

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTORICO SOCIALES Y
EDUCACION**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



TESIS

**Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años de la I.E.
10201 _ Pacora.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadora: Bach. Maria Angelica Mejia Nunton

Asesor: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

Lambayeque - Perú

2026

Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años de la I.E. 10201 _ Pacora.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



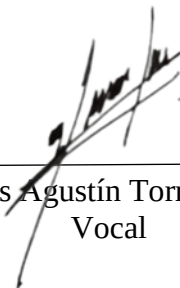
Maria Angelica Mejia Nunton
Investigadora



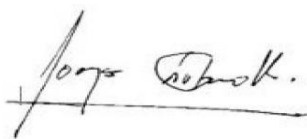
Maria Del Pilar Fernandez Celis
Presidenta



Maria Elena Segura Solana
Secretaria



Nicolás Agustín Torres Castro
Vocal



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Asesor
DNI: 16453781

ACTA



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS **N° 736-2026**

Siendo las 8:30 horas, del día viernes 02 de octubre 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/qdz-atos-aqm> por mandato de la Resolución N° 3161-2026-D-FACHSE de fecha 29 de setiembre de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2846-2025-D-FACHSE de fecha 07 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: M.Sc. NICOLÁS AGUSTÍN TORRES CASTRO
Asesor(a) Metodológico	: Dr. JORGE ISAAC CASTRO KIKUCHI,
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): ESTRATEGIA LÚDICA Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE 5 AÑOS DE LA I.E. 10201 PACORA. Presentada por MEJIA NUNTON, MARIA ANGELICA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.**

Siendo las 9:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

M.Sc. NICOLÁS AGUSTÍN TORRES CASTRO
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi** usuario revisor de Tesis

☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulado: **Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años de la I.E. 10201 _**

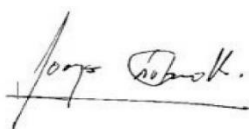
Pacora.

Cuyo autor (es) son: Maria Angelica Mejia Nunton con DNI N° 16629533; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **17** % verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 10 de marzo de 2026



.....
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
16453781
Asesor(a)

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

Reporte automatizado de similitudes

Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años de la I.E. 10201 _ Pacora

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	13%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	steptohealth.com Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
7	1library.co Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%

Asesor: Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781

9	repositorio.escuelafolklore.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
10	hdl.handle.net	<1 %
	Fuente de Internet	
11	moam.info	<1 %
	Fuente de Internet	
12	repositorio.uap.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
13	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca	<1 %
	Trabajo del estudiante	
14	literatura.ciidiroaxaca.ipn.mx:8080	<1 %
	Fuente de Internet	
15	revistaseidec.com	<1 %
	Fuente de Internet	
16	Estefani Alexandra Sánchez Morales, Soraya Nicole Oñate Carrera, Karen Lizeth Marcillo Cabrera, Andrea Paola Calapiña Cruz. "Los juegos cooperativos para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial: Revisión Sistemática", Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte, 2024	<1 %
	Publicación	
17	repositorio.utc.edu.ec	<1 %
	Fuente de Internet	

Asesor: Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781

18	Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca	<1 %
	Trabajo del estudiante	
19	alicia.concytec.gob.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
20	repositorio.unsaac.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
21	repositorio.unc.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
22	archive.org	<1 %
	Fuente de Internet	
23	investigacion.ilce.edu.mx	<1 %
	Fuente de Internet	
24	repositorio.uct.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
25	www.libreria.educacion.gob.es	<1 %
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Asesor: Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781

Recibo digital



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Maria Angelica Mejia Nunton
 Título del ejercicio: Quick Submit
 Título de la entrega: Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años d...
 Nombre del archivo: TESIS_ANGELICA_COMPLETA-_4_MARZO_B_finalk.docx
 Tamaño del archivo: 605.59K
 Total páginas: 91
 Total de palabras: 18,265
 Total de caracteres: 98,341
 Fecha de entrega: 10-jun-2026 08:27p. m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2980815917




 Asesor: Jorge Isaac Castro Kikuchi
 DNI: 18453781

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación está dedicado a mis maravillosos padres, quienes me han enseñado la importancia de la perseverancia y el esfuerzo, y que me han brindado un apoyo increíble e inquebrantable a lo largo de este difícil camino.

A mi esposo, Rubén, y a mis hijos, Mary Lizbeth Cabanillas Mejía, Ricardo Manuel y Wilson Rubén, quienes han sido mi mayor fuente de apoyo durante este viaje. Agradezco vuestro amor, vuestra paciencia y vuestro ánimo para seguir adelante incluso cuando estaba agotada.

Angelica

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia por ser mi apoyo y mi fuente diaria de inspiración, y doy gracias a Dios por haberme dado la fuerza necesaria para hacer realidad esta ambición de toda la vida.

También quiero expresar mi gratitud a los profesores de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, cuyo excelente nivel académico ha contribuido enormemente a nuestro crecimiento profesional.

Angelica

ÍNDICE

ACTA -----	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD -----	iv
RECIBO DE SIMILITUD DE TURNITIN -----	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA-----	ix
AGRADECIMIENTO -----	x
ÍNDICE -----	xi
ÍNDICE DE TABLAS -----	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS-----	xiii
RESUMEN-----	xiv
ABSTRACT-----	xv
INTRODUCCIÓN -----	1
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO -----	4
1.1. Antecedentes -----	4
1.1.1. A nivel internacional-----	4
1.1.2. A nivel Nacional -----	9
1.1.3. A nivel Regional y/o Local -----	15
1.2. Bases Teóricas -----	19
1.2.1. Teorías que sustentan la estrategia lúdica-----	19
1.2.1.1. Teoría Cognitiva de Jean Piaget (1952) -----	20
1.2.1.2. El Juego Según la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1978)-----	22
1.2.2. Teorías que sustentan la Socialización -----	24
1.2.2.1. Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson -----	25
1.2.2.2. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura-----	27
1.2.2.3. Teoría del Interaccionismo Simbólico de George Herbert Mead-----	30
1.3. Bases Conceptuales -----	32
1.3.1. Estrategia Lúdica-----	32
1.3.2. Dimensiones de la estrategia lúdica-----	34
1.3.3. Socialización-----	36
1.4. Operacionalización de variables -----	51
CAPITULO II: DISEÑO METODOLÓGICO-----	53

2.1.	Diseño de contrastación de hipótesis -----	53
2.1.1.	Diseño de contrastación de hipótesis -----	53
2.1.2.	Procedimiento a seguir en la investigación -----	53
2.2.	Población y muestra -----	55
2.2.1.	Población-----	55
2.2.2.	Muestra -----	56
2.3.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos. -----	57
2.4.	Análisis estadístico de los datos-----	58
CAPITULO III. RESULTADOS -----		60
3.1.	Análisis descriptivo para las estrategias lúdicas -----	60
3.2.	Análisis descriptivo para la socialización de los niños -----	66
CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS -----		77
4.1.	Discusión -----	77
CONCLUSIONES -----		82
RECOMENDACIONES -----		84
REFERENCIAS -----		85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes	56
Tabla 2 Población de estudiantes por aula	57
Tabla 3 Resultado de baremos de los percentiles 33 y 67 para las estrategias lúdicas	60
Tabla 4 Dimensión cognitiva	61
Tabla 5 Dimensión social.....	62
Tabla 6 Dimensión emocional	63
Tabla 7 Dimensión resolución de conflictos.....	64
Tabla 8 Estrategias lúdicas.....	65
Tabla 9 Resultado de baremos de los percentiles 33 y 67 para la socialización de los niños	67
Tabla 10 Dimensión cognitiva	67
Tabla 11 Dimensión afectiva	69
Tabla 12 Dimensión conductual	70
Tabla 13 Dimensión valorativa	71
Tabla 14 Dimensión identidad	72
Tabla 15 Socialización de los niños.....	73
Tabla 16 Prueba de Shapiro-Wilk para la estrategia lúdica y la socialización de los niños	75
Tabla 17 Prueba de correlación entre la estrategia lúdica y la socialización	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dimensión cognitiva.....	61
Figura 2 Dimensión social	62
Figura 3 Dimensión emocional	63
Figura 4 Dimensión resolución de conflictos	64
Figura 5 Estrategias lúdicas	65
Figura 6 Dimensión cognitiva.....	68
Figura 7 Dimensión afectiva	69
Figura 8 Dimensión conductual	70
Figura 9 Dimensión valorativa.....	71
Figura 10 Dimensión identidad.....	72
Figura 11 Socialización en los niños.....	73

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°10201 – Pacora. La población del estudio estuvo compuesta por 85 alumnos de cinco años de las clases «Azul», «Fucsia» y «Azul claro». Se seleccionó a treinta alumnos de la clase «Azul claro» para la muestra mediante un muestreo por conveniencia no probabilístico.

Se empleó un enfoque no experimental, correlacional y transversal para llevar a cabo este análisis cuantitativo. Se empleó una guía de observación que ha sido estructurada y validada por expertos para analizar las dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y de solución de conflictos en la variable "estrategias lúdicas", al igual que los aspectos de la variable "socialización" evaluativa, afectiva, conductual, cognitiva e identitaria. Se empleó una escala de tres etapas —iniciación, proceso y logro— basada en una escala de Likert de cinco niveles para evaluar cada punto.

Las Estadísticas descriptivas, el coeficiente de correlación rho de Spearman y la prueba Shapiro-Wilk para determinar la normalidad se emplearon en el análisis estadístico, dado que ninguna variable tenía una distribución normal.

Los resultados descriptivos evidenciaron que, respecto a las estrategias lúdicas, el 53,3 % de los niños se ubicó en el nivel de proceso y el 46,7 % en el nivel inicial, sin registrarse estudiantes en el nivel de logro. En relación con la socialización, el 63,3 % de los niños se encontró en el nivel de proceso y el 36,7 % en el nivel inicial. Asimismo, mediante el análisis correlacional con el coeficiente Rho de Spearman, se determinó la existencia de una relación positiva y significativa entre las estrategias lúdicas y la socialización ($\rho = 0,813$; $p < 0,001$).

En conclusión, se determinó la existencia de una relación positiva y significativa entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 10201-Pacora, evidenciándose una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables dentro del contexto educativo estudiado.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Socialización, Educación inicial, Correlación.

ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the relationship between play-based strategies and socialization among 5-year-old children at Educational Institution No. 10201 in Pacora. The study population consisted of 85 five-year-old students from the "Blue," "Fuchsia," and "Light Blue" classes. Thirty students from the "Light Blue" class were selected for the sample using non-probability convenience sampling.

A non-experimental, correlational, and cross-sectional approach was used to conduct this quantitative analysis. An observation guide—structured and validated by experts—was employed to analyze the cognitive, social, emotional, and conflict-resolution dimensions of the "play-based strategies" variable, as well as the evaluative, affective, behavioral, cognitive, and identity-related aspects of the "socialization" variable. A three-stage scale—initiation, process, and achievement—based on a five-level Likert scale was used to evaluate each item.

Descriptive statistics, Spearman's rho correlation coefficient, and the Shapiro-Wilk test for normality were used in the statistical analysis, given that no variable followed a normal distribution.

Descriptive results showed that, regarding play-based strategies, 53.3% of the children were at the "process" level and 46.7% at the "initial" level, with no students reaching the "achievement" level. Regarding socialization, 63.3% of the children were at the "process" level and 36.7% at the "initial" level. Furthermore, correlational analysis using Spearman's rho coefficient revealed a positive and significant relationship between play-based strategies and socialization ($\rho = 0.813$; $p < 0.001$).

In conclusion, a positive and significant relationship was found between play-based strategies and socialization among 5-year-old children at Educational Institution No. 10201-Pacora, demonstrating a statistically significant association between the two variables within the educational context studied.

Keywords: Play strategies, Socialization, Early childhood education, Correlation.

INTRODUCCIÓN

Para un desarrollo integral, es fundamental la socialización temprana del niño, ya que le ayuda a establecer relaciones con los demás, a aprender las normas sociales y a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, conductuales y relacionadas con los valores. Además, dado que el juego ayuda a los niños a adquirir habilidades sociales, emocionales y cognitivas, así como a resolver conflictos de manera eficaz, las estrategias basadas en el juego constituyen un recurso educativo empleado en el nivel inicial, cuya presencia y característica pueden ser observadas en los procesos de interacción y aprendizaje de los niños. Sin embargo, se ha demostrado que estas estrategias no se aplican lo suficiente en diversos contextos educativos, lo cual puede dificultar el desarrollo global y la socialización de los niños en edad preescolar.

En la I.E. N°10201 – Pacora, la observación del rendimiento correspondiente a niños de 5 años, Esto sugiere que, en lo que respecta a los aspectos evaluados de las tácticas de juego y la socialización, la mayoría de los niños se encuentran en las etapas de «principio» o «proceso». En cuanto a las estrategias de juego, el 53,3 % de los niños se encuentra en la etapa de proceso y el 46,7 % en la etapa inicial. Ningún niño se encuentra en el nivel «alcanzado». Lo mismo ocurre con la socialización, donde el 63,3 % de los niños se encuentra en la etapa de «proceso» y el 36,7 % en la etapa de «inicio». Esto nos lleva a la conclusión de que la socialización no se ha logrado. Dado que no está claro si las tácticas de juego pueden dar lugar a una interacción y una socialización positivas, es fundamental considerar el tema del juego y la interacción social.

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N°10201 – Pacora. Los objetivos específicos del estudio son determinar en qué medida se utilizan las estrategias basadas en el juego, evaluar el nivel de socialización de los niños y examinar la relación entre

estos dos factores en el contexto de la educación preescolar. Partiendo de esto, se plantea la siguiente cuestión de investigación:

¿Existe relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N°10201 – Pacora durante el año 2026?

El hecho de que la socialización de los niños todavía no ha llegado a niveles ideales, a pesar de la aplicación parcial de estrategias basadas en el juego, plantea un reto de investigación. Según las teorías de Vygotsky y Piaget, el juego puede desempeñar un papel mediador en la adquisición de conocimientos y en el progreso de competencias sociales, emocionales y cognitivas—, resulta fundamental determinar el impacto de las estrategias que se fundamentan en el juego para la socialización de los niños.

Se llevó a cabo el análisis de los datos empleando métodos cuantitativos una metodología transversal, correlacional y no experimental. Se empleó una escala de Likert de cinco puntos para crear una escala de tres niveles (inicio, proceso y logro) para cada variable. En el estudio estadístico se utilizaron prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, estadísticas descriptivas y el coeficiente de compensación rho de Spearman, dado que los datos no se ajustaban a una distribución normal.

La hipótesis planteada fue: Las estrategias lúdicas se relacionan significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la I.E. N°10201 – Pacora.

Este método orienta el estudio y respalda la necesidad de un análisis metódico que muestre cómo las tácticas basadas en el juego tienen que ver con los diferentes niveles de socialización infantil objeto de estudio. En vista de ello, el estudio se divide en cuatro capítulos:

El trabajo de investigación se estructura en cuatro capítulos:

El primer capítulo ofrece datos de referencia, fundamentos conceptuales y la operacionalización de las variables para el marco teórico.

El segundo capítulo explica la población y la muestra del estudio, las técnicas de análisis estadístico, las herramientas de recopilación de datos y el diseño metodológico.

El tercer capítulo presenta los resultados mediante tablas y gráficos elaborados a partir de los datos recopilados.

El cuarto capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones del estudio, junto con las referencias bibliográficas y los anexos, tras analizar los resultados a la luz de la bibliografía y las ideas examinadas.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

Muniategi & Sánchez (2025), en su estudio titulado "Ludoteka Zorionak: Un Enfoque Lúdico para el Desarrollo Integral en la Infancia", Se analizó cómo los niños de entre cuatro y cinco años pueden beneficiarse de un entorno lúdico educativo basado en el juego estructurado en lo que respecta a su desarrollo cognitivo, socioemocional y motor. La investigación tenía como premisa que el juego es una herramienta de aprendizaje esencial y un derecho fundamental de la infancia, ya que ofrece a los niños la oportunidad de experimentar, explorar y adquirir conocimientos a través del contacto con los demás y con su entorno.

La investigación fue realizada en Ludoteka Zorionak Kids & Party, un centro de actividades infantiles situado en Eibar, Gipuzkoa (España), que ofrece diversas actividades recreativas que combinan el juego libre y el juego estructurado.

Con el fin de llevar a cabo esta investigación, se implementó lo que llamamos un programa pedagógico basado en el juego que se desarrolló en un periodo concreto de seis meses donde los niños participaron en una variada serie de actividades que iban orientadas a potenciar diferentes áreas del desarrollo de los niños. Entre ellas se incluirían clases sobre cómo crear juguetes ecológicos a partir de materiales reciclables y sesiones de juego simbólico, en las que los niños se meten en la piel de distintos personajes y representan situaciones de la vida real circuitos de motricidad con el objetivo de interferir en el equilibrio o la coordinación de los movimientos o la utilización de cuentos interactivos o la dramatización relativamente al propósito de promover la imaginación, así como una formación en la expresión oral. Un elemento

innovador de la investigación fue el uso de una ludoteca móvil, que permitió llevar estas experiencias lúdicas en el espacio de plazas públicas, centros comunitarios o educativos. En consecuencia, el proceso de investigación, tal como fue nosotros especialmente importante para la incorporación de niños de diferentes entornos sociales (poder asistir al taller, aunque fueran del alrededor de Eibar e incluso de los barrios aledaños) y en la implicación de las familias que eran relevantes en el proceso pedagógico del juego. Los investigadores utilizaron entrevistas semiestructuradas y observaciones sistemáticas con padres, profesores y cuidadores para evaluar los efectos de la táctica fundamentada en el juego para el crecimiento infantil. Examinaban indicadores de socialización, incluyendo la resolución de conflictos, la cooperación en juegos grupales y la manifestación de sentimientos al interactuar con sus compañeros. Otro de los objetivos era evaluar la independencia de los niños a la hora de tomar decisiones mientras jugaban. Según los resultados, los niños que participaron en el programa mostraron mayor iniciativa al trabajar en grupo, mejoraron sus habilidades comunicativas y se volvieron más creativos a la hora de resolver dificultades mientras jugaban.

Asimismo, se notó un efecto beneficioso en su desarrollo motor, con progresos en la coordinación motora fina como en la gruesa. Asimismo, los padres señalaron mejoras notables en la independencia y la seguridad en sí mismos de sus hijos, lo que indica que el juego regulado puede potenciar la autoestima. En definitiva, este estudio llegó a la conclusión de que los espacios diseñados pensando en el juego pueden ser una herramienta educativa eficaz para los niños. Con el fin de apoyar y fomentar el desarrollo integral de los niños, se recomienda crear nuevos espacios de este tipo o incluir estrategias basadas en el juego en los planes de estudios de la educación infantil.

Ovalles & Peña (2024), en su estudio titulado *"Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana"*,

Partiendo de la idea que el juego es una actividad fundamental para los niños y ejerce un impacto significativo en su desarrollo social, emocional y cognitivo, el estudio analizó cómo las técnicas basadas en el juego influían en el desarrollo general de los niños en edad preescolar. El estudio se llevó a cabo en escuelas de Gaspar Hernández, en el Distrito Educativo 06-07 de la República Dominicana. Los juegos de rol, las dinámicas de grupo y los ejercicios de imitación fueron algunas de las actividades lúdicas estructuradas que se utilizaron para ayudar a los niños en edad preescolar a desarrollar sus habilidades de resolución de problemas, creatividad y atención. La estrategia didáctica se diseñó para fortalecer las habilidades sociales y de autocontrol de los niños.

Se utilizó un estudio de métodos mixtos, que combinó observaciones presenciales, cuestionarios y entrevistas con educadores, padres y cuidadores, para evaluar los efectos de estas estrategias basadas en el juego. Con un incremento del 30 % en la solución de problemas y una mejora del 28,6 % en la creatividad y un incremento del 36,7 % en la concentración, esta evidencia cuantitativa y cualitativa —obtenida mediante las herramientas de evaluación descritas anteriormente— demostró un crecimiento en las capacidades cognitivas de los niños. Las habilidades sociales y emocionales mejoraron significativamente (los niños participantes mostraron un aumento de la cooperación, la empatía y la confianza en sí mismos, entre otras cosas). Se recomienda incorporar prácticas basadas en el juego en el entorno de la educación infantil, ya que influyen de manera significativa y favorable en el desarrollo general del niño; por ende se recomienda que se integren adecuadamente las estrategias propuestas

en los programas de educación infantil, pues cuentan con una contribución básica de las actividades que ayudan a la educación y al desarrollo del niño.

