

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 210 LA CANTUTA DEL DISTRITO DE SAN
JERÓNIMO – CUSCO, 2022**

Línea de Investigación:

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

LUZ MARINA ATAPAUCHAR CONDORI

Asesor:

ZITO JUHINO DELGADO URRUTIA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

**CUSCO-PERÚ
2022**

INDICE

1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1.	DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	4
1.2.	Formulación del problema	7
1.2.1.	Problema general.....	7
1.2.2.	Preguntas específicas	7
1.3.	Objetivo de investigaicon.....	8
1.3.1.	Objetivo general	8
1.3.2.	Objetivos específicos	8
1.4.	Justificacion de la investigacion	8
1.6	Delimitación de la investigación.....	8
1.6	Limitación de la investigación.....	8
2.	MARCO CONCEPTUAL	11
2.1.	Antecedentes de la investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1.1.	Antecedentes internacionales	11
2.1.2	Antecedentes nacionales	13
2.1.3.	Antecedentes locales	15
2.2	Bases teóricas	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1.	Actividad lúdica	¡Error! Marcador no definido.
2.2.2.	Socialización	¡Error! Marcador no definido.
2.3.	Definición de términos.....	¡Error! Marcador no definido.
3.	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1.	Hipótesis de la investigación	39
3.2.	Variables de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
3.2.1	Variable independiente	¡Error! Marcador no definido.
3.2.2	Variable dependiente	¡Error! Marcador no definido.
3.2.3	Operacionalización de variables.....	¡Error! Marcador no definido.

3.3.	Enfoque de la Investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
3.4.	Enfoque de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
3.5.	Tipo de investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.6.	Alcance o nivel de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.7.	Diseño de la Investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.8.	Población y Muestra de la Investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.8.1.	Población.....	¡Error! Marcador no definido.
3.8.2.	Muestra.....	¡Error! Marcador no definido.
3.9.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	¡Error! Marcador no definido.
3.10.	Técnica de procesamiento de datos	¡Error! Marcador no definido.
3.11.	Unidad de Análisis.....	¡Error! Marcador no definido.
4.	ASPECTO ADMINISTRATIVO.....	43
a)	Asignación de recursos	43
b)	Recursos materiales	43
c)	Presupuesto:	43
5.	BIBLIOGRAFIA.....	¡Error! Marcador no definido.
	ANEXOS.....	49
6.1.	Matriz de consistencia	49
6.2.	Instrumentos de investigación	51

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Hoy en día a nivel mundial la preocupación primordial es la escolarización, conseguir que los niños aprendan de forma imaginativa, emprendedora y entretenida, alejándose de la formación media, forzada, tirana y convencional, un método para conseguirlo ha sido considerar el juego infantil un procedimiento en la experiencia educativa de crecimiento sobre todo porque se entiende que el juego es habitual en el niño, la infancia es una etapa de juego, la acción más amplia, más seria y placentera. Frenar el juego a un niño es quitarle su infancia. (Acosta, 2018)

La actividad lúdica es un método para que los niños fomenten su independencia y carácter durante el tiempo de socialización, sin restringir la posibilidad de investigar sus desarrollos motrices dentro de los juegos agregados administrados y no regulados, “por lo que es necesario que los maestros, padres y sociedad en general entiendan que las actividades lúdicas no solo es un juego es un método de aprendizaje, considerado una de las más importantes en el proceso de socialización del niño infante, ya que la misma característica del hombre tiende a ser activo en todo momento (UNICEF, 2019)

En ese sentido, En el Perú se discute la circunstancia básica por la que atraviesa el sistema escolar, el par de activos distribuidos a la formación y de la mutilación de las cualidades comprendidas al ciclo instructivo, la escolaridad preescolar, como los diferentes niveles, empuja asombrosos problemas, se hace referencia a la ausencia de activos pedagógicos y la desafortunada disposición de los educadores, ya que no son especializados en el desarrollo de psicomotricidad del niño, y en general, la ausencia de integración por partes de los padres al curso instructivo (Plan internacional INC, 2020).

Lo mencionado viene a ser de gran preocupación para el Perú y diversos países ya que el desarrollo educativo busca nuevos procedimientos dinámicos para el aprendizaje a través de uno de los ejercicios más normales de los niños en un clima maravilloso y divertido. Con la finalidad de formar nuevas personas con una educación diferente que se encuentra en el juego surgiendo la creatividad que servirán para el desarrollo cognitivo del desarrollo del niño.

Se debe considera que el paso del niño a la escuela conlleva además dificultades y para la inmensa mayoría de ellos es incluso excepcionalmente sorprendente, a la luz del hecho de que encuentran numerosos individuos oscuros con los que empezarán a coincidir, ya que vienen del seno de la familia; y es con su familia con la que han estado cooperando desde siempre. Este cambio puede, de hecho, crear problemas de conducta "los niños con problemas de conducta son las personas que responden de forma persistente y fundamental a su circunstancia actual de una manera socialmente inadecuada o por demás inaceptable, sin embargo, a quienes se les puede mostrar una conducta tanto más socialmente aceptable y expresamente remuneradora".

Los niños en el nivel de instrucción temprana no son extraños a esta situación, ya que comúnmente las condiciones de las que provienen tienen problemas sociales, por ejemplo, salvajismo, abuso de licor de los tutores, batallas, circunstancias que impactan negativamente en su forma de comportarse y en el trato que reciben. Las circunstancias en las que viven les dificultan la coordinación y la adaptación social. En la actualidad,

se ha observado un debilitamiento en lo que tiene que ver con la invasión de los niños en el ámbito educativo, explícitamente en la planificación que reciben en el nivel preescolar.

Todas estas circunstancias provocan una progresión de luchas que desembocan en un desequilibrio y muchos problemas para que los niños logren un avance ideal en su mejora psicosocial, ya que el nivel subyacente es el comienzo de una fase en la que será útil impartir lecciones importantes para su futuro educativo e individual, y en el caso de que esto se vea eclipsado por una escolarización anodina, no hay duda de que a medida que avanzan y se desarrollan su existencia igualmente lo será.

Se observa que los menores de 3 años de edad de la organización educativa subyacente N° 210 La Cantuta de la localidad de San Jerónimo - Cusco, 2022 presentan mentalidades de desobediencia, hostilidad (real, pero además verbal), niños poco confiables, modestos, despreciables, que son perspectivas de baja socialización. Estas circunstancias hacen que los niños no sean capaces de conectar entre sí, causando dificultades en la mejora de su rectitud social. Del mismo modo, hay algunos problemas de socialización con perspectivas que no permiten el uso de metodologías de reunión, debido a la forma en que algunos niños no imparten a la reunión, aislándose en la sala de estudio, jugando solos y su ejecución escolar no es fiel a la forma hacia el final de cada reunión de clases.

Así mismo, se ha observado que los jóvenes tienen problemas para jugar con sus compañeros de clase, por lo que el aprendizaje innovador se convierte en un encuentro feliz. Para estos niños, el juego no siempre acaba en un encuentro alegre. Puesto que el juego de los niños es connatural al niño y a cada persona, los educadores deberían implicarse más en la salvaguarda de todos los ángulos educativos.

