explicó el nivel de práctica del juego y el nivel de socialización de los niños de la muestra (Hernández et al., 2014).

Según la naturaleza del estudio fue cuantitativa porque describió de forma nominal el nivel de práctica del juego y el nivel de socialización de los niños de la muestra (Arias, 2012).

Según su alcance dentro de la temporalidad, este estudio fue transversal porque se realiza en determinado tiempo (Hernández et al., 2014)

Así mismo, el diseño utilizado fue el descriptivo correlacional, cuyo esquema gráfico es el siguiente (Sampieri 2010):



M = Muestra de la investigación

O1= Práctica del juego

O2= Socialización

r = Relación

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Práctica de juego, Es el ejercicio frecuente y permanente de las partes del cuerpo durante el cual enriquece sus emociones y se desarrolla física e intelectualmente (Piaget e Inhelder, 2007).

Variable 2: Socialización, Es el proceso de integración a un grupo, integración física personal y de pensamientos de los demás lo cual le permite al niño compartir y experiencia que le posibilitan su incorporación a la sociedad (Cultural S.A., 2005).

Operacionalización de variables (ver Anexo 3)

3.3 Población, muestra y muestreo

La poblacional muestral para el presente estudio estará conformada por los alumnos de las aulas de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, que hacen un total de 44 niños, la distribución de la población se muestra a continuación:

Tabla 1

Población muestral

Aula	Cantidad	Porcentaje %
4 años "Amor"	23	50
4 años "Arco iris"	21	50
Totales	44	100%

Nota. Archivo en una institución educativa de Cajabamba.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la presente investigación se utilizaron como técnicas: El análisis documental, esta técnica se utilizó para recopilar información escrita de libros, revistas, separatas, trabajos de investigación, tesis y proyectos tanto físicos como virtuales, para elaborar el marco teórico y los antecedentes. El cuestionario, esta técnica consistió diseñar preguntas para recopilar los datos necesarios para lograr los objetivos del estudio (Bernal, 2010).

Los instrumentos usados fueron: las fichas bibliográficas, entre los que se utilizaron fueron de resumen y comentario, para recopilar la información de los documentos físicos y virtuales. Una escala para valorar la práctica del juego que estuvo organizado en tres dimensiones (actividad lúdica, actividad

psicomotriz y desarrolla la personalidad) con cinco ítems cada uno, haciendo un total de 15 ítems. Y otra escala para valorar la socialización que estuvo organizado en tres dimensiones (comunicación interpersonal, tolerancia y empatía) con cinco ítems cada uno, haciendo un total de 15 ítems (Bernal, 2010).

Validez y confiabilidad de la escala valorativa de la práctica del juego: Para la validez del instrumento se realizó mediante el informe de juicio de expertos especialistas con Grado de Maestría y Doctorado (ver Anexo 5). Se hizo una prueba piloto en 15 sujetos, seleccionados al azar, aplicándoles el instrumento para luego someterlo a al análisis estadístico de sus ítems. La prueba de confiabilidad fue Alfa de Cronbach y obtuvo un coeficiente de 0.84. De acuerdo a este resultado se puede decir que para alfa es, BUENO (ver Anexo 8).

Validez y confiabilidad de la escala valorativa de la socialización: Para la validez del instrumento se realizó mediante el informe de juicio de expertos especialistas con Grado de Maestría y Doctorado (ver Anexo 5). Se hizo una prueba piloto en 15 sujetos, seleccionados al azar, aplicándoles el instrumento para luego someterlo a al análisis estadístico de sus ítems. La prueba de confiabilidad fue Alfa de Cronbach y obtuvo un coeficiente de 0.87. De acuerdo a este resultado se puede decir que para alfa es, BUENO (ver Anexo 7).

3.5 Procedimientos

Se determinó trabajar con los 44 estudiantes de 4 años del nivel inicial, distribuidos en dos aulas. Luego, se elaboraron los instrumentos (dos escalas valorativas: práctica de juego y socialización) que fueron sometidas a validación por expertos, además de su correspondiente confiabilidad estadística, a través de la prueba Alfa de Cronbach con 15 estudiantes. Las escalas valorativas se aplicaron a la muestra seleccionada a través de video llamadas y con la ayuda de los padres de familia.

Por otro lado, la investigación debe cumplir con las formas en cuanto a los trámites y el consentimiento informado por parte de la muestra (en este caso de los padres de los niños de la muestra); se solicitó, con documento virtual, el permiso al director de la institución educativa, la que fue respondida de la misma forma (virtual); los documentos se adjuntan en los anexos.

3.6 Métodos de análisis de datos

Después de recolectar los datos a través de las escalas valorativas, se realizó el proceso de estadística aplicando los programas de Excel, para generar las bases de datos, y SPSS 26 para hallar los cálculos de correlación entre las variables. Entre los métodos descriptivos se usaron las tablas de frecuencias; las correlaciones se realizaron usando la prueba estadística de Pearson. Así mismo, para hallar la confiabilidad de instrumentos se aplicó el Alfa de Cronbach.

3.7 Aspectos éticos

En la presente investigación se ha protegido la identidad de los niños participantes en la muestra y se tuvo en cuenta las consideraciones éticas siguientes:

- Credibilidad: La información y resultados de las escalas valorativas fueron de los propios niños y, además verdaderos.
- Confidencialidad: Toda la información recabada no será expuesta, divulgada, ni revelada por ningún medio que pueda ser objeto de otro fin. Así como, la identidad de los niños fue codificada con letras y números.
- Transferibilidad: Los resultados de la investigación podrán ser transferidos a otros entornos, otros contextos y otras muestras.
- Consentimiento informado: Se entabló una comunicación asertiva y se pudo solicitar la autorización de los padres de familia para la participación activa y voluntaria de los niños en la realización del estudio.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados obtenidos por las encuestas aplicadas

Tabla 2

Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y socialización.

			Práctica del juego			Total
			Alto	Medio	Bajo	
Socialización	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Alto	Recuento	44	0	0	44
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	44	0	0	0	
	% del total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	

Nota: Escala valorativa.

Interpretación: Los resultados obtenidos en relación a la socialización, se encontró que el 100%, o sea los 44 estudiantes, lograron un nivel alto en el desarrollo de esta variable, mientras que, tanto en el nivel medio como bajo, no se ubicó ningún estudiante.

Tabla 3

Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la comunicación interpersonal.

			Práctica del juego			Total
			Alto	Medio	Bajo	
Comunicación interpersonal	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Alto	Recuento	44	0	0	44
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	44	0	0	0	
	% del total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	

Nota: Escala valorativa.

Interpretación: Los resultados obtenidos en relación a la comunicación interpersonal que muestran los estudiantes durante la práctica del juego fue del 100%, es decir que los 44 estudiantes mostraron un nivel alto en esta dimensión al practicar algún tipo de juego durante la clase.