Moreno & Herrera (2022), en su investigación titulada *"El juego y su influencia en la socialización de los niños de 5 años en las escuelas públicas de Bogotá"*, Se analizó la manera en que las actividades recreativas ayudan a los alumnos de cinco años de las escuelas públicas de Bogotá a desarrollar sus habilidades sociales y emocionales. Colombia. La premisa de este estudio era que el juego es una actividad esencial para la educación para el aprendizaje en la educación infantil, tanto por su valor recreativo como por ser una oportunidad para fomentar la interacción social y la resolución de conflictos.

A lo largo de tres meses, se llevaron a cabo actividades lúdicas centradas en juegos cooperativos, juegos de rol y dinámicas de grupo en seis escuelas públicas de Bogotá como parte del trabajo de campo. Estas actividades tenían como objetivo fomentar habilidades como la cooperación, la resolución pacífica de disputas, la toma de decisiones, la empatía y el trabajo en equipo.

Mediante la observación de los niños participantes durante las sesiones de juego y el registro de sus interacciones entre ellos, se analizó su comportamiento social, emocional y lingüístico. Los niños que participaron en estas actividades lúdicas mostraron una notable mejora en la interacción positiva con sus compañeros, según la metodología del estudio, que incluyó la observación participante y entrevistas con los padres y profesores de los niños. Se observó que los niños se mostraban más dispuestos a colaborar y compartir, tenían una mayor capacidad para regular sus emociones y entablaban amistades entre ellos. Asimismo, se observó que las dinámicas de juego ayudaron a fortalecer aptitudes sociales como la negociación y la de conflictos, lo cual propició un entorno de aula más armonioso y cooperativo. El estudio llegó a la

conclusión de que las estrategias lúdicas son un instrumento educativo esencial para optimizar la socialización en infantes de cinco años, porque contribuyen al establecimiento de vínculos afectivos sanos y ofrecen un entorno adecuado para adquirir habilidades sociales cruciales. Los autores recomendaron que se forme a los docentes para que utilicen actividades lúdicas como herramienta didáctica eficaz y que el juego se incorpore de forma sistemática en el plan de estudios de la educación infantil.

González & Pérez (2023), en su estudio titulado "*El juego como herramienta para mejorar la socialización en la educación infantil en México*", Con el fin de promover la inclusión social y la tolerancia hacia la diversidad, el estudio analizó cómo las estrategias basadas en el juego en los primeros cursos de primaria influyen en el modo en que los niños se relacionan con sus pares. La investigación, que se realizó en diversas escuelas primarias de Puebla, México, se enfocó en la manera en que el juego puede potenciar las capacidades sociales de los niños, especialmente en un entorno multicultural.

La investigación se realizó desde una perspectiva cuantitativa, y fue desarrollada en tres instituciones del nivel educativo, donde se realizó una muestra de ciento cincuenta niños de cinco a seis años, utilizando juegos libres y estructurados durante un lapso de seis meses, donde los niños jugaron a juegos cooperativos, juegos simbólicos y actividades de grupos como medio para suscitar la interacción y la cooperación entre los niños de la escuela. Los investigadores se apoyaron en la observación directa y en encuestas aplicadas a los maestros y padres para la recogida de datos con el fin de evaluar cómo El juego tenía un impacto en las capacidades sociales de los niños, que incluían el respeto, la facultad para compartir y la manera de resolver conflictos. Por los datos obtenidos se determina que los niños que realizaron actividades lúdicas

mejoraron en gran medida su nivel de Hacer amistades, colaborar con el equipo y cumplir las normas del juego. Además, se demostró que los niños se mostraban más dispuestos a aceptar las diferencias de los demás, lo que acabó creando un entorno de aprendizaje más acogedor y tolerante. También se observó que aumentaba su capacidad para resolver conflictos de forma pacífica, ya que el contexto del juego permitía a los niños aprender a negociar y a encontrar soluciones juntos. El juego, según las conclusiones del estudio es una de las técnicas pedagógicas más importantes para fomentar la interacción social y el respeto entre los niños pequeños.

Los investigadores sugirieron que los docentes incluyeran más actividades recreativas y entretenidas al plan de estudios, especialmente aquellas que animen a los niños a trabajar en equipo y a relacionarse socialmente. Además, sugirieron aumentar el uso de juegos en los que participen todos los alumnos de la clase sin discriminación alguna, con el fin de promover un ambiente escolar inclusivo y respetuoso desde el primer momento.

1.1.2. A nivel Nacional

Meza (2020), en su investigación titulada "El juego y la socialización en niños de la Institución Educativa N° 161, distrito Mi Perú, Callao - 2020", El estudio examinó la conexión entre el progreso de las competencias sociales y el juego simbólico en niños de cinco años de una escuela de la zona de Miüge, en Callao. El estudio se basaba en el concepto de que el juego simbólico es un componente fundamental de la educación durante la infancia, porque posibilita que los niños escenifiquen situaciones reales. y experimentar con diferentes roles sociales, lo que les ayuda a desarrollar sus capacidades emocionales y comunicativas.

El objetivo principal del estudio era determinar cómo la socialización de los niños y el juego simbólico se relacionan con el desarrollo de competencias como la resolución de conflictos, la colaboración y la empatía. La investigación empleó un diseño no experimental con una metodología cuantitativa y un nivel descriptivo-correlacional. La población de la muestra estuvo compuesta por veinticinco alumnos de cinco años de la clase de investigación.

Utilizando guías de observación de ambas variables, se evalúan las situaciones de juego, la frecuencia y calidad de su propia actividad lúdica, las capacidades para asumir y respetar roles como las habilidades que van ejercer los niños y las niñas para solventar los desacuerdos. Los resultados generados mediante la aplicación del coeficiente de correlación de Spearman indica que hay una correlación positiva y significativa entre la socialización y el juego simbólico ($r = 0,632$), en este sentido se considera que cuando los niños y las niñas participan en el juego simbólico, incrementan el nivel de socialización de una forma notable. Los niños que participaban en juegos de roles tenían más iniciativa para relacionarse con sus compañeros, comprendían mejor las normas sociales y eran más capaces de controlar y expresar sus emociones. La investigación determinó que el juego simbólico es un instrumento didáctico eficaz para promover la socialización infantil de cinco años. Se sugirió que los maestros incluyan con regularidad actividades de juego simbólico en el currículo de la educación inicial, para generar entornos que fomenten la interacción social y la imaginación. Asimismo, se propuso formar a los docentes en métodos que fortalezcan la utilización del juego como táctica pedagógica, que reconoce su relevancia para el pleno desarrollo de los niños.

Chamorro & Yupanqui (2020), en su investigación titulada "El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207",

Examinaron cómo las tácticas lúdicas afectan el crecimiento de competencias sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N°207 Alfredo Pinillos Goicochea, ubicada en Trujillo. Esta investigación se fundamenta en la idea

de que el juego es un instrumento fundamental para el crecimiento de los niños, ya que les brinda la oportunidad de experimentar, explorar y aprender de forma natural las normas sociales. Determinar si las actividades fundamentadas en el juego contribuyen de manera significativa a que los niños de 5 años se socialicen era la meta del estudio. Se entiende por socialización al proceso por medio del cual los niños aprenden a trabajar en equipo, comunicarse y mostrarse respeto mutuo; es decir, el desarrollo de habilidades específicas como estas.

Esta muestra de la investigación ha seguido el procedimiento de un enfoque cuantitativo bajo un diseño pre-experimental, cuyos instrumentos han consistido en un pretest y un posttest aplicados en un grupo de 26 niños de la clase "Armonía". Un programa de juegos estructurados y semiestructurados se implantó en las aulas con el objetivo de fomentar la interacción social. Con el fin de fomentar la cooperación, la resolución de conflictos y el respeto de las normas, este programa incluía juegos cooperativos, ejercicios de simulación de situaciones, juegos al aire libre y juegos de mesa. Mediante una guía de observación centrada en diversos aspectos —como el comportamiento, la identidad social y la autoestima—, se realizó un seguimiento y un análisis de las interacciones que tienen los niños mientras juegan durante un periodo de tiempo predeterminado. Se evaluaron habilidades fundamentales como compartir, turnarse, expresar emociones y mostrarse abiertos a interactuar con los compañeros.

La aplicación de las tácticas lúdicas se volvió más efectiva notablemente la socialización de los niños, según lo mostraron los resultados. En cuanto a la autoestima, el 69 % de los niños alcanzó un buen nivel, lo que sin duda es una buena noticia, y que

se refleja en el aumento de su autoestima, su confianza en sí mismos y su capacidad para comunicarse con los demás. El 77 % de los niños mostró un aumento de los comportamientos prosociales (ayudar a los demás y solucionar conflictos sin recurrir a la violencia) en el componente de comportamiento. Por último, El 80 % de los niños mostraron un sentimiento de pertenencia al grupo en lo que respecta a la dimensión de la identificación social mucho más fuerte, expresado en su deseo de cooperar y participar en actividades grupales.

A partir de estos resultados, el estudio llega a la conclusión de que el uso de los juegos como método didáctico ayuda a los niños de 5 años a desarrollarse emocional y cognitivamente, además de fomentar la socialización.

Así, se recomienda a los y las docentes que utilicen a menudo el juego como actividad de aula estructurante y que se diseñen espacios lúdicos que permitan la práctica de técnicas de juego libre y dirigido, así como las dinámicas que favorezcan la cooperación y la comunicación. Asimismo, la capacitación de los docentes en metodologías del juego sigue siendo una sugerencia para favorecer su uso en el aula y enriquecer el aprendizaje.

Torres & Alvarado (2022), en su investigación titulada *"Estrategias lúdicas para fortalecer la socialización en niños de 5 años de una institución educativa en Lima"*,

Se analizó cómo los alumnos de educación infantil de una escuela pública del distrito de San Juan de Lurigancho desarrollaban habilidades sociales gracias al uso de estrategias basadas en el juego. El estudio partió de la premisa de que la socialización, que enseña a los niños a colaborar, comunicarse y cumplir las normas en diversas situaciones, es un componente crucial de su desarrollo. En esta perspectiva, se considera el juego como una habilidad esencial que contribuye a que los niños se relacionen de manera significativa y espontánea con sus compañeros, lo que les ayuda a adaptarse a

diferentes entornos grupales. En el estudio se utilizó un diseño cuasi- experimental y una metodología de investigación cuantitativa.