Los educadores no tienen la perspicacia para completar un sistema satisfactorio para aplicar ejercicios de juego para trabajar en la socialización de los jóvenes, en algunos casos pasando esta cuestión a ser aludida al clínico de la escuela, impartíendola sólo a los tutores y que busquen ayuda competente en el clima de bienestar familiar, acudiendo a clínicos fuera del trabajo instructivo.

De cierta forma las actividades lúdicas tienen relación con la socialización ya que forman parte de la actividad, por lo que la formación física carece de procesos educativos que ayuden a desarrollar las habilidades del niño en el área de educación el cual no es conveniente para el desarrollo colectivo de los niños. Siendo este el motivo principal ya los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022 se puede ver que son poco interactivos, no quieren formar parte de los juegos con facilidad en el progreso de las actividades lúdicas, por lo que uno de los objetivos es de poder mejorar el proceso de socialización y el medio principal es las actividades lúdicas, donde el niño aprenderá a desenvolverse y relacionarse con los demás como también de obtener conocimientos, cabidas, conductas, habilidades, destrezas, en su medio y con los niños en especial.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye las Actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo– Cusco, 2022?

1.2.2. Preguntas específicas

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de Integración de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo– Cusco, 2022?

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de comunicación de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo– Cusco, 2022?

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de autonomía de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 ¿La Cantuta del distrito de San Jerónimo– Cusco, 2022?

1.3. Objetivo de investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de Integración de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.
- Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de comunicación de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.
- Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de autonomía de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.

1.4. JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION

El presente proyecto de investigación se plantea a razón de que se ha observado y detectado agresividad y carencia de autonomía, socialización en ciertos niños de 3 años en el nivel inicial de la IE N° 210 La Cantuta, estos sucesos no permiten que los niños

interactúen con sus compañeros de manera acertada, empáticos ya que presenta repercusión en la carencia de emociones y por ende en su aprendizaje.

El objetivo del presente trabajo de investigación es contribuir en la mejora de la convivencia a través de la aplicación de actividades lúdicas. Las actividades lúdicas es importante porque permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, la creatividad así como también desarrollar las habilidades comunicativas la integración la autonomía y la socialización de los niños así mismo, permitirá instruir a todos los docentes del nivel inicial y primario que opten por estrategias que les consientan desenvolver el aprendizaje significativo por medio del juego que es esencial para su alineación completa y optimizar la disposición pedagógica y constituir niños con gran capacidad socializadora. Consideramos.

Consideramos importante desarrollar este tema que permitió terminar al juego como mediados del desarrollo de la socialización y consecuentemente del aprendizaje significativo, hay otra razón para considerarlo indispensable este programa educativo de calidad al uso del juego como estrategia pedagógica que se encuentran asociados a indicadores que reflejan una visión del ser humano y de la educación, donde la iniciativa y la actividad del niño.

El tipo de enfoque en educación inicial, su calidad y otras características tienen impacto importante en lo que ocurrirá con los niños en sus futuros aprendizajes y procesos sociales cuando cursen la educación básica. Permite reflexionar sobre la práctica docente y plantear alternativa de solución a los diversos problemas que se presentan en el proceso de aprendizaje, mediante un estudio de investigación y el conocimiento científico de los maestros del nivel inicial, para hacer cada vez más efectiva la labor docente.

1.5. Delimitación de la investigación.

•Espacial

Se llevará a cabo en la institución educativa Inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.

•Temporal

La investigación se llevará el año 2022 - 2023.

•Área del conocimiento

Educación inicial, didáctica en instituciones educativas.

1.6. Limitación de la investigación.

- No se cuenta con bibliografía especializada a nivel regional, por lo que la contextualización del trabajo fue muy complicada.
- Recolectar información y datos de los estudiantes fueron muy difíciles de recolectar.

CAPITULO II

MARCO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes internacionales

Según (Arias, 2019), con su trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niñas de educación inicial del centro infantil Quisisiña de la paz” tiene como objetivo de investigación desarrollar la socialización y la expresión oral a partir de distintas actividades lúdicas en niños y niñas en educación inicial del centro infantil quisisiña de la ciudad de la paz, gestión 2016, para lo cual utilizo el método cuantitativo teniendo como conclusiones:

Entre las ventajas que proporciona el programa de actividades lúdicas está que favorece la socialización y el desarrollo de la expresión oral. Por un lado, debido a que, el juego es un factor poderoso que debe ser tomado en cuenta por los educadores para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprenden valores como la solidaridad y se consolida la iniciativa, la

imaginación y el carácter, estimulando el poder creativo del niño. Por otro lado, se promueve el trabajo grupal y cooperativo con los demás niños de su entorno mejorando la socialización, a partir de la interacción continua, en donde intercambian puntos de vista y se ponen de acuerdo, entrelazando ese vínculo de amistad y de confianza.

Podemos señalar que las actividades lúdicas es una estrategias que favorece en el proceso del desarrollo del niño en el aspecto de la socialización y expresión oral, , por lo cual hace énfasis en actividades de memorización, concentración, reflexión, integración , seguridad ante situaciones que se presentan en su contexto, expresión fluida , coordinación de movimientos, trayendo como punto de partida una de las dimensiones humanas , para dar alcance al equilibrio emocional y desenvolvimiento en el proceso de socialización.

Según (Martínez N. J., 2016) con su trabajo de investigación titulado 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 , tiene como objetivo de investigación desarrollar actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, durante el segundo semestre del 2016 para lo cual utilizo el método cualitativo teniendo como conclusiones:

La docente por medio de las actividades que realiza propicia la socialización, como conversaciones grupales, algunos juegos y dinámicas. Por su parte niños-niñas comparten en el aula de clase entre ellos, si un niño se golpea, se ayudan mutuamente y en las actividades que desarrolla diariamente participan con motivación, socializan y en conjunto construyen aprendizajes.

Se propuso y se desarrollaron actividades, para contribuir al desarrollo de socialización, lo cual son herramienta de gran valor pedagógico que influye en el desarrollo de socialización en niños-niñas de educación preescolar. Dichas actividades se caracterizaron por: estar organizadas de manera tal que la espontaneidad y ritmo de niños-niñas no se viera afectada. Además, se tomó en cuenta las preferencias y necesidades de los niños y niñas.

Podemos señalar que todos los niños del nivel infante, les gusta jugar de manera creativa e imaginaria , siendo los juegos lúdicos como una opción libre para el desarrollo de contribuir a la socialización, y teniendo en cuenta que la docente es la mediadora para desarrollar estos aprendizajes permitiendo plantear estas actividades como una propuesta metodológica, donde se construye las reglas , practica de valores, expresión comunicativa y socialización.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Según (Cornejo, 2015) con su trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E.P .Getsemaní DEL AA. HH. 1ero de Junio-Paita, 2015” , tiene como objetivo de investigación determinar si la aplicación de la propuesta didáctica basada en actividades lúdicas favorece el desarrollo de cinco habilidades de socialización, para lo cual utilizo el método cuantitativo-experimental teniendo como conclusión:

Las actividades lúdicas son estrategias didácticas que generan aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, asimismo mejoran las relaciones interpersonales, la

formación de hábitos de convivencia y aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes, es decir, les ayuda a ser más sociables.