Tabla 4*Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la tolerancia.*

			Práctica del juego			Total
			Alto	Medio	Bajo	
Tolerancia	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Alto	Recuento	44	0	0	44
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	44	0	0	0	
	% del total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	

Nota: Escala valorativa.

Interpretación: Los resultados obtenidos en relación a la tolerancia que muestran los estudiantes durante la práctica del juego fue del 100%, es decir que los 44 estudiantes mostraron un nivel alto en esta dimensión al practicar algún tipo de juego durante la clase.

Tabla 5*Distribución de los estudiantes según la práctica del juego y la empatía.*

		Práctica del juego			Total	
		Alto	Medio	Bajo		
Empatía	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Alto	Recuento	44	0	0	44
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	44	0	0	0	
	% del total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	

Nota: Escala valorativa.

Interpretación: Los resultados obtenidos en relación a la empatía que muestran los estudiantes durante la práctica del juego fue del 100%, es decir que los 44 estudiantes mostraron un nivel alto en esta dimensión al practicar algún tipo de juego durante la clase.

4.2 Nivel logrado por los estudiantes de 4 años en la variable Práctica del Juego

Tabla 6

Niveles logrados en la Práctica del juego

Dimensiones	Promedio	Nivel
Actividad lúdica	10	Alto
Actividad psicomotriz	8	Alto
Desarrolla su personalidad	9	Alto
Variable Práctica del juego	27.4	Alto

Nota: Cuadro base de puntajes.

Interpretación:

En el gráfico anterior se puede apreciar que, los resultados logrados en la escala valorativa sobre la práctica del juego fueron los siguientes: El nivel logrado en la dimensión actividad lúdica fue alta con un promedio de 10 puntos; el nivel logrado en la dimensión actividad psicomotriz fue alta con un promedio de 8 puntos; y, el nivel logrado en la dimensión desarrolla su personalidad fue alta con un promedio de 9 puntos. En forma general, la variable práctica del juego se ubicó en el nivel alto con 27.4 puntos de promedio.

4.3 Nivel logrado por los estudiantes de 4 años en la variable Socialización

Tabla 7

Niveles logrados en la Socialización

Dimensiones	Promedio	Nivel
Comunicación interpersonal	10	Alto
Tolerancia	10	Alto
Empatía	9	Alto
Variable Socialización	28.8	Alto

Nota: Cuadro base de puntajes.

Interpretación:

En el gráfico anterior se puede apreciar que, los resultados logrados en la escala valorativa sobre la socialización fueron los siguientes: El nivel logrado en la dimensión comunicación interpersonal fue alta con un promedio de 10 puntos; el nivel logrado en la dimensión tolerancia fue alta con un promedio de 10 puntos; y, el nivel logrado en la dimensión empatía fue alta con un promedio de 9 puntos. En forma general, la variable socialización se ubicó en el nivel alto con 28.8 puntos de promedio.

4.4 Prueba de normalidad

En el presente estudio se determinó la distribución normal de las variables con una significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Tabla 8

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk de las variables Práctica de juego y Socialización

Prueba de normalidad: Shapiro – Wilk	
Hipótesis: H₀.	La práctica del juego y socialización, provienen de una distribución normal.
H₁.	La práctica del juego y socialización, no provienen de una distribución normal.
Significancia:	5% o 0.05
Valor calculado:	0.827 para Práctica del juego 0.839 para Socialización
P – Valor:	0.00 para Práctica del juego 0.00 para Socialización
Decisión:	Si $p > 0.05$, se acepta la H ₀ , caso contrario se acepta la H ₁ . En este caso como $p < 0.05$, esto implica que se debe aceptar la H ₀ .
Conclusión:	Las variables prácticas del juego y socialización, no provienen de una distribución normal.

Tabla 9

Prueba de normalidad de las variables Práctica de juego y Socialización

Prueba de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	P-Valor
Práctica del juego	,827	44	,000
Socialización	,839	44	,000

Interpretación:

En esta tabla se puede observar que el p-valor 0.00 para ambas variables son menores que 0.05, esto implica, que ambas variables no provienen de una distribución normal. Por lo tanto, se aplicará la prueba de Spearman para contrastar las hipótesis.

4.5 Contrastación de hipótesis

a) Hipótesis general:

H₁. La relación estadística entre la práctica del juego y socialización entre los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, es directa o positiva y moderada.

H₀. La relación estadística entre la práctica del juego y la socialización entre los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, no es directa o positiva y moderada.

Datos Básicos:

α_1 : 5%

H₀: $\rho = 0$

Tabla 10

Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y socialización

		Práctica del juego	Socialización	
R de Spearman	Práctica del juego	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	.000	
		N	44	
	Socialización	Coefficiente de correlación	,590**	1
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	44	44

**La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Conclusión: Siendo Rho = 0.590, con p = 0.000 menor a 0.05

Decisión: Se rechaza la H₀ aceptándose la H₁, La relación estadística entre la práctica del juego y socialización entre los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, es directa o positiva y moderada.

b) Hipótesis específica 1:

H₂. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

H₀. No existe relación significativa entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

Datos Básicos:

α_1 : 5%

H₀: $\rho = 0$

Tabla 11

Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal

		Práctica del juego	Comunicación interpersonal	
R de Spearman	Práctica del juego	Coefficiente de correlación	1,000	,270
		Sig. (bilateral)	.	,076
		N	44	44
	Comunicación interpersonal	Coefficiente de correlación	,270	1
		Sig. (bilateral)	,076	.
		N	44	44

. **La correlación no es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Conclusión: Siendo Rho = 0.270, con p = 0.076 mayor a 0.05

Decisión: Se acepta la H₀ y se rechaza la H₂, No existe relación significativa entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. Esto quiere decir que la relación es positiva baja, pero sin significatividad.

c) Hipótesis específica 2:

H₃. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

H₀. No existe relación significativa entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

Datos Básicos:

α_1 : 5%

H₀: $\rho = 0$

Tabla 12

Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y la tolerancia

		Práctica del juego	Tolerancia	
R de Spearman	Práctica del juego	Coeficiente de correlación	1,000	,285**
		Sig. (bilateral)	.	,061
		N	44	44
	Tolerancia	Coeficiente de correlación	,285**	1
		Sig. (bilateral)	,061	.
		N	44	44

**La correlación no es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Conclusión: Siendo Rho = 0.285, con p = 0.061 mayor a 0.05

Decisión: Se acepta la H₀ y se rechaza la H₃, No existe relación significativa entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba. Esto quiere decir que la relación es positiva baja, pero sin significatividad.

d) Hipótesis específica 3:

H₄. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

H₀. No existe relación significativa entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