En el estudio se incluyó a treinta niños de cinco años, que se dividieron en dos conjuntos: uno de control y otro experimental. El grupo de control continuó, en cambio utilizando las técnicas que se consideran habituales en este tipo de formación, el grupo experimental llevó a cabo un programa basado en estrategias lúdicas destinadas a mejorar el comportamiento social.

Entre las estrategias lúdicas utilizadas se encontraban los juegos de rol, las actividades cooperativas, los juegos al aire libre y los juegos de mesa, todos ellos destinados a fomentar la cooperación, la empatía y la comunicación. Además, los niños participaron en actividades creativas, como la representación de cuentos, que les exigían asumir diversos papeles para resolver conflictos en un entorno lúdico. Se emplearon listas de verificación y medidas de observación para evaluar el impacto de la intervención. Estos instrumentos se utilizaron para evaluar indicadores como la expresión de las emociones, la voluntad de compartir, el respeto por el hecho de compartir y la implicación en actividades en grupo. Antes de las evaluaciones previas y posteriores al programa, se analizó el comportamiento social de los niños. Los niños del grupo experimental exhibieron una transformación significativa en su conducta social, en comparación con el grupo de control, de acuerdo con los resultados. En el grupo experimental se observaron mejoras en habilidades como el trabajo cooperativo en grupo, la comunicación asertiva y la expresión emocional adecuada.

Se registraron, además, disminuciones en la tendencia al aislamiento social y en la dificultad para interactuar con los demás. Estos resultados llevaron a la conclusión de que las técnicas basadas en el juego son un instrumento útil para fomentar la socialización en los niños de cinco años. Con el fin de favorecer el desarrollo de las

habilidades sociales de los niños, se sugirió que estas estrategias se incluyeran en el plan de estudios de la educación infantil y que se promoviera la formación del profesorado en enfoques basados en el juego.

Fernández & Chávez (2023), en su estudio titulado "El juego como estrategia para mejorar la socialización en niños de educación inicial en Trujillo", examinaron la manera en que el juego impacta la evolución de las habilidades sociales en niños de cinco años que van a una escuela pública en Trujillo, Perú. La investigación se comienza al observar algunas dificultades que surgen en el aula cuando los niños socializan; concretamente, dificultades con el acto de compartir, la comunicación en el aula o la acción de trabajar en equipos. En este sentido se propone que el juego puede constituir una estrategia de importancia para potenciar la interacción en los estadios iniciales y el desarrollo social. Para analizar este problema se empleó una metodología cuasi- experimental de métodos mixtos. La muestra estuvo compuesta por cuarenta niños, que se separaron en dos conjuntos: el de control y el experimental. En cuanto al grupo de control,

recibió una educación convencional, el grupo experimental participó en un programa centrado en juegos cooperativos, juegos de rol y actividades en grupo. Se propusieron actividades en equipo, como carreras de relevos, construcción con bloques en grupo, juegos de rol sobre la vida cotidiana y narración de cuentos, como tácticas basadas en el juego. Se sugirió que el aprendizaje a través del juego libre guiado y el juego controlado fomentaría la empatía, el respeto y la comunicación.

Para evaluar la eficacia se emplearon listas de verificación y escalas de observación que se centran en la participación en actividades grupales, la resolución de conflictos, el respeto a los turnos y la expresión de emociones para evaluar la efectividad del

programa. Para evaluar la socialización de los niños, se realizaron pruebas previas y posteriores.

Los resultados demostraron que los jóvenes del grupo experimental habían experimentado una mejoría significativamente en su nivel de socialización, en comparación con el grupo de control.

Se observó un incremento en la colaboración y en la manifestación de emociones positivas, al igual que una reducción de comportamientos agresivos o aislacionistas. La investigación concluye que el juego es un recurso pedagógico eficaz para optimizar la socialización de los niños pequeños. Para promover el desarrollo social y emocional de los niños desde el inicio de su etapa escolar, se recomendó el uso sistemático del juego en las aulas y la formación del profesorado en enfoques basados en el juego.

1.1.3. A nivel Regional y/o Local

Sánchez & Rojas (2022), en su estudio titulado *"Estrategias lúdicas para fortalecer la socialización en niños de educación inicial en Lambayeque"*, Se analizó cómo los enfoques basados en el juego influían en el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos de cinco años en centros educativos locales. El estudio surgió a raíz de las preocupaciones expresadas por educadores y padres acerca de la escasa participación de los niños en las aulas, particularmente tras la reanudación de las clases presenciales durante la pandemia.

Se utilizaron técnicas basadas en el juego para fomentar la socialización tras observarse que muchos niños tenían problemas para interactuar con otros, participar en actividades colectivas y solucionar conflictos. La metodología cuantitativa y un diseño cuasi-experimental fueron empleados en el estudio.

La muestra del estudio estuvo compuesta por 35 niños en edad preescolar, que se dividieron en un grupo experimental y un grupo de control. Para fomentar la interacción entre los niños, se puso en marcha un programa que incluye juegos en equipo, ejercicios de rol y actividades recreativas. Actividades grupales como los juegos de imitación, la dramatización de cuentos, los juegos en equipo (como la "cuerda cooperativa") y los juegos para niños en círculo fueron las principales tácticas utilizadas para fomentar la comunicación y el trabajo en equipo, además de proyectos artísticos en grupo como la realización de un mural en el que participaron todos y la construcción de una estructura con materiales reciclables, para la evaluación del programa se recabaron listas de comprobación y observaciones sistemáticas bajo indicadores de participación en juegos de grupo, Se realizaron evaluaciones antes y después de las pruebas para determinar el respeto por los turnos y la expresión de emociones, y se llevaron a cabo el impacto que su aplicación pudiera tener en aspectos de socialización en los niños, en donde se demostró que los niños del grupo experimental, en contraste con el grupo de control, alcanzaron avances significativos

El uso de estrategias basadas en el juego en el aula es fundamental para fomentar la socialización entre los niños en la educación infantil, tal y como lo demuestran el aumento de la iniciativa y la disposición a compartir y participar, así como la disminución de las actitudes de aislamiento y/o timidez.

Se sugirió que los centros educativos de Lambayeque incluyeran enfoques basados en el juego en sus planes de estudios y formaran a los docentes en técnicas lúdicas que favorezcan el desarrollo social de los niños.

Ortiz & Córdova (2021), en su estudio titulado "*Juegos cooperativos y su influencia en la interacción social de niños de educación inicial en Chiclayo*", Se investigó cómo los niños de cinco años de una escuela pública de la ciudad socializan mejor cuando juegan a juegos cooperativos. Las preocupaciones de los profesores acerca de la escasa interacción social entre los niños que presentaban problemas para compartir, solucionar conflictos y participar activamente en actividades de grupo fueron el motivo que impulsó el estudio.

Dado que los juegos cooperativos exigen que los jugadores se ayuden entre sí y se comuniquen, se planteó la hipótesis de que podrían utilizarse como método de intervención para fomentar la socialización. Para el estudio se utilizó un diseño cuasi - experimental con un modelo cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por cuarenta niños, que se dividieron en dos grupos: un grupo experimental y un grupo de control. Mientras que el grupo de control siguió utilizando técnicas de enseñanza convencionales, el conjunto experimental participó en sesiones organizadas que incorporaban juegos cooperativos durante un total de ocho semanas.

Las actividades comprendieron juegos como el "paracaídas de colores", en el que los niños colaboraban entre sí; y también la "telaraña de lana", donde trabajaban en grupo logrando unos resultados comunes; o las "carreras de la confianza" en las que se quería reforzar la colaboración y la comunicación. Además, el propio grupo se dedicaba a dramatizar y a contar cuentos, donde se quería favorecer la expresión verbal y generar empatía. Para evaluar el efecto de la intervención, se recurrió a escalas de observaciones y listas de cotejo, midiendo indicadores como la predisposición para ayudar, el número de contactos espontáneos a lo largo de la sesión de grupo y el saber resolver discrepancias sin modo de conflicto. Antes y después de la intervención, Se realizaron a cabo evaluaciones pretest y posttest con el fin de medir el grado de socialización de

los participantes. Los hallazgos indicaron que los participantes del grupo experimental multiplicaron sus posibilidades respecto a la capacidad de diálogo, la participación en tareas de grupo y las expresiones de alegría durante sesiones de contacto con sus compañeros. Se observó una mayor disposición a compartir recursos, turnarse y comunicarse para resolver problemas. Según las conclusiones del estudio, las actividades cooperativas son una forma eficaz de ayudar a los niños en edad preescolar a desarrollar sus habilidades sociales. Se sugirió que los centros educativos incorporaran regularmente estos ejercicios en sus planes de estudio con el fin de fomentar el aprendizaje cooperativo y orientado al trabajo en grupo.

Fernández & León (2023), en su estudio titulado "*Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la socialización en niños de educación inicial en el distrito de Pacora*", estudiaron cómo la interacción social de niños de cinco años en una escuela pública del distrito se ve afectada por métodos lúdicos. La investigación surge de una creciente preocupación en la comunidad docente sobre la carencia de habilidades sociales en los niños, comportamiento evidenciado en posturas como el aislamiento, la falta de comunicación excesiva, los problemas para compartir o participar en actividades grupales, etcétera. A partir de aquí surgió la hipótesis de que el trabajo con estrategias lúdicas podría incidir en las relaciones sociales y, por ende, en el desarrollo de las competencias sociales en la primera infancia. El estudio utilizó una metodología basada en la cuantificación y un diseño semi- experimental. La muestra estuvo constituida por 38 niños, que se dividieron en dos grupos: El grupo de control participó en actividades lúdicas estructuradas durante diez semanas, mientras que el grupo experimental empleó técnicas más tradicionales. Las tácticas utilizadas fueron juegos de rol, ejercicios de dramatización, actividades cooperativas como «el tren de la amistad» o «el puente de la solidaridad», y el uso de juegos rítmicos y canciones

populares que fomentan el contacto entre los niños. Además, se animó a los niños a participar en juegos de simulación para que pudieran imitar situaciones de la vida real y aprender a resolver conflictos mediante la comunicación y la empatía.