Se constata que las actividades lúdicas se constituyen a través de estrategias que promuevan el desarrollo socioemocional en los estudiantes, utilizando herramientas y recursos que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar el proceso de socialización. Enfocado los hallazgos que demuestren la aplicación de estrategias vivenciales orientados al cambio social y el fortalecimiento del proceso autónomo, resolución de problemas, construcción de su identidad, integración social y expresión comunicativa. (Cornejo, 2017)

Según (VASQUEZ, 2018) con su trabajo de investigación titulado “Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la institución educativa inicial particular “santa teresita” Monsefú -2018” , tiene como objetivo de investigación diseñar un programa de actividades lúdicas, para lo cual utilizo el método cualitativo teniendo como conclusión:

A través del programa educativo de actividades lúdicas se fomenta el desarrollo de habilidades sociales relacionadas con las habilidades básicas del niño y de las habilidades en la Escuela en los niños y niñas de la Institución Educativa Particular “Santa Teresita” de Monsefú

Podemos señalar que la propuesta del programa educativo de actividades lúdicas se contribuye a la mejora de las habilidades sociales relacionadas a los diversos procesos de socialización señalando el juego como una principal fuente que potencie la mejora de las habilidades interactivas relacionadas con las

capacidades y habilidades esenciales de los niños y niñas de su aprendizaje y enseñanza.

2.1.3 Antecedentes locales

Según (MORA, 2022) con su trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera Del Cusco 2019 – 2020”, tiene como objetivo de investigación establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos, para lo cual utilizo el método cuantitativo del nivel descriptivo , para lo cual utilizo el método cualitativo teniendo como conclusión:

Tanto los educadores como los alumnos conocen los ejercicios lúdicos y la socialización, obviamente cada uno con su propio reconocimiento de los factores de revisión. Vemos que los ejercicios lúdicos o juegos son diferentes, pero además cada uno tiene sus propios requisitos. Se puede ver muy bien que la importancia de los ejercicios de juego para mejorar la socialización de los estudiantes es muy grande.

Como docentes no desconocemos de estas actividades lúdicas que son favorables en la educación porque nos enfocamos en los educandos para una buena comunicación, independencia y más que todo en unas buenas relaciones interpersonales ya sea con la familia y otros y a esto lo llamamos la socialización. La aplicación constante de estas actividades lúdicas en la educación por el docente es para mejorar sus habilidades y capacidades que presentan cada uno de ellos, así los juegos lúdicos nos demuestran que tiene sus reglamentos y que tiene un fin de logro al aplicar los estudiantes dichos juegos.

La importancia de las actividades lúdicas en la educación tiene como objetivo demostrar al educando una buena autonomía, comunicación y interacción para poder realizar una buena socialización para un futuro mejor del estudiante. Se debe ejecutar constantemente para adquirir más conocimientos para que el estudiante sea de pensamiento crítico y mantener unas buenas relaciones humanas y así ellos pueden realizar efecto multiplicador con sus compañeros y docentes y la comunidad educativa.

Todo docente aplica en la educación diferentes estrategias de juego como también en el juego del fútbol ya que este deporte es benéfico tanto en niños(as) jóvenes y adultos por que expresa de una y otra forma la socialización al momento de dialogar unos a otros. Referente al educando tienen conocimientos de este deporte por la enseñanza de un instructor, por ser un deporte alta demanda en el juego de fútbol.

Estos métodos de enseñanza de juego que realizan los docentes al educando son beneficiosos por que aprendan las técnicas para el juego como es la maniobra, dialogo y la independencia del estudiante al momento de su participación en el juego y al mismo tiempo están realizando la socialización.

Así los estudiantes al aprender este juego del fútbol con estrategias lo aplican en diferente situación de actividades recreativas, tomando siempre en cuenta todos los métodos aprendidos y adquiridos para socializar o relacionarse con los demás, el juego es saludable para su estado físico, mental del educando.

2.2 Teoría sociocultural del Lev Vygotsky

Las relaciones del individuo con la sociedad, llega a remarcar aspectos socioculturales como tradicionales donde se viene dando patrones que el niño o

niña va adquiriendo como base hacia su aprendizaje constituyendo paulatinamente durante la infancia, lo cual no viene a ser de pensamiento del individuo, si no de características innatas que el niño tiene según su contexto.

Según la Teoría Sociocultural pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas. (Vygostky, 1925 - 1934)

Mediante el desarrollo de las actividades lúdicas se realizan de forma compartida, lo cual permite al niño interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamiento según su entorno, La interacción del ser humano consiste en diferentes relaciones interpersonales de esa manera estos procesos demuestran un desarrollo más óptimo en el entorno familiar, en la institución educativa, y en su proceso de aprendizaje pueda adquirir más conocimientos en cuanto a su interacción. Así mismo va fortaleciendo en su proceso de percepción, atención y memoria; mientras más interacción tenga el sujeto como menciona Vygotsky más habilidades mentales se van desarrollando en las funciones superiores cognitivas.

2.2.1 Principios Sociocultural de Lewy Vygotsky

Según Vygotsky afirma que los sujetos van desarrollando su aprendizaje de acuerdo a la interacción social que manifiesta, lo cual favorece en nuevas y mejoras obtenciones de habilidades cognoscitivas como su proceso lógico y

creativo e inmerso a la vida diaria. Conllevando a que los sujetos pueden construir sus propios conocimientos y desempeños en la expresión lingüística centrando a nivel de conocimiento y pensamiento. El mejor método, para Vygotsky es el constructivismo, es involucrar al sujeto en situaciones de juego, ya que jugando se aprende en forma lúdica y divertida, por lo tanto, "el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero posee cierto carácter preparatorio"

El valor del contexto social.

Por contexto social afecta de manera directa e indirecta lo cultural en el contexto donde crece el niño o la niña. Por lo tanto, influye en el aprendizaje amoldable en sus acciones de procesos de conocimientos, enfocado en los siguientes niveles:

- **-El nivel inmediato:** Interacción con las personas
- **El nivel estructural:** Desarrollo de la estructura social influyente en la familia y escuela.
- **El nivel cultural o social:** Conformado por elementos funcionales para el completo de aspecto cognitivo como lenguaje, juego, sistema numérico.

El contexto social llega a remarcar el desarrollo del juego como una actividad importante en el proceso de socialización de los estudiantes. Permitiendo construir su "identidad personal, emocional, social y la capacidad de establecer relaciones interpersonales". De esta manera se llega a relacionar

como los bienes de valor según Vygotsky siendo punto clave para el desarrollo de sus capacidades de habilidades sociales, sirviendo en la convivencia del aula.

2.2.2 Relación entre aprendizaje y desarrollo.

El aprendizaje y el desarrollo son procesos distintos donde se evidencia la maduración Inter social del niño a través de la experiencia y construcción del pensamiento frente a la información obtenida.