Datos Básicos:

α_1 : 5%

H₀: $\rho = 0$

Tabla 13

Resultados de la prueba de hipótesis entre la práctica del juego y la empatía

		Práctica del juego	Empatía	
R de Spearman	Práctica del juego	Coefficiente de correlación	1,000	,616**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	44	44
	Empatía	Coefficiente de correlación	,616**	1
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	44	44

**La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Conclusión: Siendo Rho = 0.616, con p = 0.000 menor a 0.05

Decisión: Se rechaza la H₀ y se acepta la H₄, Existe relación significativa entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

V. DISCUSIÓN

La finalidad principal de esta investigación fue determinar la relación estadística entre la práctica del juego y socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, para hallar la dependencia o el grado de asociación entre las variables. En cuanto a la relación que se obtuvo entre las variables de estudio, se encontró el siguiente resultado calculado con la prueba Rho de Spearman, por tanto, se puede afirmar que: Existe relación significativa entre la práctica del juego y la socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, según Spearman igual a Rho de Spearman = 0.590, p valor $0.00 < 0.05$, valor que indica una correlación positiva moderada. Lo que quiere decir que la variable práctica del juego tiene una implicancia aceptable sobre la variable socialización.

Estos resultados coinciden con el estudio de Espinoza et al. (2017), Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, quienes concluyeron que a través de las actividades lúdicas se desarrolla la socialización, permitiendo que los alumnos cooperan entre ellos cuando están en clase; es decir, si un compañero se golpea, lo ayudan, así como también la intervención de los niños durante la clase es activa y socializada para facilitar la construcción de sus aprendizajes. Con lo que se está de acuerdo y se relaciona con el estudio ya que el juego es una estrategia importante para la interrelación entre los alumnos y para utilizarla durante las sesiones de clase.

Por otro lado, contrastando las hipótesis y para dar respuesta a los objetivos específicos se obtuvo los siguientes resultados: La relación que existe entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la muestra, fue Rho de Spearman = 0.270, p valor $0.076 > 0.05$, valor que indica que la variable práctica de juego tiene una baja relación con la socialización. La relación hallada tiene concordancia con el estudio de Escobar (2016), El juego en el desarrollo social de los niños de 3 y 4 años, que concluyó que antes de la experimentación con el juego los niños tenían una baja interrelación social con sus compañeritos, pero después de aplicar los juegos estos fueron muy beneficiosos para el desarrollo social porque los niños mejoraron enormemente en todas sus actividades diarias. En tanto que en esta investigación se pudo identificar que el

juego tiene implicancia sobre el desarrollo social de los niños y cuánto más se aplique mejores beneficios aportará en los niños y en todos en general.

La relación que existe entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de la muestra, fue Rho de Spearman = 0.285, p valor 0.061 > 0.05, valor que indica que la variable práctica de juego tiene una baja relación con la socialización. Resultado que implica cierta concordancia con la investigación de Ruíz (2017), El juego, herramienta importante para el desarrollo integral del niño, quien concluyó que el juego no es una estrategia nueva y aunque todos los docentes los conocen, no los ponen en práctica y, aquellos que sí lo utilizan, le permite tener alumnos más seguros de sí mismos, entretenidos, relajados, cooperativos, con más compañerismo, predispuestos a la enseñanza-aprendizaje. Es por ello el juego resulta ser una herramienta indispensable para el desarrollo integral de los niños, sobre todo en edad preescolar.

Y, la relación que existe entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de la muestra, fue Rho de Spearman = 0.616, p valor 0.00 < 0.05, valor que indica que la variable práctica de juego tiene una relación significativa con la socialización. Este resultado tiene similitud con Valencia et al. (2017), quien en su estudio El juego, estrategia elaborada por los niños Ondas para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula; concluyó que la práctica del juego en el grupo, les permite a los niños desarrollarse y generar ambientes agradables para ellos, y también para solucionar conflictos. En tanto que este estudio permitió percibir que gracias a los juegos los niños construyen socializan y además tratan de solucionar cualquier tipo de conflicto que tuviesen, aunque en menos de cinco minutos los niños olvidaron las disputas y/o conflictos.

Por otro lado, el presente estudio descriptivo sobre la práctica del juego proporcionó como resultados de la escala valorativa lo siguiente: El nivel logrado en la dimensión Actividad lúdica fue el alto con un promedio de 10 puntos; el nivel logrado en la dimensión Actividad psicomotriz fue el alto con un promedio de 8 puntos; y, el nivel logrado en la dimensión Desarrolla su personalidad fue el alto con un promedio de 9 puntos. En suma, la variable práctica de juego se ubica en un nivel alto con 27.4 puntos de promedio general. Conforme a lo hallado, existe coherencia con el estudio de Calcina (2019), El juego simbólico como estrategia

para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de Azángaro, donde concluyó que el juego simbólico mejora la socialización del GE, del nivel de inicio (1,26) a proceso (2,48). En tanto que se relaciona con la investigación porque se demostró que existe cierta influencia del juego sobre la socialización de los niños. Estos valores hallados, concuerdan con la investigación de Yllanes (2019), La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en Ayacucho, quien concluyó que los juegos tradicionales sirvieron para fortificar el vínculo de afectividad entre los niños y también con sus padres, y con esto se les pudo transmitir los valores antiguos de la minka y el ayni. Se relaciona con la investigación por la importancia que se le da a la práctica del juego para reforzar la vida social de los niños.

De la misma forma, se muestran los resultados obtenidos con la aplicación de la escala valorativa en la variable socialización: El nivel logrado en la dimensión Comunicación interpersonal fue el alto con un promedio de 10 puntos; el nivel logrado en la dimensión Tolerancia fue el alto con un promedio de 10 puntos; y, el nivel logrado en la dimensión Empatía fue el alto con un promedio de 9 puntos. En suma, la variable socialización se ubica en un nivel alto con 28.8 puntos de promedio general. Y, según estos valores se está de acuerdo con Rengifo (2019), quien en su estudio Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Uparía, Ucayali, concluyó que los niños de esta escuela se relacionan socialmente por medio de juegos conocidos y practicados por ellos en el aula y en la comunidad; estos juegos son auto creados por los niños. Relacionándose con el estudio en el sentido que el juego permite desarrollar la imaginación del niño y por ende facilitar su socialización en el entorno.

De igual manera, se coincide con los hallazgos de Vásquez (2016), quien en su tesis *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de inicial de Chota*, concluyó que los juegos deben usarse como estrategias metodológicas en los tres niveles educativos y, además practicarlo según el entorno de los estudiantes. Esto se relaciona con el estudio porque también se está en condiciones de afirmar que el juego es una de las estrategias más importantes para el desarrollo de la socialización de los niños en diferentes entornos.