Se utilizaron cuestionarios de observación y listas de verificación para medir indicadores como la disposición a participar en juegos en grupo, la expresión emocional positiva y el cumplimiento de las normas de compartir y turnarse, con el fin de evaluar la eficacia del programa. Para evaluar los cambios en la socialización, se realizaron pruebas previas y posteriores. Tal y como se puso de manifiesto en la disminución de los comportamientos de aislamiento social, el aumento de la cantidad y la calidad de las interacciones y el incremento de la participación en proyectos en grupo, los niños del grupo experimental obtuvieron mejores resultados que los del grupo de control. El estudio también reveló que el uso de estrategias lógicas puede mejorar la socialización de los niños a lo largo de la educación infantil. Se animó a los profesores a incorporar actividades lúdicas en sus planes de clase debido a sus efectos beneficiosos en la mejora de las habilidades sociales y emocionales.

1.2. Bases Teóricas

Las bases teóricas que se tomaron en cuenta en la investigación actual son las siguientes:

1.2.1. Teorías que sustentan la estrategia lúdica

El juego es una de las herramientas más importantes para el desarrollo de los niños y las niñas y para su conocimiento y socialización. Mediante el juego No solo dominan nuevas capacidades cognitivas, sino que además se desarrollan las competencias emocionales y sociales.

La estrategia lúdica, o sea, la utilización de juegos con propósitos educativos, está relacionada con teorías diversas, que analizan cómo el desarrollo como tal contribuye al desarrollo integral de la niña o del niño.

Se establece un marco teórico que respalda la aplicación del juego como táctica educativa, sustentada en teorías como la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (el aprendizaje y el juego durante la interacción social) en la zona de desarrollo próximo) y la teoría cognitiva de Jean Piaget (el juego simbólico en la etapa preoperacional).

Estas teorías muestran cómo el juego puede ser una táctica útil para desarrollar habilidades importantes en los niños, como la cooperación, la resolución de problemas, el aprendizaje significativo y el pensamiento abstracto.

1.2.1.1. Teoría Cognitiva de Jean Piaget (1952)

El avance cognitivo en los niños también es otra de las dimensiones clave que se deben incluir en el desarrollo de los niños. Uno de los psicólogos más influyentes en este sentido fue Jean Piaget (1952) que sugirió que los niños deben atravesar varias fases en su desarrollo cognitivo, las cuales les permiten estructurar el mundo que les rodea y comprenderlo.

El periodo preoperacional, que abarca más o menos desde los 2 hasta los 7 años, es una de las etapas descritas por Piaget en su teoría que está más estrechamente relacionada con el juego infantil. Los niños pequeños son capaces de utilizar símbolos y comienzan a crear imágenes mentales de objetos y situaciones. A esta edad, los niños empiezan a jugar de forma simbólica, representando situaciones cotidianas con objetos imaginarios, fingiendo ser adultos o simulando que cocinan.

Una de las maneras más claras de monitorear el desarrollo cognitivo infantil a esta edad es a través del juego simbólico o de simulación. Piaget señaló que los niños pequeños en la fase preoperatoria pueden emplearse objetos de carácter simbólico, como una rama

que se convierte en una espada o una piedra que representa una taza. Este tipo de juego contribuye al desarrollo de las capacidades cognitivas en los niños pequeños, como la flexibilidad cognitiva, que les permite pasar de un tipo de representación a otro y aprender y retener varios elementos de una situación simultáneamente.

Sin embargo, Piaget señala que el juego simbólico es una manera excelente de comenzar a trascender esta limitación, pues posibilita que los niños, en esta etapa, sean muy egocéntricos (es decir, que tengan la tendencia de percibir el mundo solamente desde su propia perspectiva) asumir diversos roles y comenzar a comprender a los demás.

Los niños comienzan a entender conceptos como la causa y el efecto en esta fase, lo que les hace utilizar el juego para resolver dificultades básicas.

Jean Piaget en algunos de sus trabajos sobre desarrollo cognitivo infantil dio gran peso a la importancia del juego, puesto que entendía que en este acto los niños rememoraban cuestiones sobre cómo los niños se comunican y exploran el mismo medio y a la vez desarrollan ciertas capacidades cognitivas. Piaget (1962), en su teoría del desarrollo cognitivo, sostenía que jugar es una actividad exploratoria que permite a los niños probar sus propias teorías acerca de las normas y las estructuras del mismo juego. A través de la práctica del juego, los niños no sólo internalizan conceptos, sino que también experimentan relaciones causales y, a partir de ello, construyen nuevas maneras de pensar.

En concreto, el autor afirmaba que el juego simbólico (o ficticio, o juego de roles) es central al pensamiento abstracto: consiste en que los niños utilizan objetos para representar otras cosas. El tipo más común de juego simbólico es aquel en el que un niño finge que una caja vacía es un coche, un palo es una espada, y así sucesivamente. Los niños aprenden a diferenciar entre el pensamiento concreto y el abstracto a través

del juego simbólico; en otras palabras, empiezan a pensar más allá de lo inmediato y lo tangible y desarrollan una comprensión más flexible de los conceptos. Por el contrario, el juego simbólico es también el medio a través del cual los niños pueden mitigar los roles sociales y las situaciones sociales de la vida real, permitiendo que comprendan mejor el mundo social.

El juego simbólico, entonces, es un paso fundamental para Piaget en el devenir de la función simbólica, la cual no es otra cosa que la forma de representarse mentalmente las cosas y de trabajar con éstas a través de los sistemas simbólicos - verbo, signos, es decir, el lenguaje para exteriorizar un objeto, una situación. Que los niños sean capaces de simular situaciones y roles que no están directamente frente a ellos muestra que su habilidad para representar mentalmente el mundo va en aumento. Esto crea las bases para habilidades cognitivas más complejas, como el razonamiento abstracto y la resolución de problemas difíciles.

1.2.1.2. El Juego Según la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1978)

Lev Vygotsky (1978), un psicólogo destacado al cual se le atribuye una motivación significativa en el desarrollo de la teoría sociocultural en el desarrollo infantil, se ocupa de sustentar que el aprendizaje de los niños no puede ser entendido en función de las características del niño en cuestión, sino que la formación de los niños en sí es a partir de su entorno cultural y social.

Vygotsky señala que no existe desarrollo cognitivo a partir de una existencia individual, sino que el desarrollo cognitivo es el resultado de la relación entre el niño y el entorno social.

Por lo tanto, el juego es fundamental para el desarrollo porque tiene lugar en un entorno social; los niños asimilan las habilidades y los saberes requeridos para involucrarse en la vida cultural mediante la interacción social (el juego social es una de las formas más

importantes por las que los niños aprenden las normas), las reglas y las costumbres de una sociedad).

En consecuencia, Vygotsky hace especial hincapié en el juego simbólico, que permite a los niños fingir que son adultos e imitar situaciones de la vida real, dándoles la oportunidad de desarrollar habilidades sociales e interacciones interpersonales adecuadas.

Vygotsky también se refiere a la zona de desarrollo próximo (ZDP), aclara la distinción entre lo que un niño es capaz de conseguir por su propia cuenta y lo que puede alcanzar con el apoyo de un adulto o de un compañero con más experiencia. Dado que los niños suelen jugar a juegos que se comportan como los adultos o participan en actividades cooperativas con otros niños, el juego es un enfoque excelente para trabajar en la zona de desarrollo próximo (ZDP). Los niños aprenden a adaptar su comportamiento al contexto de las normas sociales y adquieren habilidades cognitivas más sofisticadas a través del juego.

Además, Vygotsky señala que el lenguaje tiene un rol fundamental en el desarrollo porque la conversación entre los adultos y los niños les posibilita a estos últimos organizar sus ideas y expresarlas sus sentimientos. El juego es un ámbito claro en el que los niños tienen la posibilidad de explorar el aprendizaje del lenguaje, aprender a negociar entre ellos y aprender a resolver conflictos, lo que también favorece sus desarrollos emocionales y sociales en la ZDP.

Vygotsky, a diferencia de Piaget, pone en valor del rol del juego es un espacio evidente donde los niños pueden explorar de los pequeños. Para Vygotsky, el aprendizaje se produce de una manera fundamentalmente en relación con los demás, es el resultado de la experiencia compartida y permite que los niños accedan a capacidades y saberes que no serían capaces de alcanzar haber adquirido por sí solos. El juego es muy valioso para

Vygostky por cuanto proporciona un espacio que permite al niño experimentar en forma cooperativa y colaborativa con otros y así potenciar el aprendizaje por medio de la socialización y el desarrollo de lo cognitivo. El juego social contribuye en gran medida al desarrollo de las habilidades sociales. En el juego en grupo, por ejemplo, los niños aprenden a seguir normas, esperar su turno, negociar y mostrar respeto; la forma en que juegan es la forma en que aprenden a interactuar, colaborar y resolver conflictos. Por último, Vygotsky presenta la idea de la zona de desarrollo próximo, que describe las habilidades y tareas que un niño puede adquirir con la ayuda de un adulto o de un compañero con más experiencia, pero que no puede realizar por sí mismo. A través de las experiencias compartidas, la interacción social y el apoyo mutuo, los niños pueden aprender, mediante el juego, roles y habilidades que aún no han dominado por completo.

Esto se manifiesta, en la práctica, en juegos de equipo o tareas colaborativas donde los niños cooperan para lograr un objetivo compartido, como armar un rompecabezas, erigir una torre de bloques o crear conjuntamente una historia. Estos juegos promueven no solamente el desarrollo cognitivo, sino también la apreciación por la cooperación y el sentido de comunidad, que son competencias esenciales para las interacciones sociales.

1.2.2. Teorías que sustentan la Socialización

La asimilación e interiorización de las actitudes, costumbres, valores, comportamientos y roles sociales propios de una determinada cultura o sociedad se conoce como socialización, y es un proceso fundamental para el desarrollo humano. Este proceso comienza al nacer y se prolonga a lo largo de toda la vida de una persona, pero resulta

especialmente crucial durante los primeros años, cuando los niños aprenden a relacionarse e interactuar con los demás.(Santrock, 2018).

La socialización es fundamental, ya que permite a las personas crecer emocionalmente, ajustarse a su entorno social y establecer conexiones interpersonales que son esenciales para su bienestar. Según Piaget (1962), en la etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años), la socialización es esencial para que los niños interioricen las normas sociales.