Vygotsky sostenía que existen cambios en el pensamiento, de los cuales la persona no se da cuenta debido a la acumulación de información, creía que el pensamiento del niño o la niña se va estructurando de manera gradual. Reconoce que hay requisitos de maduración que son muy necesarios para determinados logros cognitivos porque no creía que la maduración era la que determinaba al cien por cien el desarrollo. (vygotsky, 1925- 1934)

2.2.3 La función del lenguaje en el desarrollo.

Según (Vigosky, 1925 - 1934) el lenguaje desempeña un rol muy importante en el desarrollo cognitivo y fundamental en el desarrollo de la interrelación social conllevando a tener un pensamiento más abstracto, flexible e independiente. Cuando los niños hacen uso de símbolos y conceptos, dejan de necesitar un objeto para pensar porque el lenguaje facilita el pensamiento, desarrolla la imaginación y creatividad, fortaleciendo el lenguaje una apropiación adecuada de las herramientas de la mente.

El lenguaje y el juego tienen una relación direccional enfocado al pensamiento para categorizar experiencias según el contexto, se presta, por medio de la comunicación selectiva de significados a la representación y recreación de estas experiencias en el marco del juego. El lenguaje se entrelaza con acciones de los participantes y contribuyen a través del juego, donde aclaran

componentes representados al desarrollo lingüístico y discursivo de los niños. De este modo, el juego se torna una situación de enseñanza informal en la que se aprende el lenguaje, por ello presentamos los siguientes tipos de lenguaje.

- **Habla social:** Es el lenguaje que exteriorizamos y empleamos para comunicar con las personas de su entorno.
- **Habla privada:** El lenguaje interno dirige la función intelectual
- **Habla interna:** El habla es ligeramente audible y permite regular durante la infancia

2.2.4 El juego como recurso en la teoría sociocultural

Vygotsky dentro de su teoría constructivista otorgó el juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, fortaleciendo la atención, la memoria, llegando a construir su aprendizaje de su propia realidad social y cultural; siendo la edad de 4 años, un desarrollo evolutivo del juego dramático, en el mundo adulto.

Sin embargo, no debemos de confundir un nivel madurativo con un nivel mayor de adquisición de conceptos, que un niño sea capaz de absorber conceptos, no significa que su maduración a la hora de entender y adaptarse a las situaciones más cotidianas sea mayor que la de los demás. Se debe evaluar y valorar cada aptitud, proceso y maduración como puntos diferentes de un desarrollo completo. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula y en edades tan tempranas, ha permitido crear un ambiente armonioso, en el que los estudiantes se sienten seguros y en el que la estimulación es constante, cumpliendo su función de enlazar contenidos conceptuales, procedimientos y

actitudinales y fomentar los valores del compañerismo la socialización y el respeto mutuo. Al incluir el juego en las actividades diarias, se les enseña a los niños, que aprender es fácil y divertido y que tiene un esfuerzo positivo que nos sobre estimula a seguir jugando y aprendiendo.

La vida infantil no se puede imaginarse sin juego; jugar es su principal actividad y necesidad del niño y niña de mirar, tocar, curiosidad, experimentar, expresar, saber, imaginar, crear y soñar, es muy importante ya que se enfoca desde el nacimiento a descubrir, explorar, dominar y amar el mundo que lo rodea, posibilitando así; un sano y armonizo crecimiento de su cuerpo, la inteligencia la afectividad y la sociabilidad.

Jugar es una de las fuentes más notables de progreso y aprendizaje, el juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente, en primer lugar por que despierta la curiosidad que es el motor de aprendizaje, también proporciona alegría y satisfacción, al jugar, también los niños exteriorizan sus miedos y angustias, y proporcionan sus preocupaciones más íntimas eso les permite elaborar sus emociones y sentimientos recreándolas a través de objetos, muñecos, monstruos y animales a veces inventando nuevas historias ensayando nuevos finales a situaciones difíciles o poniéndose en lugar de los demás. El juego también actúa como estimulante de la operación personal a partir de la experimentación del éxito que es la base de la propia confianza jugando aceptamos retos que superamos con esfuerzo nos sometemos a situación de defensa frente a la frustración y aprendemos a ponernos en el lugar del otro aceptamos normas, pautas de vivencia como esperar el turno ganar, perder, tener. En el juego se desarrollan todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales necesarios para un crecimiento sano y equilibrado.

2.2.5 Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal"

Según la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el papel de los adultos o de los compañeros más avanzados es el de apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor, en el paso previo a que él pueda ser capaz de dominar esas facetas, habiendo interiorizado las estructuras conductuales

y cognoscitivas que la actividad exige. Esta orientación resulta más efectiva para ofrecer una ayuda a los pequeños para que crucen la zona de desarrollo proximal (ZDP), que podríamos entender como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos.

Los niños que se encuentran en la ZDP para una tarea en concreto está cerca de lograr poder realizarla de forma autónoma, pero aún les falta integrar alguna clave de pensamiento. No obstante, con el soporte y la orientación adecuada, sí son capaces de realizar la tarea exitosamente. En la medida en que la colaboración, la supervisión y la responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

2.2.6 La metáfora del Andamiaje

Son varios los seguidores de la Teoría Sociocultural de Vygotsky (por ejemplo: Wood, 1980; Bruner y Ross, 1976) que han sacado a colación la metáfora de los 'andamios' para hacer referencia a este modo de aprendizaje. El andamiaje consiste en el apoyo temporal de los adultos (maestros, padres, tutores...) que proporcionan al pequeño con el objetivo de realizar una tarea hasta que el niño sea capaz de llevarla a cabo sin ayuda externa.

Una de los investigadores que parte de las teorías desarrolladas por Lev Vygotsky, Gail Ross, estudió de forma práctica el proceso de andamiaje en el

aprendizaje infantil. Instruyendo a niños de entre tres y cinco años, Ross usaba múltiples recursos. Solía controlar y ser ella el centro de atención de las sesiones, y empleaba presentaciones lentas y dramatizadas a los alumnos con el objetivo de evidenciar que la consecución de la tarea era posible. La doctora Ross se convertía así en la encargada de prever todo lo que iba a ocurrir. Controlaba todas las partes de la tarea en las que trabajaban los críos en un grado de complejidad y magnitud proporcionado a las habilidades previas de cada uno.

El modo en que presentaba las herramientas u objetos que era objeto de aprendizaje permitía a los niños descubrir cómo resolver y realizar por sí mismos la tarea, de un modo más eficaz que si solamente se les hubiera explicado cómo solucionarla. Es en este sentido que la Teoría Sociocultural de Vygotsky señala la “zona” existente entre lo que las personas pueden comprender cuando se les muestra algo frente a ellas, y lo que pueden generar de forma autónoma. Esta zona es la zona de desarrollo próxima o ZDP que antes habíamos mencionado (Bruner, 1888).

La guía hacia el estudiante en su aprendizaje, es efectiva cuando les brindamos apoyo a los niños y niñas en actividades que no pueden desarrollar de forma autónoma. El estudiante que ejecuta tareas complejas en su aprendizaje ZDP puede demostrar su autonomía siempre con la orientación del docente.

La zona de desarrollo próximo es el desarrollo cognitivo real del niño o niña donde el estudiante resuelve problemas de forma independiente sin ayuda de otras personas y su nivel de desarrollo potencial es la capacidad para resolver cualquier duda que tenga en aprender y es con la orientación o guía del docente,

como también puede ser otros niños que tengan más conocimiento en el aprendizaje.