En las mismas circunstancias, se concuerda con Ospina (2015), quien en su investigación *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*, concluyó que El juego, al ser una estrategia facilitadora, sí favorece el aprendizaje en los preescolares. Esto se relaciona con el estudio porque también se está en condiciones de afirmar que el juego es una de las estrategias más importantes para el aprendizaje de los niños.

También, se coincide con el estudio de Taípe (2015), *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6 – 7 años*, quien concluyó que el juego es predecesor de la socialización ya que para que exista socialización las actividades del juego deben darse en el grupo. Por lo tanto, se relaciona con el estudio porque la práctica del juego en los niños es imprescindible para que se adapte y pueda desarrollarse dentro de un grupo social.

Es conveniente precisar que existe mucha importancia entre los resultados obtenidos en esta investigación con el conocimiento científico y estudios de Papalia (1987), ya que afirma que el juego se define según el objetivo que los participantes desean alcanzar y también respetando las reglas que determinan su desarrollo. También, se evidencia el aporte de Gimeno y Pérez (1989), quienes definen al juego como el conjunto de actividades por los cuales la persona irradia sus deseos, emociones y exterioriza su personalidad. Del mismo modo, Huizinga (1987), refiere que el juego es una actividad libre, desarrollada dentro del espacio temporal, respetando las reglas obligatoriamente pero libremente aceptadas. Al respecto, también es importante mencionar los aportes de Camerino y Casteñer (2018), quienes afirman que el juego es un elemento definitivo en la alineación del niño, los juegos infantiles adiestran a las personas para la vida. Y, por último, y no menos importante, los aportes de la teoría de Piaget e Inhelder (2007), complementan lo aseverado por los anteriores autores, en el sentido que el juego en los niños es un soporte necesario e importante para su desarrollo cognitivo, socializador, sensorio-perceptivo y motor; así mismo favorece el desarrollo de la personalidad e independencia, traducida en la autoestima.

De la misma forma, los resultados obtenidos se relacionan con los aportes teóricos de Guartatanga y Santa (2009), quienes afirman que socializar es el proceso más significativo que debe desarrollarse en los niños cuando son

pequeños. Al hablar de socialización, también se considera los aportes de Acaro (2016), que determinaron que la socialización se inicia en el nacimiento y permanece durante el proceso de desarrollo del individuo; permite, además, el interactuar de personas, interiorizar valores, expectativas, actitudes y comportamientos propios de la sociedad en la que viven. Por otro lado, Betancur (2010), opina que nacemos para socializar y vamos experimentando vivencias sociales relevantes, por ello la necesidad de enseñarle a los niños modelos de conducta para que puedan relacionarse con otras personas. En tanto, Salvador (2018), afirma que en la niñez se desarrolla con más intensidad la socialización, ya que es el propicio momento para que la persona aprenda. Y, Velasco (2001), enfatiza que la actividad social facilita el desarrollo e intercambio de experiencias en los niños, que los lleva a la adquisición de nuevos saberes para su aprendizaje.

Finalmente, ambos aportes teóricos, tanto del juego como de la socialización, fueron seleccionadas para este estudio teniendo en cuenta la problemática planteada, y además con mucho juicio. Esta investigación permitió asumir la importancia que tiene el seleccionar los juegos acordes a la edad de los niños para ponerlas en práctica durante su aprendizaje, de esa forma se favorecerá el desarrollo de la socialización en los niños en edad preescolar.

VI. CONCLUSIONES

1. Existe relación positiva moderada y significativa entre la práctica del juego y la socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, demostrado a través de la prueba de Spearman con un valor $Rho=0.590$ y $p=0.000<0.05$.
2. El nivel alcanzado en la práctica del juego por los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, fue Alta como lo demuestra el promedio logrado de 27.4 puntos.
3. El nivel alcanzado en la socialización de los estudiantes del aula de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, fue Alta como lo demuestra el promedio logrado de 28.8 puntos.
4. Existe relación positiva baja con baja significatividad entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años en una institución de Cajabamba, demostrado a través de la prueba de Spearman con un valor $Rho=0.270$ y $p=0.076>0.05$.
5. Existe relación positiva baja con baja significatividad entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, demostrado a través de la prueba de Spearman con un valor $Rho=0.285$ y $p=0.061>0.05$.
6. Existe relación positiva moderada y significativa entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, demostrado a través de la prueba de Spearman con un valor $Rho=0.616$ y $p=0.000<0.05$.

VII. RECOMENDACIONES

1. A las autoridades y personal jerárquico del Ministerio de Educación, Gobierno Regional y UGEL, faciliten el material oportuno y necesario para que sean utilizados en el nivel inicial, durante las actividades de aprendizaje de los niños, sobre todo material lúdico.
2. A la coordinadora del nivel inicial y/o psicólogo de la institución educativa, se recomienda que realicen talleres a las docentes sobre el uso del juego, para motivar a los niños y favorecer en ellos el desarrollo de la socialización.
3. Al personal directivo y docente de las instituciones educativas de la educación básica regular (EBR), realicen escuela para padres con temas sobre el aprendizaje de los niños y el empleo del juego en casa para motivarlos y mejorar sus relaciones interpersonales dentro de la sociedad en el que se desarrollan.
4. A las docentes de educación inicial, con la finalidad de desarrollar la socialización de los niños a su cargo empleen diversas estrategias, poniendo principal énfasis y atención en la práctica del juego.

REFERENCIAS

- Acara, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista – Paita*, (2015). [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1698/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_ACARO_CORNEJO_ADIS_ELITA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Ander-Egg, E. (1980). *Metodología de las ciencias sociales*. 14ava edición. El Cid editor. https://books.google.com.pe/books?redir_esc=y&id=k-o7AAAAYAAJ&dq=ander+egg+metodologia&focus=searchwithinvolume&q=tipo+
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica*. 6ta edición. 6ta reimpresión. Editorial Episteme. <https://es.slideshare.net/juancarlos777/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-2012-6a-edicion>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. 3ra edición. Prentice Hall. Pearson. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Betancur M., T. V. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. [Tesis de licenciatura, Corporación Universitaria Lasallista]. http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf
- Brooker, L. & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego. La primera infancia en perspectiva*. Child and Youth Studies Group (Grupo de Estudios sobre el Niño y el Joven) The Open University (La Universidad Abierta) Milton Keynes, Reino Unido. <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Calcina niña, M. (2019). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017*. [Tesis de bachillerato, Universidad Nacional del altiplano, Puno]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11122/Calcina_Nina_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. 1ra edición. Editorial Orbis Ventures. <https://isbn.cloud/9789972205385/educar-jugando/>