1.2.2.1. Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson

Erik Erikson es uno de los psicólogos más significativos en lo que respecta al análisis del desarrollo humano. Su teoría psicosocial se centra en la manera en que las personas evolucionan como respuesta a las crisis que aparecen en cada una de las ocho fases del desarrollo. Estas crisis, de acuerdo con Erikson (1963), son barreras esenciales para la adaptación a la sociedad y el desarrollo de la identidad.

Etapas del Desarrollo Psicosocial

Las fases psicosociales de Erikson son períodos cruciales en la vida de una persona, donde se enfrenta a dilemas significativos que influirán en su progreso emocional y social. Cada fase está caracterizada por una crisis psicosocial que necesita ser superada exitosamente para poder transitar de forma saludable a la etapa subsiguiente. Si la crisis no se maneja de manera adecuada, es posible que surjan obstáculos en la futura evolución en términos emocionales y sociales del individuo.

La fase que estudiamos en esta situación, la de Culpa frente a Iniciativa es esencial para los niños de cinco años:

Iniciativa vs. Culpa (3 a 6 años): En este periodo, los niños empiezan a crecer un sentido de la iniciativa, lo que incluye el deseo de comportarse de forma independiente,

tomar sus propias decisiones y tomar parte activa en sus juegos y en lo que hacen. Los niños empiezan a asumir nuevas responsabilidades y roles en sus interacciones sociales. A esta edad, los niños imitan los papeles y las circunstancias que perciben en su entorno familiar o social (por ejemplo, al jugar a los médicos, a los profesores, etc.) en el juego simbólico, lo cual es un claro reflejo de este proceso.

No obstante, si los menores son objeto de excesivas y/o de muy limitadas críticas cuando intentan ser dinámicos, podrán experimentar un sentimiento de culpabilidad, un sentido de que lo que uno lleva a cabo está mal y que puede ser visto como mal visto por los adultos y sus amigos. Debido a su limitada comprensión de los demás niños del grupo, esto puede provocar que los más jóvenes se sientan inseguros, o incluso extremadamente inseguros, entre sus compañeros, lo que puede tener un efecto perjudicial en su desarrollo social a largo plazo (Erikson, 1963).

Así, las tácticas recreativas (actividades de cooperación, como los juegos de rol y los juegos grupales) son importantes para los pequeños, porque se sienten con la satisfacción de tomar la iniciativa en el juego y entienden sus normas, construyendo también sus habilidades interpersonales. A través de la interacción con los otros, desarrollan la resolución de conflictos, la empatía, la colaboración, etc., estableciendo además vínculos más sanos y solidarios con sus amigos y colegas (Erikson, 1963).

Por ejemplo, un niño que participe en juegos de simulación en los que desempeña el papel de «profesor» o «juez» acabará aprendiendo las normas de la autoridad y la interacción social, y adoptará roles que le permitan explorar y poner en práctica los valores de la cultura en la que vive. A través del juego, un niño puede aprender a

compartir el espacio, a negociar y a turnarse con los demás sin provocar conflictos (Erikson, 1963).

Resolución de la Crisis Psicosocial

Erikson sostiene que el contexto en el que crece un niño determina si la crisis se resuelve con éxito. Es fundamental que los padres y los profesores animen a los niños a tomar la iniciativa de manera segura y sin temor a fracasar. En consecuencia, esto fomenta un sentimiento de competencia social, que es esencial para un crecimiento emocional sano. Por lo tanto, la forma en que la iniciativa de forma segura y sin miedo a fallar para que participen de forma activa y segura en un grupo tiene un impacto directo en la socialización. Las actividades recreativas que cuentan con una supervisión adecuada pueden ayudar a los niños a superar sus sentimientos de culpa y a desarrollar la seguridad en sí mismos que necesitan para interactuar con los demás de forma positiva.

1.2.2.2. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura es una de las más relevantes en el campo de la educación y la psicología social (1977). Esta teoría ofrece una comprensión profunda de cómo las personas, especialmente los jóvenes, adquieren actitudes, conductas y capacidades mediante la observación en el ámbito social. De acuerdo con Bandura, no únicamente la experiencia directa genera aprendizaje, sino también observando, imitando y tomando como modelo los comportamientos sociales.

Principales Elementos de la Teoría del Aprendizaje Social

Según la teoría del aprendizaje social, las personas pueden aprender tanto observando a quienes les rodean como a través de la experiencia propia. En este proceso de

aprendizaje influyen numerosos factores cognitivos, motivacionales y sociales que permiten a las personas imitar y repetir los comportamientos que han observado. Los elementos esenciales de esta teoría son:

Observación: La principal forma en que se produce el aprendizaje es a través de la observación. Los niños imitan las acciones de los demás, incluidos sus compañeros, los adultos y los personajes públicos. Según Bandura, el comportamiento social de los niños se ve muy influido por los modelos a seguir que observan, como los padres, los profesores y los compañeros de clase.

Por ejemplo, Los niños son más propensos a imitar el comportamiento de un compañero de clase con el fin de obtener una recompensa similar si ven que este comparte un juguete en clase y recibe elogios por ello.

Imitación y Modelado: Los niños imitan y adaptan las acciones de sus modelos de referencia después de haberlos visto en acción. Además de reproducir con precisión los comportamientos observados, este proceso también implica adaptar dichos comportamientos a las necesidades y circunstancias particulares del niño.

A modo de ejemplo, un niño puede ver a su profesor animando a los alumnos a turnarse para hablar en clase. A continuación, puede imitar este comportamiento en sus propios juegos y esperar que sea respetado también por sus colegas.

Refuerzo y Castigo: Además, Bandura desarrolló las ideas del castigo y el reforzamiento (ya sea positivo o negativo), argumentando que estos elementos tienen un impacto en la posibilidad de que una conducta se repita. El refuerzo positivo, aunque las sanciones o la desaprobación pueden disminuir la regularidad de algunas conductas, aumenta la probabilidad de que los niños sigan mostrando buenas conductas sociales.

Refuerzo positivo: Es más probable que un niño vuelva a compartir un juguete si se le felicita por hacerlo.

Castigo: Si un niño es reprendido por interrumpir, la posibilidad de que vuelva a hacerlo en el futuro puede reducirse.

Autoeficacia: Es fundamental en su teoría el concepto de la autoeficacia, que fue creado por Bandura (1997). La autoeficacia hace referencia a la convicción en la habilidad propia para realizar las acciones requeridas con el fin de lograr una meta. Según Bandura, los niños con una alta autoeficacia tienen más probabilidades de unirse a actividades sociales, como los juegos en grupo, porque piensan que pueden interactuar con éxito con otros.

Modelo de ejemplo: Es más probable que un niño participe activamente en las interacciones con sus compañeros de juegos si cree que posee las capacidades requeridas para compartir o solucionar conflictos, lo cual mejora su socialización.

El Rol de los Modelos en el Aprendizaje Social

Un rol esencial que tienen los modelos es uno de los principios básicos de la teoría del aprendizaje social en el proceso de aprender. De acuerdo con Bandura, la observación es el principal medio por el cual los niños aprenden de las conductas de sus modelos, que pueden ser personas cercanas como compañeros, maestros o padres, o incluso personajes mediáticos.

Patrones de conducta positiva: Los adultos y los colegas que exhiben conductas sociales positivas, como la colaboración, el compartir o la resolución pacífica de disputas, sirven como ejemplos a seguir. Los infantes ven estas conductas e imitan a los demás, lo que fortalece el aprendizaje social en un entorno de grupo.

Modelo de ejemplo: Un maestro que emplea juegos cooperativos en el salón de clases se convierte en un modelo relevante para los niños. Cuando los niños ven cómo el

maestro interactúa con respeto y colaboración, aprenden a imitar esas mismas interacciones.

Modelos negativos: No obstante, Bandura admite que los modelos también pueden tener un efecto negativo. Es posible que los niños que ven conductas negativas, como la falta de respeto hacia otros o la agresión, las imiten, sobre todo si obtienen refuerzos (por ejemplo, que otros niños les presten atención o que sus deseos se realicen a través de la agresión).

1.2.2.3. Teoría del Interaccionismo Simbólico de George Herbert Mead

George Herbert Mead (1934), desde su propuesta del conductismo social, plantea que el desarrollo de la persona se construye mediante los procesos de interacción que establece con los demás dentro de un contexto social determinado. Para el autor, la conciencia individual y la identidad personal no surgen de manera aislada, sino que se desarrollan a partir de la participación del individuo en experiencias sociales donde aprende significados, normas y formas de comportamiento compartidas por un grupo. Desde esta perspectiva, la sociedad cumple un papel fundamental en la formación del individuo, debido a que las relaciones sociales permiten que la persona interprete las acciones de los demás y otorgue significado a sus propias conductas. Mead (1934) sostiene que la comunicación mediante símbolos significativos, especialmente el lenguaje, constituye un elemento esencial para la interacción social, porque posibilita que los individuos comprendan las intenciones de otros y regulen sus acciones dentro de un entorno colectivo.

Uno de los principales aportes de Mead (1934) corresponde al concepto de self o “sí mismo”, entendido como un proceso que se desarrolla mediante la interacción social. El autor explica que el individuo logra reconocerse como sujeto cuando es capaz de

asumir la perspectiva de otras personas y comprender las expectativas que existen dentro del grupo social al que pertenece. Este proceso permite que el niño construya progresivamente una imagen de sí mismo y aprenda a actuar considerando las respuestas y opiniones de quienes forman parte de su entorno.

Asimismo, Mead (1934) explica la formación del sí mismo mediante la relación entre dos componentes: el “yo” (I) y el “mí” (Me). El “mí” representa la incorporación de las actitudes, normas y expectativas sociales que el individuo aprende mediante la convivencia con otros; mientras que el “yo” corresponde a la respuesta individual y espontánea frente a dichas experiencias sociales. La interacción entre ambos componentes permite que la persona participe en la sociedad, adaptándose a sus normas, pero conservando también la capacidad de responder de manera personal ante diversas situaciones.

En el desarrollo infantil, esta teoría permite comprender que la socialización constituye un proceso progresivo mediante el cual los niños adquieren habilidades para relacionarse con otras personas, asumir roles y comprender las reglas que organizan la convivencia. Mead (1934) señala que el juego posee relevancia dentro de este proceso, debido a que mediante las actividades lúdicas los niños pueden representar diferentes roles sociales, interpretar las acciones de los demás y desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar de otros. Estas experiencias favorecen la comprensión de normas compartidas y la construcción de relaciones sociales dentro del grupo.