2.3 El juego como potenciador del desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños.

En las situaciones de juego, la interacción entre compañeros y con la maestra crea una matriz de colaboración, “una zona de desarrollo potencial” (Vygostky, 1925 - 1934) en la que las representaciones de conocimientos y los recursos lingüísticos que son la base para el juego se desarrollan y se tornan cada vez más complejos

Cuando los niños ingresan al jardín demuestran demasiadas diferencias en cuanto a guiones que han construido en su contexto diario y también a las representaciones mentales que posees. El desenvolvimiento sociocultural depende de la experiencia según las situaciones de interacción que forma parte de su vida del sujeto, dependiendo de la cultural y la sociedad que se encuentra. Los niños construyen representaciones mentales completas y complejas de los eventos cotidianos cuando un adulto o un niño mayor los conduce, en el marco de la interacción verbal, a atender a todos los componentes y a todas las relaciones entre los distintos componentes de un guion. En este entender los infantes se le da a la interacción verbal no sólo durante el juego sino también antes y después del mismo. Esto es, mientras que en algunas salas el juego en rincones tiene tres fases –elegir el tipo de juego, jugar y ordenar los juguetes-, en otras salas la situación incluye una fase adicional que consiste en la planificación del juego y otra fase en la que se da lugar a la reconstrucción verbal por parte de cada uno de los niños del juego que experimentaron.

2.3.1 Definición del juego

El juego se desarrolla temporalmente en espacios determinados enfocados a la imaginación y creatividad, donde se propone normas libremente obligatorias y la acción tiene la finalidad de acompañar a un sentimiento de tensión y alegría de las vivencias que le produce al momento de convivir en su entorno. El juego desde un enfoque socio - cultural enfocado a la teoría de (Vygostky, 1925 - 1934) sostiene que la interacción social se da a través de la cercanía y tradiciones de las demás personas procurando el juego el desarrollo y demostración de valores, costumbres tradiciones, cumpliendo algunas funciones específicas en la vida del individuo, como factor de aprendizaje y socialización. El juego desde este enfoque es un elemento de socialización fundamental y contribuye de forma positiva al mejoramiento de las relaciones sociales.

El juego como estrategia didáctica es una base para los niños enfocado dentro de los cuatro pilares de la educación convirtiéndose en los principales participantes y cooperadores de los diversos contextos con sus compañeros, docentes y familias. sustentando situaciones de dialogo y potenciando el desarrollo autónomo, que les permite conocer a sí mismo y ser capaces de descubrir sus habilidades referentes al aprender a ser, quién es la meta de la educación, lograr seres humanos, con un pensamiento autónomo y crítico que les permite elaborar juicios propios, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

2.3.2 La equidad en educación inicial y su relación con el juego

La equidad respecto al sector educativo inicial está centrada en el proceso y enfoques que sostiene los logros obtenidos de los estudiantes, permitiendo

que los diversos grupos poblacionales tengan acceso a una educación de calidad. Por ello el juego es una estrategia relativamente dinámica con la finalidad de sobrellevar aspectos importantes para el desarrollo y aprendizaje del estudiante, enfocando y velando que los agentes educativos muestren un alto valor al juego como una forma de aprender y socializar entre ellos, lo mismo propicia que los niños y niñas discutan sus ideas durante el juego escogiendo actividades de participación. A su vez, los juegos muestran diferentes espacios que se puedan relacionar y desarrollar posibles habilidades y capacidades, de tal manera que los niños se sientan competentes para resolver problemas que requieran destreza.

2.3.3 Definición de juego relacionada con el desarrollo y el aprendizaje

El juego en el niño (a) es la demostración de sus estados de forma intencional expresando lo que sabe y al mismo tiempo aprendiendo actividades recreativas manipulando objetos de atracción. El juego lo realiza de forma autónoma sin el acompañamiento o guía de otros, pero si socializándose. Según otros autores el juego es importante porque estas actividades realizadas por los estudiantes deben ser aplicadas como cinco criterios de juego:

- a) Carácter no literal
- b) Motivación externa
- c) Orientación al proceso
- d) Carácter libre y voluntario
- e) Afecto positivo.

El juego es una actividad facultativa y manejable por el niño y su desarrollo de participación y dinamización de sus estados internos del estudiante, que se orienta al proceso y no a una meta.

2.3.4 Oportunidades de juego y desarrollo infantil

El juego lúdico es una estrategia educativa con la finalidad de desarrollar la imaginación, inteligencia, lenguaje del educando, las habilidades sociales, las habilidades perceptivas y motoras en el infante. Durante el proceso de socialización y desarrollo el juego en sí mismo no es el responsable del progreso evolutivo, aunque sí un componente que lo mediatiza en su diario vivir. El desarrollo del infante está estrechamente relacionado con el juego, permitiendo acceder diferentes niveles del juego, y al mismo tiempo elevar el desarrollo de capacidades y habilidades. Existen tres modos de considerar la relación entre las oportunidades de juego y desarrollo infantil según (Agudelo, 2020)

- a) La conducta de juego de un niño puede servir de “ventana” o “espejo” de su desarrollo, al revelar su estado evolutivo en varias áreas.
- b) El juego puede reforzar las nuevas adquisiciones evolutivas. El juego sirve como contexto y medio para la expresión y consolidación de los logros evolutivos.
- c) El juego puede servir como un instrumento de cambio evolutivo: puede generar transformaciones cualitativas en el funcionamiento del organismo y la organización estructural. El juego puede resultar en desarrollo.

2.3.5 Tipos de juego desde una perspectiva evolutiva

A) El juego simbólico

El juego simbólico es uno de los más importantes en el repertorio de modalidades de juego infantil. Es un logro evolutivo basado en las interacciones vinculares con los cuidadores primarios y tiene una evolución creciente que lo va complejizando y enriqueciendo durante la infancia. Hay dos tipos de juego simbólico que consideramos en este estudio:

el juego socio dramático, en el cual el niño adopta roles imaginarios y se involucra completamente como personaje que simula una situación (este tipo de juego tiene un efecto sumamente importante en la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades sociales);

y el juego simbólico diferido, en el cual el niño representa escenas con muñecos u otros accesorios en miniatura, creando escenas o historias completas.

El juego simbólico puede tener diversos niveles de complejidad y riqueza, desde la simple transformación de objetos, hasta la creación de secuencias representadas a partir de habilidades socio dramáticas.

B) El juego motor

El juego motor implica, por un lado, el compromiso de todo el cuerpo, en el que se da prioridad a las extremidades como eje de la acción (coordinación motora gruesa) y, por otro, la participación de la coordinación óculo-manual, que lleva al niño a desplegar acciones más finas. Existen destrezas motoras fundamentales que deben ser desarrolladas durante los años preescolares y afinadas posteriormente durante el periodo de la escuela primaria. Estas no dependen únicamente de la maduración del niño, sino que deben ser estimuladas a través de la instrucción y la práctica regular. Las oportunidades frecuentes de juego libre son fundamentales para el incremento de estas habilidades

2.4 El tiempo como variable del entorno lúdico

El tiempo lúdico está relacionado con el aspecto sociocultural considerando de una manera intangible según el contexto que se encuentra el

estudiante. Las actitudes que toman los adultos sobre el juego, lo realizan de una manera crítica y determinante según el espacio y tiempo que otorga estas actividades lúdicas. Pero, es importante recalcar que los estudiantes cuanto más tiempo llegan a explorar y considerar el tiempo que exigirá el niño para el juego libre llegan a lograr más sus habilidades y capacidades cognitivas, lenguaje, resolución de problemas entre otros.