- Camerino Foguet, O. y Casteñer Balcells, M. (2018). *1001 ejercicios y juegos de recreación*. 3ra reimpresión. 6ta edición. Editorial Paidotribo.
https://books.google.com.pe/books?id=-VORDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=camerino+y+casta%C3%B1er+el+juego&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=camerino%20y%20casta%C3%B1er%20el%20juego&f=false
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural*. Educere, vol. 5, núm. 13, abril-junio, 2001, pp. 41-44. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Chura Godoy, S.J. (2014). *Socialización en la primera infancia de niños y niñas del programa "Salas de educación temprana"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7485/Chura_Godoy_Susana_Jimena.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cultural S.A. (2005). *Pedagogía y psicología infantil. El Periodo Escolar*. Madrid. España. Edit. Cultural S.A.
- Escobar Aleaga, X.M. (2016). *El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22877/2/Tesis%20Ximena%20Escobar.pdf>
- Espinoza Martínez, N. J.; Flores Casco, J. S. y Hernández Carazo, 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*. [Seminario de graduación, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]
<https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- Gimeno Sacristán, J. y Pérez Gómez, A. (1989). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Ediciones AKAL.
https://books.google.com.pe/books?id=dyuYJM5ZVpQC&source=gbs_navlinks_s
- González Tarrillo, M. R. (2017). Efectos que produce la aplicación de "juegos sociales" como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio "Premium College" - Cutervo – Cajamarca, (2017). [Tesis de bachillerato, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo].

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guartatanga, D. y Santa, C. (2009). *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio afectivo*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>

Hernández R., Fernández C. y Baptista M. (2014). *Metodología de la investigación Sexta edición*. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza editorial. 6ta reimpresión. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Montenegro, D. y Tello, G. (2018). *Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial – Chiclayo – 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/339/1/015100591E_015100615A_T_2018.pdf

Ospina Medina, M. P. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. [Trabajo de grado, Universidad de Tolima]. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Papalia, D. (1987). *EL mundo del niño*. México: Mc Graw Hill.

Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. 17ava edición. Ediciones Morata S.L. https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&pg=PA65&dq=piaget+el+juego&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi9rP2Jj870AhUrH7kGHX2LDdQQ6wF6BAgCEAE#v=onepage&q=piaget%20el%20juego&f=false

Real Academia Española (2018). Diccionario de la lengua española (edición del tricentenario). <http://www.rae.es>

Rengifo Vásquez, P. S. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*. [Tesis de licenciatura,

Universidad Peruana Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Roselli, N. (1999). *La construcción sociocognitiva entre iguales. Fundamentos psicológicos del aprendizaje cooperativo*. Argentina: Ediciones IRICE.

Ruíz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria].

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

Salvador Q., C. M. (2018). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro – Frías 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8406/EL_JUEGO_SOCIALIZACION_SALVADOR_QUITO_CARMEN_MAGDALENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Taípe Cuñas, J. C. (2015) *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6 – 7 años. Estudio en la Escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana sede Quito].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9777/1/QT07522.pdf>

Tomasello, M. (2000). *The social bases of language acquisition*. *Social Development*, 1(1), 67-87.

Torres Soriano, M. R., & García Marín, J. (2009). Conflictos bélicos y gestión de la información: una revisión tras la guerra en Irak y Afganistán. *CONfines de relaciones internacionales y ciencia política*, 5(10), 11-23. Recuperado en 05 de diciembre de 2021, de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-35692009000200002&lng=es&tlng=es

Tudge, J. (1992). *Processes and consequences of peer collaboration: a vygotskian analysis*. *Child Development*, 63, 1364-1379.

Valencia Grajales, A.; Giraldo Giraldo, O. L.; García Iglesias, L.A. y Márquez Amariles, J.F. (2017). El juego como estrategia construida por los niños ondas para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase. [Proyecto de grado, Universidad de Manizales].

https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/3101/Jhon_Faber_Marquez_Amariles_2017.pdf.pdf?sequence=1

Vasquez Sanchez, J. M. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – (2014)*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca].

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1279/PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20RECREATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20SOCIALIZACI%C3%93N%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%205%20A%C3%91OS%20DEL%20N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vásquez, J. (2017). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – (2014)*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca].

<http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1279/PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20RECREATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20SOCIALIZACI%C3%93N%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%205%20A%C3%91OS%20DEL%20N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Velasco, E. (2001). *Juegos tradicionales: base de socialización de niños preescolares rurales*. [Proyecto de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://200.23.113.51/pdf/22133.pdf>

Yllanes Manya, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N° 256 San Pablo – Ayacucho*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Ignacio de Loyola].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Many.pdf

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba en el año 2021”

AUTORA: Elye Elizabeth BARRIOS RIOS

PROGRAMA:

DOCENTE: Águeda SILVA AGUILAR

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
¿Cuál es la relación estadística entre la práctica del juego y la socialización de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba?	<p>Objetivo General: Determinar la relación estadística entre la práctica del juego y la socialización de los estudiantes del aula de 4 años de una I.E de Cajabamba.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar la relación que existe entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba. Identificar la relación que existe entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba. Identificar la relación que existe entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba. 	<p>Hipótesis general: La relación estadística entre la práctica del juego y la socialización entre los estudiantes del aula de 4 años de una IE de Cajabamba, es directa o positiva y moderada.</p> <p>Hipótesis nula: La relación estadística entre la práctica del juego y la socialización entre los estudiantes del aula de 4 años de una IE de Cajabamba, no es directa o positiva y moderada.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Existe relación significativa entre la práctica del juego y la comunicación interpersonal de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la tolerancia de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba. Existe relación significativa entre la práctica del juego y la empatía de los estudiantes de 4 años de una IE de Cajabamba. 	<p>Variable 1: Práctica del juego</p> <p>Variable 2: Socialización</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Descriptivo correlacional</p> <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 --- r --- O2 </pre> <p>M = Muestra de la investigación. O1= Práctica del juego O2= Socialización r = Relación entre las variables.</p>	<p>Unidad de estudio: Los estudiantes de 4 años de educación inicial.</p> <p>Población muestral: 44 alumnos, entre varones y mujeres del aula de 4 años de una IE de Cajabamba.</p>