En relación con la presente investigación, la teoría del interaccionismo simbólico permite explicar que las estrategias lúdicas representan espacios de interacción donde los niños participan con sus compañeros, intercambian significados y desarrollan progresivamente habilidades relacionadas con la comunicación, cooperación, respeto de normas y convivencia. Por ello, la propuesta de Mead complementa la comprensión

de la socialización infantil al destacar que las relaciones con los demás constituyen el medio mediante el cual el niño construye su identidad y desarrolla competencias sociales.

1.3. Bases Conceptuales

1.3.1. Estrategia Lúdica

La estrategia lúdica es un método pedagógico que fundamenta el proceso de enseñar-aprender en el juego, para así conseguir el desarrollo integral del niño o niña y los aprendizajes importantes.

Desde el punto de vista educativo, no es solamente “jugar por jugar”, sino planificar actividades con intención que favorezcan las capacidades cognitivas, socio-emocionales y motrices (Gonzales & Ramírez, 2021). Para Arias y Molina (2016) “la estrategia lúdica es una acción pedagógica planificada que contempla el juego como recurso didáctico, integrando motivación, enseñanza y desarrollo de habilidades con los alumnos”. Según Moyles (2005), una estrategia basada en el juego es un conjunto metódico de actividades educativas enfocadas en el juego, que posibilitan a los niños aprender, descubrir y obtener conocimientos en un ambiente flexible, imaginativo e interactivo. El juego se considera una forma válida de aprender, más allá de una mera actividad recreativa.

Aranda (2012) define la estrategia lúdica “como una metodología activa que utiliza el juego como eje conductor de los aprendizajes y que permite que el niño/a se involucre emocionalmente en el aprendizaje, desarrolle su autonomía, imaginación y habilidades sociales” (p. 45), destacando la necesidad de diseñar las tácticas de acuerdo con la edad, los intereses y las necesidades del conjunto de niños.

Desde la óptica psicopedagógica, Mendoza y Chávez (2016) explican que la estrategia lúdica es “una propuesta metodológica intencional para articular actividades lúdicas en función de objetivos de aprendizaje concretos, favoreciendo un aprendizaje a partir de la motivación, de la interacción social y del descubrimiento activo” (p. 82) y pone de manifiesto el carácter intencionado e intencional de la estrategia lúdica distanciándola de las actividades de juego espontáneo.

Para Huizinga (2016), el juego es una práctica cultural que se puede observar en todas las comunidades, que se caracteriza por su libertad, por tener sus propias reglas y por ser generadora de placer. Estas características en el contexto escolar lo transforman en un recurso privilegiado para captar la atención e interés del alumnado y motivar su participación activa.

Los juegos de mesa adecuados a la edad, las actividades cooperativas, los juegos de rol y las dinámicas de grupo son ejemplos de técnicas basadas en el juego. Mientras que los juegos con reglas fomentan el pensamiento racional, la memoria y el autocontrol, el juego simbólico estimula la creatividad y la autoexpresión (Partenio y Gómez, 2023). Cada uno de estos tipos de juego contribuye al aprendizaje de una manera diferente.

En la educación infantil, las prácticas basadas en el juego permiten integrar varios aspectos del desarrollo del niño. Según el Ministerio de Educación (2016), el juego bien estructurado fomenta cualidades las habilidades sociales como el respeto, la colaboración y la empatía, además de los conocimientos académicos.

Por lo tanto, en este estudio, se entiende que la estrategia lúdica es una serie de acciones recreativas diseñadas con un fin educativo, enfocadas en fomentar la socialización y el crecimiento completo de los niños de 5 años.

1.3.2. Dimensiones de la estrategia lúdica

La estrategia del juego se aplica en distintos ámbitos, desde la formación hasta el crecimiento personal o incluso en el sector de los negocios. Las dimensiones del juego como táctica pueden cambiar en función de la perspectiva y el entorno en que se utilice:

Dimensión Cognitiva

- **Aprendizaje:** El juego posibilita un aprendizaje activo y experimental. Los jugadores tienen la posibilidad de obtener nuevas destrezas o conocimientos mediante la solución de problemas, el análisis de conceptos y la toma de decisiones dentro del juego. Por ejemplo, en el ámbito educativo se emplea para transmitir contenidos de manera atractiva.
- **Desarrollo de habilidades cognitivas:** Jugar a videojuegos mejora habilidades cognitivas como la planificación, el razonamiento, la memoria, el proceso de atención de tomar decisiones. Como resultado, los jugadores pueden mejorar y perfeccionar sus habilidades para resolver problemas.
- **Refuerzo del conocimiento:** Repetir actividades o explorar nuevas perspectivas en un ambiente de juego puede ayudar a fortalecer el aprendizaje.
- **Dimensión Social**
- **Interacción social:** Los juegos, particularmente los de equipo o multijugador, propician la interacción entre personas, lo que tiene el potencial de optimizar las capacidades de colaboración, negociación y comunicación. Las dinámicas de juego posibilitan la formación de equipos, promueven la unión social y fortalecen las relaciones entre individuos.
- **Cooperación y competencia:** El juego puede incluir tanto la competencia (vencer a otros jugadores o conseguir objetivos individuales) como la cooperación

(colaborar para lograr una meta compartida). Ambas dinámicas tienen el potencial de ser empleadas estratégicamente en función del contexto.

- **Desarrollo de habilidades sociales:** El juego promueve la tolerancia y la solución de conflictos, el respeto y la empatía. Estas habilidades son fundamentales en cualquier entorno social, ya sea en la vida cotidiana o en una compañía o en un centro educativo.
- **Dimensión Emocional**
- **Motivación:** Con el fin de sostener la motivación y el interés de los participantes, los juegos, sobre todo cuando se utilizan en un contexto gamificado, resultan eficaces. La sensación de éxito, los retos y las recompensas son factores que tienen el potencial de aumentar la motivación intrínseca.
- **Emoción y diversión:** El juego se distingue por ser una experiencia amena, lo que posibilita que los jugadores se comprometan emocional y afectivamente con la actividad, propiciando un entorno positivo.
- **Gestión de emociones:** El juego también tiene la capacidad de instruir a las personas sobre cómo gestionar emociones como el estrés, la frustración o la satisfacción, particularmente en circunstancias de competencia o desafío.
- **Dimensión Resolución de conflictos**
- Es el aspecto que emplea el juego como un instrumento para cultivar destrezas emocionales y sociales que hagan posible afrontar y solucionar conflictos de manera pacífica, colaborativa y reflexiva.
- Se trabaja particularmente en entornos en los que es crucial promover el respeto, la comunicación, la convivencia y la empatía.

1.3.3. Socialización

El proceso a través del cual los individuos absorben las creencias, normas, valores y formas de conducta características de la sociedad se denomina socialización, a través de la cual van desarrollándose la identidad y la capacidad de interacción social. Tal proceso de socialización es especialmente pertinente en la infancia, puesto que contribuye a sentar los Fundamentos para el desarrollo emocional, moral y cognitivo. Berger y Luckmann (1991) perciben el proceso de socialización primaria como aquel que se desarrolla en los primeros años de vida de los individuos, este proceso está mediado por los pares, la escuela y la familia, que son los encargados de transmitir el bagaje cultural y social que facilitará al niño el aprendizaje del ser en comunidad.

La socialización en la escuela implica aprender a comunicarse, a respetar las normas, a participar en actividades grupales y a resolver conflictos. Según Vygotsky (1978), las interacciones sociales son las que impulsan el desarrollo, y los niños adquieren habilidades lingüísticas y culturales que les ayudan a desarrollar procesos de pensamiento complejos.

Numerosas investigaciones han demostrado que la socialización a lo largo de la etapa preescolar tiene un impacto directo en el rendimiento académico, la adaptación escolar y el bienestar personal (Ramírez y Castañeda, 2022; Silva, 2021). En este sentido, es esencial para el desarrollo integral fomentar las interacciones a partir de los 5 años.

Dimensiones de la socialización

Las dimensiones son las facetas esenciales que se evidencian durante el proceso de socialización. Cada una de ellas desempeña un papel particular en la construcción del individuo como una entidad social.

Cognitiva: Vinculada con la adquisición de ideas, creencias, lenguaje y conceptos y modos de pensar característicos de una comunidad.

Significa desarrollar competencias para comprender el entorno social y reaccionar de manera apropiada.

Afectiva: Alude al desarrollo de la autoestima, vínculos afectivos, sentimientos hacia los demás y empatía.

Fomenta el desarrollo del apego, la identidad y la aceptación de las normas. Esto incluye la comunicación con la familia, aprender a expresar los sentimientos y cultivar la empatía hacia los compañeros de clase.

Comportamental: Implica asumir roles sociales, hábitos y comportamientos que son aceptables en la comunidad.

En este caso, se ponen en práctica las lecciones aprendidas.

Basado en valores: Se refiere a la interiorización de normas, valores y convicciones morales y éticas.

Implica apreciar el valor de la justicia, la honestidad y el respeto, y es necesario para la cohesión social y el desarrollo del juicio moral.

Identidad: Se asocia con la formación de identidades sociales y personales.

Implica un sentimiento de pertenecer a una agrupación (nación, cultura, familia, género, etc.).