La cantidad de tiempo que provee en el contexto escolar está influenciada por las actitudes de la docente, por ello las maestras de quintero deben de resaltar sus estrategias considerando el juego como punto de aprendizaje y enseñanza.

2.5 Entorno Lúdico Institucional

Por la falta de conocimiento de las actividades lúdicas los maestros somos los que aplicamos juegos más remotos considerando el juego no tan válido para el educando, ya que el estudiante al tener conocimientos de actividades lúdicas se beneficia de una manera muy potencial en sus conocimientos de habilidades, la autonomía y la socialización entre sus pares. Para ejecutar estas actividades lúdicas el estudiante tanto como el educador deben considerar el entorno como un diseño atractivo para el estudiante y de esa manera el guía podrá monitorear a los estudiantes, por que presenta una gama de actividades lúdicas innovadoras. La ausencia de presentar materias diversas por parte de los docentes para ejecutar actividades lúdicas hace que ignoren sus conocimientos para aplicar a sus estudiantes.

2.6 Entorno lúdico actitudinal

Los padres continuamente influyen de diversa manera en los estilos de juego de los niños pequeños. Existen dos posiciones distintas con relación a la

intervención de los adultos en el juego de los niños. Por un lado, está la tutoría en el juego o la enseñanza directiva a los niños de cómo jugar; y por otro, la visión de que el adulto debe tener muy poca presencia durante el juego libre del niño (Silva, 2004)

El juego en los niños no debe ser muy influyente por padres, más al contrario ellos deben adaptarse a lo que sus hijos realizan dichos juegos de una manera autónoma y que sean creativos, inventar juegos divertidos por ellos mismo, y de esa manera demostrar su socialización en la institución educativa, la compañía o presencia de los padres o tutores debe ser de manera muy desapercibida y comprometedor en sus actividades del estudiante.

Diversos investigadores han estudiado los efectos de la tutoría en el juego simbólico de representación de niños de bajo NSE. La tutoría mejora la calidad del juego de los niños y la creatividad, la solución de problemas, la adquisición de perspectiva, la inteligencia verbal, el desarrollo del lenguaje y la fluidez idónea. También se ha confirmado que la tutoría genera un juego de mayor fantasía y complejidad. Los adultos y profesores generalmente son observadores pobres del juego infantil. Ellos tienen muy poca idea de lo que realmente juegan los niños. (Silva, 2004)

Los adultos y docentes se prestan como observadores escasos de conocimiento sobre el juego de los niños., ya que los adultos demuestran su poca imaginación en el juego y el niño es más eficiente al momento de jugar potencia sus habilidades, autonomía, socialización durante el aprendizaje. Como indica que diferentes investigadores mencionan que los efectos de la tutoría en el juego simbólico en niños que presentan necesidades educativas especiales,

es el buen apoyo de la tutoría es mejorar el juego y su creatividad como también la solución de problemas que puede tener el niño al jugar. El estudio de la tutoría por diferentes investigadores en el juego simbólico nos demuestra que los niños hacen referencia que hay buena expectativa.

2.7 ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de Integración de los niños?

La influencia de las actividades lúdicas constituye el motor del desarrollo integral de los estudiantes permitiendo el progreso del desarrollo cognitivo motivacional y social, considerando el desarrollo proximal según Vygotsky a través de la interrelación social que mantiene al educando en la etapa institucional, involucrando ciertamente el entorno familiar como un medio de aprendizaje relacionado a actividades de recreación como el juego a través de la evidencia del constructivismo al momento de su relación y potencializando sus conocimientos de creatividad, ya que el juego es muy importante en el estudiante para su adquisición de aprendizaje, desarrollando la capacidad intelectual la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad. Reafirmando un desarrollo eficaz de atención, memoria e ingenio que desarrollo el juego en los niños.

2.8 ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de comunicación de los niños?

En cuanto al desarrollo comunicativo, la teoría socio constructivista nos demuestra como el estudiante deber ser apoyado por adultos o compañeros que saben más al momento de su aprendizaje del estudiante, este desarrollo de comunicación ayuda a las estructuras conductuales y cognoscitiva del niño o niña, lo cual llega a interiorizar de forma positiva a la (ZDP) demostrando lo que

aprendieron y que pueden tener ciertas dificultades de forma personal. El juego simbólico en el niño es de prioridad por lo que el sector educativo busca relacionar sus necesidades, intereses a través de estrategias lúdicas que permiten ser eficientes logrando una expresión oral adecuada.

2.9 ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo autónomo de los niños?

La aplicación de las estrategias lúdicas dentro de las actividades de aprendizaje como momentos recreativos del educando, permite desarrollar su autonomía convirtiendo el juego en la construcción del educando como una oportunidad de reflejar su realidad e intercambiar distintos contextos. Respondiendo al dialogo y de esa manera potencializar el desarrollo autónomo donde les facilita conocerse así mismo descubriendo sus habilidades frente al aprender a ser ellos mismos, que es una meta de la educación, que se debe lograr seres con un pensamiento crítico y autónomo donde resuelvan sus propios problemas por ellos mismo en diferentes circunstancias que se les presente en su vida.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Variables de investigación

Las variables de estudio de la presente tesis de investigación son:

3.1.1 Variable independiente

Actividad Lúdica

Variable dependiente

Socialización

3.1.2 Definición Conceptual de la Variable

Según la teoría Sociocultural sostiene que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades comunicativas y sociales dado al modo de vida. (Vigotsky, 1925 - 1934)

3.2 Enfoque de la Investigación

El enfoque será cuantitativo “ya que se utilizará la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento con la finalidad de probar resultados estadísticos.

3.3 Operacionalización de variables (Independiente)

Variable – I	Definición conceptual	Definición Operacional	OBJETIVO ESPECÍFICOS	Dimensiones	Indicadores	Ítems – CRITERIO DE EVIDENCIA
ACTIVIDADES LÚDICAS	La actividad lúdica forma parte de incorporar a los estudiantes según su contexto al momento de aprender, relacionarse, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo es un proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación como son: la integralidad, participación y la lúdica, desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética,	Las actividades lúdicas son el medio donde el estudiante se expresa y comunicar sus vivencias, desarrollando el aspecto motor, afectivo y social.	Describir la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de Integración de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.	RECREATIVA	Tipos de acuerdos Dramatización Cooperativa pasiva	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en las tareas grupales. ➤ Se expresa a través de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio y dirección. ➤ Utiliza instrumentos rítmicos como (pandereta, tamborcitos, palitos) y acompaña canciones.
			Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de comunicación de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.	SOCIAL	Contribuciones: Desarrollo corporal Comunicación Expansión de necesidades e intereses de Estimulo de creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juega con sus compañeros del aula. ➤ Diferencia por sí mismo lo correcto de lo incorrecto y tiende a respetarlo. ➤ Colabora en las actividades del aula. ➤ Participa en bailes y danzas en forma espontánea y creativa. ➤ Expresa sus sentimientos y emociones, mostrando afecto de manera espontánea, compartiendo sus cosas.
			Reconocer la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de	PEDAGÓGICA	Roles: Preparar ambientes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeta las normas establecidas en la ejecución de los juegos.