ANEXO 02

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
PRÁCTICA DEL JUEGO	Es el ejercicio frecuente y permanente de las partes del cuerpo durante el cual enriquece sus emociones y se desarrolla física e intelectualmente (Piaget e Inhelder (2007).	Es el ejercicio permanente de las partes del cuerpo del niño de tal forma que coordina sus movimientos, desarrolla sus músculos y huesos en forma gratificante, así mismo, contribuye al desarrollo socioemocional de su personalidad (la autora).	Actividad lúdica	<ul style="list-style-type: none"> • Se divierte • Hace movimientos con alegría • Promueve el entusiasmo 	Intervalos
			Actividad psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta movimientos del cuerpo • Da movimiento a sus brazos y piernas • Coordina movimientos de brazos y piernas 	
			Desarrolla su personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Físicamente embellece su pequeño cuerpo • Controla sus emociones • Ordena sus pensamientos 	
SOCIALIZACIÓN	Es el proceso de integración a un grupo, integración física personal y de pensamientos de los demás lo cual le permite al niño compartir y experiencia que le posibilitan su incorporación a la sociedad (Cultural S.A., 2005).	Es un proceso de desarrollo que involucra la comunicación interpersonal de manera que se cultive la tolerancia y el respeto a los demás, así como también se ponga en evidencia la empatía que debe mostrar un niño a sus compañeros (la autora).	Comunicación interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora su expresión oral • Coordina sus gestos con las palabras • Incrementa su vocabulario 	
			Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende a tener paciencia • Comprende las ideas de los demás • Acostumbra a pedir. 	
			Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Se pone en el lugar de los demás • Comprende las dificultades de los demás • Apoya para solucionar los problemas 	

ANEXO 03

ESCALA VALORATIVA: PRÁCTICA DEL JUEGO

I. **FINALIDAD:** La presente escala tiene como fin determinar las características de la práctica del juego de los niños de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

II. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre y apellido del niño(a).....

Edad..... **Aula** 4 años.....

INSTRUCCIÓN: La madre o padre del niño(a) inducirá a este para que participe de un juego conocido y después de observar todo el desenvolvimiento del niño procederá a marca con un aspa en el casillero que corresponda a cada ítem.

III. CONTENIDO

N°	Ítem	Valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
1.	Se muestra entusiasmado por el juego			
2.	Se divierte jugando con sus compañeros			
3.	Promueve el entusiasmo de los demás			
4.	Evita accidentes personales			
5.	Coordina sus movimientos físicos con los acordes de una canción			
6.	Ejecuta movimientos de brazos y piernas sin correr riesgos de accidente			
7.	Procura coordinar los movimientos entre brazos y piernas			
8.	Coordina movimientos de cabeza y brazos			
9.	Coordina movimientos de cabeza y piernas			
10.	Coordina movimientos de brazos, cabeza y respiración.			
11.	Muestra responsabilidad en sus actitudes			
12.	Es tolerante con los demás			
13.	Sus acciones son coherentes con sus pensamientos			
14.	Procura que sus movimientos corporales se orienten a embellecer su cuerpo.			
15.	Se muestra seguro de sí mismo.			

LA AUTORA

ESCALA VALORATIVA: SOCIALIZACIÓN

I. **FINALIDAD:** La presente escala tiene como fin determinar las características de las actitudes sociales de los niños de 4 años en una institución educativa de Cajabamba.

II. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre y apellido del niño(a).....

Edad..... **Aula** 4 años.....

III. **INSTRUCCIÓN:** La madre o padre del niño(a) inducirá a este para que participe de un juego conocido y después de observar todo el desenvolvimiento del niño procederá a marca con un aspa en el casillero que corresponda a cada ítem.

IV. CONTENIDO

N°	Ítem	Valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
1.	El niño conversa con sus compañeros libremente			
2.	El niño conversa sin miedo			
3.	El niño conversa con otros niños			
4.	El niño conversa libremente con niños			
5.	El niño conversa con naturalidad con personas mayores			
6.	El niño participa en actividades de juego			
7.	El niño se integra al grupo mediante el juego			
8.	El niño juega con otros niños			
9.	El niño busca amigos para jugar			
10.	El niño se integra en los juegos que realiza la profesora			
11.	El niño colabora en grupos de trabajo			
12.	El niño comparte sus juguetes o materiales con sus amigos			
13.	El niño colabora en los trabajos que realiza con la profesora			
14.	El niño organiza grupos de trabajo			
15.	El niño se entristece cuando un compañero se enferma			

LA AUTORA

ANEXO 04

PRÁCTICA DEL JUEGO (Escala valorativa)

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento	Escala valorativa sobre la práctica del juego
Autor y año	Original: Barrios Ríos Elye Elizabeth (2021)
Objetivo del instrumento	En este instrumento se les plantea a los sujetos 15 enunciados sobre su interacción del cuerpo con el juego.
Usuarios	Niños de 4 años
Duración	40 minutos
Forma de administración o modo de aplicación	Individual y de forma virtual.
Validez (constancia de expertos)	Para la validez del instrumento se realizó mediante el informe de juicio de expertos especialistas con Grado de Maestría y Doctorado (ver Anexo 5).
Confiabilidad (resultados estadísticos)	Se hizo una prueba piloto en 15 sujetos, seleccionados al azar, aplicándoles el instrumento para luego someterlo a al análisis estadístico de sus ítems. La prueba de confiabilidad fue Alfa de Cronbach y obtuvo un coeficiente de 0.84. De acuerdo a este resultado se puede decir que para alfa es, BUENO (ver Anexo 8).

Categoría e intervalos

Dimensiones	Nro de ítems	Puntuación máxima	Categorías	Intervalos
Actividad lúdica	5	10	Alto	7 – 10
			Medio	4 – 6
			Bajo	0 – 3
Actividad psicomotriz	5	10	Alto	7 – 10
			Medio	4 – 6
			Bajo	0 – 3
Desarrollo la personalidad	5	10	Alto	7 – 10
			Medio	4 – 6
			Bajo	0 – 3
Variable Práctica del juego	15	30	Alto	21 – 30
			Medio	11 – 20
			Bajo	0 – 10

SOCIALIZACIÓN (Escala valorativa)

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento	Escala valorativa sobre la socialización
Autor y año	Original: Barrios Ríos Elye Elizabeth (2021)
Objetivo del instrumento	En este instrumento se les plantea a los sujetos 15 enunciados sobre su relación dentro de la sociedad en la que se desenvuelve.
Usuarios	Niños de 4 años
Duración	40 minutos
Forma de administración o modo de aplicación	Individual y de forma virtual.
Validez (constancia de expertos)	Para la validez del instrumento se realizó mediante el informe de juicio de expertos especialistas con Grado de Maestría y Doctorado (ver Anexo 5).
Confiabilidad (resultados estadísticos)	Se hizo una prueba piloto en 15 sujetos, seleccionados al azar, aplicándoles el instrumento para luego someterlo a al análisis estadístico de sus ítems. La prueba de confiabilidad fue Alfa de Cronbach y obtuvo un coeficiente de 0. 87. De acuerdo a este resultado se puede decir que para alfa es, BUENO (ver Anexo 7).