	ética y espiritual. (Definición propia)		autonomía de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.		Selección de material Juegos y responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respetar las normas de convivencia. ➤ Limita y representa situaciones cotidianas como (mamá, profesora). ➤ Escucha con atención las explicaciones e informaciones que le da la docente.
--	--------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3.1 Operacionalización de variables (dependiente)

Variable – I	Definición conceptual	Definición Operacional	OBJETIVO ESPECÍFICOS	Dimensiones	Indicadores	Ítems – CRITERIO DE EVIDENCIA
SOCIALIZACIÓN	Es el proceso el cual el ser humano aprende según su contexto, enfocando conceptos informativos y la expresión de ideas a través del lenguaje y símbolos para integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz. (Definición propia)	El contexto social llega a remarcar el desarrollo del juego como una actividad importante en el proceso de socialización de los estudiantes. Permitiendo construir su “identidad personal, emocional, social y la capacidad de establecer relaciones interpersonales”. (Vygotsky, 1925- 1934)	Describir la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de Integración de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.	Integración	Adaptación a las circunstancias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactuar con sus compañeros del aula respetuosamente. ➤ Participa y se integra en las actividades en el grupo con sus compañeros. ➤ Acepta que sus compañeros le inviten como parte del grupo para jugar. ➤ Llama a otros compañeros para jugar.
					Aceptación a los tratos de los compañeros	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa y muestra seguridad, confianza en el desarrollo de los juegos y otras actividades de grupo. ➤ Participa libremente sin limitaciones en juegos y en

						las actividades de aprendizaje
			<p>Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de comunicación de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.</p>	Comunicación	Participación en el grupo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeta las normas o reglas en el aula en la realización del trabajo en grupo ➤ Comparte juegos, intercambiando roles demostrando liderazgo y autonomía.
					Expresión de ideas con libertad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acepta reglas de los juegos y actividades que proponen sus compañeros ➤ Opina libremente en grupos con sus compañeros al momento de resolver un problema en grupo. ➤ Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás, demostrando confianza y seguridad en si misma.
					Manifestación de sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra iniciativa, para realizar actividades en grupo. ➤ Opina libremente sus ideas, frente al grupo demostrando sus saberes previos y

						respeto por sus compañeras.
			Reconocer la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de autonomía de los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.	Actitud	Iniciativa en la participación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en grupo de juego sin mostrar agresión o actitudes inadecuadas. ➤ Colabora con sus compañeros dentro del aula, cumpliendo sus responsabilidades. ➤ Se solidariza y apoya a alguien que lo necesita mostrando un acto bueno.
					Muestra de seguridad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cumple las tareas de manera autónoma sin que nadie lo esté exigiendo. ➤ Expresa sus sentimientos cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo.
					Muestra de respeto a los demás	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeta el turno en los juegos u otras actividades que se realiza. ➤ Pide disculpas a sus compañeros o personas de su entorno que ofendió.

3.4 Hipótesis de la investigación

3.4.1 Hipótesis central

Las actividades lúdicas influyen en el proceso de socialización de los niños de 3 a 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.

3.4.2 Hipótesis específica

- Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de Integración de los niños de 3 a 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.
- Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de comunicación de los niños de 3 a 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.
- Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de autonomía de los niños de 3 a 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.

3.5 Alcance o nivel de la investigación

La investigación será de nivel explicativo ya que se explicará como las actividades lúdicas mejoran la socialización en los niños de de 4 años de la institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.

3.6 Tipo de investigación

Será de tipo descriptivo aquella en la que el investigador trata de aproximarse a una investigación experimental pero no tiene los medios de control suficientes que permitan la validez interna, según (Sampieri, 2016) que este tipo de

investigación se observa un solo grupo o varios grupos después de algún agente o tratamiento que se supone que causa el cambio.

3.7 Diseño de la Investigación

La presente investigación será de diseño descriptivo correlacional se observará las actividades lúdicas de los niños para luego evaluarlos y ver cómo será su desarrollo en el proceso de socialización, según Hernández et al (2016) la investigación experimental es aquella donde se manipulan las variables, se observará la reacción de la socialización por medio de las actividades lúdicas, evaluándose por medio de un pre test y un pos test.

Formula

GRUPO DE ESTUDIO	SECUENCIA DE REGISTRO		
	Pre Test	VI	Post Test
GE	O1	X	O2

Fuente: Elaboración propia

3.8 Población y Muestra de la Investigación

3.8.1 Población

La población será constituida por 25 niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.

Grado	Sección	Total
3 años	Aula amarillo	50 niños

Fuente: Elaboración propia

3.8.2 Muestra

La muestra del estudio será no probabilística el cual indica que se ha seleccionado por conveniencia o a estudiantes quienes tengan ciertas características, por lo que se consideró a niños que asistan constantemente a las aulas conformada por 25 niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023..

GRADOS	SECCIONES	V	M	TOTAL
Aula 3 años	“Amarillo”	12	13	25
Total estudiantes				25

3.9 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

- **Técnica:** La técnica a utilizar será la observación, se observará el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.
- **Instrumento:** El instrumento a usar será la ficha de observación sobre la socialización que se aplicará a los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2023.

3.10 Técnica de procesamiento de datos

Los datos serán procesados de la siguiente forma:

- Primeramente, se codificarán los datos de estudio.

- Seguidamente se calificará los datos por medio de una puntuación a la evaluación procesada que será acorde al instrumento a usar.
- Se procesará los datos estadísticamente en el programa Análisis SPSS donde se obtendrá tablas y gráficos.

La Interpretación: Una vez agrupados los datos esto se interpretan cualitativamente, el dato está en función de las categorías

CAPITULO IV
ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1 Presupuesto o costo del proyecto.

a) Asignación de recursos

a. Recursos humanos:

- 01 Tesistas
- 01 Asesor de tesis

b. Recursos de bienes:

- Laptop
- Cámara fotográfica
- Cámara de video
- Impresora

b) Recursos materiales

- Materiales de Escritorio (papel, lápiz, lapicero, cuaderno, etc.)
- Fichas de recolección

c) Presupuesto:

- Recursos Humanos s/. 400.00
- Recursos Materiales s/. 1500.00

• Varios s/ 500.00

TOTAL S/ 2,400.00

4.2 Financiamiento

Recursos propios de los tesisistas

4.3 Cronograma de actividades.

TIEMPO ETAPAS	2022					2023	
	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Marzo	Octubre
1. Elaboración del proyecto	X						
2. Presentación del proyecto	X						
3. Revisión Bibliográfica	X	X					
4. Elaboración de instrumentos			X	X	X		
5. Aplicación de instrumentos				X		X	X
6. Tabulación de datos						X	X
7. Elaboración del informe						X	X
8. Presentación del informe para dictamen						X	X
9. Sustentación de la investigación							X