Categoría e intervalos

Dimensiones	Nro de ítems	Puntuación máxima	Categorías	Intervalos
Comunicación interpersonal	5	10	Alto	7 – 10
			Medio	4 – 6
			Bajo	0 – 3
Tolerancia	5	10	Alto	7 – 10
			Medio	4 – 6
			Bajo	0 – 3
Empatía	5	10	Alto	7 – 10
			Medio	4 – 6
			Bajo	0 – 3
Variable Socialización	15	30	Alto	21 – 30
			Medio	11 – 20
			Bajo	0 – 10

ANEXO 05

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

INSTRUMENTO: Práctica del juego

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PRÁCTICA DEL JUEGO

Nº	ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1:								
1	Se muestra entusiasmado por el juego	X		X		X		
2	Se divierte jugando con otras personas	X		X		X		
3	Promueve el entusiasmo de los demás	X		X		X		
4	Tiene cuidado de no lastimarse durante el juego	X		X		X		
5	Coordina sus movimientos físicos con los acordes de una canción	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	Ejecuta movimientos de brazos y piernas sin correr riesgos de accidente	X		X		X		
7	Procura coordinar los movimientos entre brazos y piernas	X		X		X		
8	Coordina movimientos de cabeza y brazos	X		X		X		
9	Coordina movimientos de cabeza y piernas	X		X		X		
10	Coordina movimientos de brazos, cabeza y respiración.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	Muestra responsabilidad en sus actitudes	X		X		X		
12	Es tolerante con los demás	X		X		X		
13	Demuestra perseverancia, iniciativa al realizar los juegos de integración	X		X		X		
14	Procura que sus movimientos corporales se orienten a embellecer su cuerpo.	X		X		X		
15	Se muestra seguro de sí mismo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador SEGUNDO EDUARDO OBESO RODRIGUEZ **DNI: 26950878**

Código Orcid:..... **Especialidad del validador:** Mgtr. En Psicología Educativa

Trujillo, setiembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PRÁCTICA DEL JUEGO

Nº	ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1:								
1	Se muestra entusiasmado por el juego	X		X		X		
2	Se divierte jugando con otras personas	X		X		X		
3	Promueve el entusiasmo de los demás	X		X		X		
4	Tiene cuidado de no lastimarse durante el juego	X		X		X		
5	Coordina sus movimientos físicos con los acordes de una canción	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	Ejecuta movimientos de brazos y piernas sin correr riesgos de accidente	X		X		X		
7	Procura coordinar los movimientos entre brazos y piernas	X		X		X		
8	Coordina movimientos de cabeza y brazos	X		X		X		
9	Coordina movimientos de cabeza y piernas	X		X		X		
10	Coordina movimientos de brazos, cabeza y respiración.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	Muestra responsabilidad en sus actitudes	X		X		X		
12	Es tolerante con los demás	X		X		X		
13	Demuestra perseverancia, iniciativa al realizar los juegos de integración	X		X		X		
14	Procura que sus movimientos corporales se orienten a embellecer su cuerpo.	X		X		X		
15	Se muestra seguro de sí mismo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

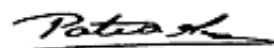
³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador MORENO TORRES PATRICIA DEL PILAR **DNI:**...80638975

Código Orcid: Orcid.org/0000-003-1474-146x **Especialidad del validador:** Dra EN Educación



Trujillo, setiembre del 2021

Firma del Experto Informante.

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PRÁCTICA DEL JUEGO

Nº	ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1:								
1	Se muestra entusiasmado por el juego	X		X		X		
2	Se divierte jugando con otras personas	X		X		X		
3	Promueve el entusiasmo de los demás	X		X		X		
4	Tiene cuidado de no lastimarse durante el juego	X		X		X		
5	Coordina sus movimientos físicos con los acordes de una canción	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	Ejecuta movimientos de brazos y piernas sin correr riesgos de accidente	X		X		X		
7	Procura coordinar los movimientos entre brazos y piernas	X		X		X		
8	Coordina movimientos de cabeza y brazos	X		X		X		
9	Coordina movimientos de cabeza y piernas	X		X		X		
10	Coordina movimientos de brazos, cabeza y respiración.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	Muestra responsabilidad en sus actitudes	X		X		X		
12	Es tolerante con los demás	X		X		X		
13	Demuestra perseverancia, iniciativa al realizar los juegos de integración	X		X		X		
14	Procura que sus movimientos corporales se orienten a embellecer su cuerpo.	X		X		X		
15	Se muestra seguro de sí mismo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: MILLA DIAZ KARLA LIZETTE **DNI:**...18199312.....

Código Orcid:..... 0000-0002-4316-748X..... **Especialidad del validador:**... PSICOLOGA - MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

Trujillo, setiembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

INSTRUMENTO: Socialización

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACIÓN

Nº	ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1:								
1	El niño conversa con sus compañeros libremente	x		x		x		
2	El niño conversa sin miedo	x		x		x		
3	El niño conversa con otros niños	x		x		x		
4	El niño conversa libremente con niños	x		x		x		
5	El niño conversa con naturalidad con personas mayores	x		x		x		
DIMENSIÓN 2								
6	El niño participa en actividades de juego	x		x		x		
7	El niño se integra al grupo mediante el juego	x		x		x		
8	El niño juega con otros niños	x		x		x		
9	El niño busca amigos para jugar	x		x		x		
10	El niño se integra en los juegos que realiza la profesora	x		x		x		
DIMENSIÓN 3								
11	El niño colabora en grupos de trabajo	x		x		x		
12	El niño comparte sus juguetes o materiales con sus amigos	x		x		x		
13	El niño colabora en los trabajos que realiza con la profesora	x		x		x		
14	El niño organiza grupos de trabajo	x		x		x		
15	El niño se entristece cuando un compañero se enferma	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [x] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador Segundo Eduardo Obeso Rodriguez **DNI:**26950878

Código Orcid:..... **Especialidad del validador:** Mgtr. En Psicología Educativa

Trujillo, setiembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACIÓN

Nº	ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1:								
1	El niño conversa con sus compañeros libremente	X		X		X		
2	El niño conversa sin miedo	X		X		X		
3	El niño conversa con otros niños	X		X		X		
4	El niño conversa libremente con niños	X		X		X		
5	El niño conversa con naturalidad con personas mayores	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	El niño participa en actividades de juego	X		X		X		
7	El niño se integra al grupo mediante el juego	X		X		X		
8	El niño juega con otros niños	X		X		X		
9	El niño busca amigos para jugar	X		X		X		
10	El niño se integra en los juegos que realiza la profesora			X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	El niño colabora en grupos de trabajo	X		X		X		
12	El niño comparte sus juguetes o materiales con sus amigos	X		X		X		
13	El niño colabora en los trabajos que realiza con la profesora	X		X		X		
14	El niño organiza grupos de trabajo	X		X		X		
15	El niño se entristece cuando un compañero se enferma	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador MORENO TORRES PATRCIA DEL PILAR **DNI:**80638975

Código Orcid: _Orcid.org/0000-003-1474-146x **Especialidad del validador:** _Dra en Educación

Trujillo, setiembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACIÓN

Nº	ÍTEM	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1:								
1	El niño conversa con sus compañeros libremente	X		X		X		
2	El niño conversa sin miedo	X		X		X		
3	El niño conversa con otros niños	X		X		X		
4	El niño conversa libremente con niños	X		X		X		
5	El niño conversa con naturalidad con personas mayores	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	El niño participa en actividades de juego	X		X		X		
7	El niño se integra al grupo mediante el juego	X		X		X		
8	El niño juega con otros niños	X		X		X		
9	El niño busca amigos para jugar	X		X		X		
10	El niño se integra en los juegos que realiza la profesora	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	El niño colabora en grupos de trabajo	X		X		X		
12	El niño comparte sus juguetes o materiales con sus amigos	X		X		X		
13	El niño colabora en los trabajos que realiza con la profesora	X		X		X		
14	El niño organiza grupos de trabajo	X		X		X		
15	El niño se entristece cuando un compañero se enferma	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: MILLA DIAZ KARLA LIZETTE **DNI:**...18199312.....

Código Orcid:..... 0000-0002-4316-748X..... **Especialidad del validador:**... **PSICOLOGA - MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

Trujillo, setiembre del 2021


Firma del Experto Informante.

ANEXO 06

BASE DE DATOS

VARIABLE: EL JUEGO

VARIABLE: JUEGO																NIVELES: JUEGO						
SUJETOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total	AL	AP	RI			
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
7	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	25	10	5	10			
8	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	25	10	5	10			
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
10	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	25	10	5	10			
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	28	10	10	8			
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
18	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	25	10	5	10			
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	23	9	6	8			
4	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	26	10	6	10			
5	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	25	10	6	9			
6	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	25	10	6	9			
7	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	25	10	6	9			
8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	25	10	6	9			
9	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	25	10	6	9			
10	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	25	10	6	9			
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
12	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	23	10	5	8			
13	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	24	10	6	8			
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	28	10	10	8			
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
16	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	27	9	10	8			
17	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	23	9	5	9			
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	29	10	10	9			
21	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	22	9	5	8			
22	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	22	9	5	8			
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
																27.4	ALTO	PROMEDIO	9.9	8.3	9.3	
																	ALTO	ALTO	ALTO			

BASE DE DATOS
VARIABLE: SOCIALIZACIÓN

VARIABLE: SOCIALIZACIÓN																NIVELES: SOCIALIZ						
SUJETOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total	CI	T	E			
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
6	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	9	10	10			
7	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
8	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
9	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
10	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
11	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
18	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
19	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
20	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
21	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	9	10	9			
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	27	10	10	7			
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29	10	10	9			
8	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	27	9	10	8			
9	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	27	9	10	8			
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
12	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	28	9	10	9			
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
14	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	28	9	10	9			
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
16	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	27	9	10	8			
17	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	28	9	10	9			
18	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	28	9	9	10			
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	29	10	10	9			
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	27	10	9	8			
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	27	10	9	8			
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	10	10	10			
																28.8	ALTO	PROMEDIO	9.6	9.9	9.3	
																	ALTO	ALTO	ALTO			

a) Prueba Piloto

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

Alfa de Cronbach

Práctica del Juego

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	15	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	15

Estadísticos de los elementos

	Media	Desviación típica	N
VAR00001	1,6667	,48795	15
VAR00002	,1333	,35187	15
VAR00003	1,5333	,51640	15
VAR00004	,8000	,77460	15
VAR00005	1,6000	,50709	15
VAR00006	2,0000	,00000	15
VAR00007	1,3333	,72375	15
VAR00008	1,4667	,63994	15
VAR00009	1,3333	,89974	15
VAR00010	1,2000	,67612	15
VAR00011	2,0000	,00000	15
VAR00012	1,7333	,45774	15
VAR00013	1,0000	,75593	15
VAR00014	1,5333	,63994	15
VAR00015	1,0667	,59362	15

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

Alfa de Cronbach

Socialización

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	16	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	16	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,873	15

Estadísticos de los elementos

	Media	Desviación típica	N
VAR00001	1,7500	,44721	16
VAR00002	,2500	,44721	16
VAR00003	1,5625	,51235	16
VAR00004	,8750	,88506	16
VAR00005	1,5000	,51640	16
VAR00006	2,0000	,00000	16
VAR00007	1,5625	,51235	16
VAR00008	1,7500	,44721	16
VAR00009	1,5000	,89443	16
VAR00010	1,4375	,51235	16
VAR00011	2,0000	,00000	16
VAR00012	1,7500	,44721	16
VAR00013	1,0625	,68007	16
VAR00014	1,7500	,44721	16
VAR00015	1,0000	,73030	16

b) Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PADRE FAMILIA (Para la aplicación de dos cuestionarios)

Mi nombre es García Marquina Alida Medali, soy una Madre de familia del aula de 4 años sección Amor de la I.E. 82287 de la ciudad de Cajabamba. Soy consciente de la investigación científica que se está realizando en la institución relacionada con la Practica del juego y la socialización en los estudiantes de 4 años, considerando que toda la información que mi menor hijo brinde se trabajara dentro de un ambiente de respeto mutuo, confidencialidad y responsabilidad protegiendo su identidad, es decir en ningún momento se conocerá el nombre de mi menor hijo, así como, todas sus respuestas se guardaran y se usaran tan solo de forma académica.

Habiendo comprendido las explicaciones OTORGO MI CONSENTIMIENTO para que sea realizada la encuesta.

Fecha: lunes 04 de octubre del 2021



Firma del Padre apoderado

c) Constancia de aplicación de instrumentos del Director

PÚBLICA N° 82287
"Estudio, Amor y Trabajo"
CAJABAMBA



"Año Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 82287
(EX - 118) DE CAJABAMBA;

QUIEN SUSCRIBE;

HACE CONSTAR

Que, la docente **BARRIOS RIOS, Elye Elizabeth**, con DNI No 47692717, y/o estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, en el Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa, ha realizado su estudio de investigación denominado, **PRÁCTICA DEL JUEGO Y SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJABAMBA 2021**, y en el presente año ha aplicado dos instrumentos de recolección de datos, consistentes en un cuestionario de la práctica del juego y un cuestionario de socialización, dirigido a los estudiantes del nivel inicial de 4 años.

Se expide la presente constancia, a la parte interesada, para los fines que estime conveniente

Cajabamba, 13 de diciembre de 2021

DIRECTOR:

EDUARDO OBESO RODRIGUEZ