Bibliografía

- Acosta, M. (2018). *La teorización del aprendizaje de las ciencias experimentales desde los estilos de aprendizaje*. Arje. Obtenido de <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj13/arj13.pdf>
- Agudelo, M. P. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado*. Colombia- Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB.
- Arias, C. D. (2019). *ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN Y*. La Paz – Bolivia: UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS .
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. 6(4), 861-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela , Y., & Benavides , J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3).
- Chalen, J., Ramirez, J., & Cañizares, R. (2021). El impacto de los recursos educativos abiertos en la socialización del conocimiento en el sistema educativo ecuatoriano. 14(6), 59-71. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590485>
- Cifuentes, J., Pineda, N., & Torres, J. (2021). Aportes de la sociología de la educación la formación de profesores de educación primaria. 12(1), 297-310. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823628>
- Cornejo, S. L. (2015). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I. E. P. PIURA–PERÚ*: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES.
- Cornejo, S. L. (2017). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA*. PIURA–PERÚ: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES.
- Correa, K. (2019). *Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la institución educativa inicial particular “Santa Teresita” Monsefú - 2018*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Dávila , R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Alapiec*, 2(1). Obtenido de <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- Espinoza, N., Flores, J., & Hernández, J. (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. Estelí: Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua, Managua. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- Garrido, C. (2022). *Actividades Lúdicas Como Estrategia En La Socialización De Estudiantes Del Nivel Primario De La Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera Del Cusco 2019 – 2020*. Cusco: Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco. Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6337/253T20220033_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Iratxe , O. (2020). La socialización diferencial emocional de género como factor predictor del carácter. *Iqua*, 3(1). Obtenido de <https://revistas.um.es/iqua/article/view/369611>
- Márquez, J., Burau, E., Cevallos, I., & Vásquez, J. (2018). Importancia de la comunicación estratégica en la socialización del buen vivir. 3(1). Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872018000100081&script=sci_arttext
- Martínez , D., Amaya , D., & Calle , P. (2019). Prácticas de crianza y comunicación familiar: una estrategia para la socialización primaria. Obtenido de <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/article/view/3193>
- Martínez, N. J. (2016). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II. Nicaragua - Estelí : UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA.*
- Merino, S. (2017). *Actividades Lúdicas Para Mejorar La Socialización En Los Niños Y Niñas De Educacion Inicial De 5 Años De La I. E. P. Getsemani DEL AA. HH. 1ero De Junio-Paita, 2015*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles.
- MORA, C. G. (2022). *ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO 2019 - 2020*. Cusco - Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL.
- Ortiz, C. (2019). *Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niños de educación inicial del centro infantil Quisisiña de la Paz*. La paz: Universidad Mayor De San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23415/T-1298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. 5(17). Obtenido de http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498
- Piedra , S. (2018). Factores que aportan las actividades ludicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 3(2). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211>
- Plan internacional INC. (2020). *Situación actual de la educación inicial en el Perú: beneficios y desafíos del homeschooling*. Obtenido de

<https://www.planinternational.org.pe/blog/situacion-actual-de-la-educacion-inicial-en-el-peru-beneficios-y-desafios>

Sampieri, R. H. (2016). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la educación inicial Entornos lúdicos y oportunidades de juego*. Lima – Perú: Grupo de Análisis para el Desarrollo.

Ugalde Galindo, M. (2014). *El juego como estrategia para la socialización de los niños preescolares*. Mexico.

UNICEF. (Enero de 2019). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

VASQUEZ, K. J. (2018). "PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS. LAMBAYEQUE- PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO".

Vigotsky, L. (1925 - 1934). *Teoría Sociocultural - La Función del Lenguaje y Desarrollo* .

Vygostky, L. (1925 - 1934). *Teroria Sociocultural*.

ANEXOS

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERALES	HIPOTESIS GENERAL		
¿De qué manera influye las Actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.	Determinar como influye las actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.	Las actividades lúdicas influyen en el proceso de socialización de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022.	Variables: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad lúdica • Socialización 	Tipo: pre experimental Enfoque: cuantitativo, correlacional Diseño: pre experimental Alcance: Explicativo Población: por 40 niños y niñas de 3 a 4 años de la institución educativa inicial Técnica: Observación Instrumentos: ficha de observación.
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de Integración de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial • Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de comunicación de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022. 			

	<ul style="list-style-type: none">• Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de autonomía de los niños de 3 a 4 años de la Institución educativa inicial N° 210 La Cantuta del Distrito de San Jerónimo – Cusco, 2022..			
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Instrumentos de investigación

variable	Definición conceptual	definición operacional	dimensiones	ítems/	escala valorativa
Actividades lúdicas	Se refieren a aquellas actividades en donde se refleja la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.	Las actividades lúdicas serán observadas en el aula para ver si influye en la socialización.	Desempeño de roles. Crucigramas Dramatización	Observación	Observación
Proceso de socialización	Mecanismo por el cual las personas interiorizan las reglas de su entorno sociocultural donde se encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno	Por medio de una lista de cotejo se evaluará la socialización por medio de las actividades lúdicas en una lista de cotejo.	Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con sus compañeros del aula. • Respeta las normas establecidas en la ejecución de los juegos. • Diferencia por sí mismo lo correcto de lo incorrecto y tiende a respetarlo. • Respeta las normas de convivencia. • Participa en las tareas grupales. 	Evaluación: Si: No

				<ul style="list-style-type: none"> • Colabora en las actividades del aula. 	
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención las explicaciones e informaciones que le da el adulto. • Se expresa a través de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio y dirección. • Utiliza instrumentos rítmicos como (pandereta, tamborcitos, palitos) y acompaña canciones. • Participa en bailes y danzas en forma espontánea y creativa. • Imita y representa situaciones cotidianas como (mamá, profesora). • Es comunicativo y alegre. • Se expresa con claridad. 	

			Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Dice su nombre. • Expresa su edad. • Expresa sus sentimientos y emociones, mostrando afecto de manera espontánea, compartiendo sus cosas. • Ayuda a mantener limpia el aula. • Muestra capacidad para establecer empatía. • Muestra sentido del humor. • Posee iniciativa para llevar a cabo los juegos. 	
--	--	--	-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

INSTRUMENTO

FICHA DE OBERVACION

Instrucción: según los indicadores e ítems, escribir "X" en el casillero respectivo de SI o NO, según el caso de manifestación de la conducta propuesta en los ítems.

Nombre:

Edad:

N°	Ítems	Si	No
1	Juega con sus compañeros del aula.		
2	Respeto las normas establecidas en la ejecución de los juegos.		
3	Diferencia por sí mismo lo correcto de lo incorrecto y tiende a respetarlo.		
4	Respeto las normas de convivencia.		
5	Participa en las tareas grupales.		
6	Colabora en las actividades del aula.		
7	Escucha con atención las explicaciones e informaciones que le da el adulto.		
8	Se expresa a través de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio y dirección.		
9	Utiliza instrumentos rítmicos como (pandereta, tamborcitos, palitos) y acompaña canciones.		
10	Participa en bailes y danzas en forma espontánea y creativa.		

11	Imita y representa situaciones cotidianas como (mamá, profesora).		
12	Es comunicativo y alegre.		
13	Se expresa con claridad.		
14	Dice su nombre.		
15	Expresa su edad.		
16	Expresa sus sentimientos y emociones, mostrando afecto de manera espontánea, compartiendo sus cosas.		
17	Ayuda a mantener limpia el aula.		
18	Muestra capacidad para establecer empatía.		
19	Muestra sentido del humor.		
20	Posee iniciativa para llevar a cabo los juegos.		