1.4. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INSTRUMENTO
VARIABLE 1 ESTRATEGIA LÚDICA	El uso de juegos o elementos lúdicos en un contexto concreto para alcanzar determinados objetivos — ya sean sociales, psicológicos, educativos o de otro tipo— se conoce como estrategia basada en el juego. Con el fin de fomentar el aprendizaje, la participación, la resolución de problemas, la motivación o una mayor cohesión grupal, las tácticas basadas en el juego se centran en aprovechar las dinámicas propias de los juegos, como la competitividad, la cooperación, las reglas, la interacción y la creatividad.	COGNITIVA	El juego es una forma activa de aprender. Apréndete de memoria las reglas de los juegos a los que juegan con sus compañeros. Resuelve los problemas que surjan durante el juego.	1-3	Guía de observación
		SOCIAL	Interactúa con sus compañeros de juego de forma constructiva y pacífica. Participa en el juego contribuyendo a alcanzar su objetivo. Fomenta vínculos interpersonales más sólidos con sus compañeros de clase trabajando en equipo.	4-6	
		EMOCIONAL	Muestra sus emociones mientras participa en los juegos. controla sus emociones mientras participa en las actividades.	7- 8	
		RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	Resuelve los conflictos de forma eficaz. Respeta las opiniones de los demás al interactuar con sus compañeros durante el juego.	9- 10	
VARIABLE 2 SOCIALIZACIÓN	El proceso por el que las personas adquieren conocimientos se llama socialización y asimilan las actitudes, conductas, costumbres y habilidades requeridas para desenvolverse en un grupo.	COGNITIVA	Ten en cuenta las normas establecidas en el progreso del juego. Es fácil que se hospede con el grupo de la clase.	11 - 12	Guía de observación

La formación de la identidad de una persona y su integración social dependen de este proceso.	AFECTIVA	Muestra afecto por sus compañeros cuando juegan. Expresa sus sentimientos al interactuar con sus compañeros de clase.	13 - 14
	CONDUCTUAL	Muestra un comportamiento constructivo mientras juega.	15 - 16
	VALORATIVA	Respeto las normas establecidas para turnarse al jugar. Muestra consideración hacia sus compañeros cuando juegan libremente.	17 - 18
	IDENTIDAD	Siente que forma parte de su grupo de compañeros. Respeto a los demás, al tiempo que se identifica con las personas de su mismo género.	19 - 20

CAPITULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

2.1.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo, dado que busca medir y analizar la relación entre variables específicas mediante instrumentos estandarizados. En este sentido, el estudio se ubica dentro del diseño no experimental con enfoque correlacional, ya que no se manipulan las variables, sino que se observan y registran tal como ocurren en el contexto natural de los niños de 5 años de la I.E. N°10201 – Pacora.

El diseño correlacional es pertinente porque permite determinar la existencia y la fuerza de la relación entre la estrategia lúdica y la socialización, sin establecer causalidad directa (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado & Baptista-Lucio, 2014). Este enfoque facilita comprender cómo la frecuencia y calidad de las actividades lúdicas se asocian con los niveles de socialización en los niños del nivel inicial.

2.1.2. Procedimiento a seguir en la investigación

La operacionalización de la presente investigación se realizó mediante un procedimiento sistemático y organizado que hizo posible garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, en función del diseño correlacional de la presente investigación.

En primer lugar, se llevó a cabo una revisión de la literatura sobre fuentes teóricas y antecedentes empíricos vinculados a la estrategia lúdica y la socialización en la educación inicial, lo que permitió sustentar conceptualmente las variables de estudio y, por otra parte, definir las dimensiones e indicadores a partir de la revisión realizada, así como la manera en que se produjo el diseño de la guía de observación estructurada para la

operacionalización de las variables de estudio. En segundo lugar, el instrumento fue sometido a juicio de expertos en el área de educación inicial que evaluaron la pertinencia, la claridad y la coherencia de los ítems de forma tal que fuera posible asegurar la validez de contenido.

La población estuvo constituida por 85 estudiantes de 5 años de edad de las secciones "Azul", "Fucsia" y "Celeste" de la I.E. N.º 10201 - Pacora. La muestra fue de 30 estudiantes del aula "Celeste", seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, por la accesibilidad del grupo y por la autorización institucional para el desarrollo de la investigación.

Antes de la utilización del instrumento, se obtuvo el consentimiento informado de los padres o tutores, asegurando que la información fuera confidencial y que los datos recopilados fueran utilizados únicamente con fines académicos. Para garantizar la uniformidad en el registro de las conductas observadas, también se definieron criterios estandarizados para la observación.

La recolección de datos se realizó mediante observación directa durante actividades de juego libre y dirigido en el aula, registrando los comportamientos correspondientes a las dimensiones de la estrategia lúdica y la socialización. Cada estudiante fue observado en diferentes momentos pedagógicos con el fin de obtener información consistente y representativa.

Para el **procesamiento de los datos**, los resultados obtenidos en la guía de observación fueron organizados y codificados conforme a la escala de tres niveles (Inicio, Proceso y

Logrado), establecida mediante el análisis de baremos considerando los percentiles 33 y 67. A partir de ello, se calcularon puntajes por dimensión y puntajes totales por variable.

Posteriormente, se realizó el **análisis estadístico** utilizando el programa correspondiente. En primer lugar, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, debido a que el tamaño muestral fue menor a 50 participantes. Los resultados indicaron que ambas variables no presentaban distribución normal ($p < 0,05$), por lo que se procedió a utilizar estadística no paramétrica. En consecuencia, se aplicó el coeficiente de correlación Rho de Spearman para determinar la relación entre la estrategia lúdica y la socialización, considerando un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ para la contrastación de hipótesis.

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

La población de la presente investigación estuvo conformada por **85 estudiantes** de 5 años de edad matriculados en la Institución Educativa N°10201 – Pacora, distribuidos en las secciones “Azul”, “Fucsia” y “Celeste”. Esta población se caracteriza por encontrarse en el último año del nivel de educación inicial, etapa fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas que permiten la adaptación al contexto escolar y la interacción con sus pares.

Los estudiantes pertenecen a un contexto educativo regular, donde se desarrollan actividades pedagógicas basadas en el Currículo Nacional de Educación Básica, incluyendo experiencias de aprendizaje que incorporan el juego como estrategia metodológica. Asimismo, presentan características evolutivas propias de los 5 años, tales como mayor capacidad de interacción grupal, desarrollo progresivo del lenguaje,

consolidación del juego simbólico y adquisición de normas de convivencia, aspectos directamente relacionados con las variables de estudio.

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Sección	Cantidad de estudiantes
5 años	“Azul”	28
5 años	“Fucsia”	27
5 años	“Celeste”	30
Total		85

2.2.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por **30** estudiantes del aula “**Celeste**”, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la accesibilidad del grupo y la autorización otorgada por la institución educativa para la ejecución del estudio. La selección de esta muestra permitió trabajar con un grupo homogéneo en cuanto a edad, grado de escolaridad y contexto educativo, lo que favorece la coherencia interna del análisis correlacional realizado.

Dado que la investigación es de nivel correlacional y diseño no experimental, la muestra seleccionada permitió analizar la relación entre la estrategia lúdica y la socialización dentro de un contexto natural de aula, sin manipulación de variables, garantizando así la observación directa de los comportamientos en situaciones reales de aprendizaje.

Tabla 2

Población de estudiantes por aula

SECCION	SEXO		TOTAL
	H	M	
5 “Celeste”	18	12	30
TOTAL			30

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El proceso de la presente investigación fue desarrollado utilizando la técnica de la observación directa, como técnica principal. Y ello debido a que esta técnica pudo recoger información de forma sistemática de los comportamientos que realizan los estudiantes cuando se presenta en situaciones reales una interacción en el aula. La técnica es pertinente en la realización de estudios en educación inicial, y ello por varias razones, ya que desde la observación se pueden recoger conductas espontáneas que tienen que ver con el juego y la socialización, sin que el contexto en el cual se desarrollan se vea alterado.

La observación se pudo llevar a cabo durante las actividades del juego libre y el juego dirigido, teniendo en cuenta momentos pedagógicos en los cuales se pueden evidenciar interacciones sociales entre los niños que resulten significativas. Se establecieron criterios previos de observación a fin de conseguir una homogeneidad en el registro de esos comportamientos y que pudiéramos así eliminar sesgos en la recolección de datos. En la observación se utilizó una guía estructurada de observación que fue elaborada a partir de la operacionalización de las variables estrategia lúdica y socialización. Instrumentos que estuvo conformado por 20 ítems distribuidos en las dimensiones correspondientes a cada variable, de las cuales para la estrategia lúdica consideramos las dimensiones cognitiva, social, emocional y resolución de conflictos. Para la variable

socialización se consideraron las dimensiones cognitiva, afectiva, conductual, valorativa e identidad.

Cada ítem fue evaluado mediante una escala de tres niveles: Inicio, Proceso y Logrado, establecidos a partir de la transformación de una escala de Likert de cinco puntos mediante el análisis de baremos considerando los percentiles 33 y 67. Esta categorización permitió interpretar los resultados de manera estadísticamente consistente y generar puntajes por dimensión y por variable para su posterior análisis correlacional.

La aplicación del instrumento se realizó de manera individual y grupal, observando a cada estudiante en diferentes momentos de interacción dentro del aula. Los datos obtenidos fueron registrados y organizados para su procesamiento estadístico posterior. El uso de la observación estructurada como técnica y de la guía de observación como instrumento permitió recoger información objetiva y pertinente, asegurando coherencia entre los objetivos de la investigación, las variables estudiadas y el diseño metodológico adoptado.

2.4. Análisis estadístico de los datos

El análisis estadístico de los datos recolectados se llevó a cabo en varias etapas, considerando la naturaleza de las variables y el diseño correlacional del estudio. Inicialmente, se realizó un análisis descriptivo de las variables estrategia lúdica y socialización, utilizando medidas de tendencia central y dispersión, tales como la media y la desviación estándar, con el propósito de caracterizar el comportamiento general de los estudiantes de 5 años del aula “Celeste” de la I.E. N°10201 – Pacora.

Para la variable estrategia lúdica, los ítems observados fueron codificados en una escala de tres puntos (Inicio = 1, Proceso = 2, Logrado = 3), establecida a partir de la transformación de la escala original de cinco puntos mediante el análisis de baremos

percentiles 33 y 67. Asimismo, la variable de socialización fue analizada con el mismo tipo de escala, garantizando así que las mediciones de ambas variables fueran consistentes.

Para verificar si las variables tenían una distribución normal, se utilizó el test de Shapiro-Wilk. Los hallazgos indicaron que la estrategia lúdica y la socialización tenían una significancia menor de 0,05 ($p < 0,001$), lo cual señala que los datos no siguen una distribución normal. Este hallazgo justificó la aplicación de pruebas estadísticas no paramétricas para el análisis correlacional.

Para contrastar la hipótesis de investigación, se empleó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, que hizo posible establecer la existencia, dirección y fuerza del vínculo entre la socialización y la estrategia lúdica en los niños de 5 años. Los hallazgos revelaron una correlación positiva significativa y muy fuerte ($\rho = 0,813$; $p < 0,001$), lo que indica que a medida que se desarrollan más estrategias lúdicas, los alumnos tienden a socializar más. Este hallazgo valida la hipótesis planteada, indicando que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la socialización de los niños de 5 años en la institución investigada.

En síntesis, los procedimientos estadísticos aplicados, que incluyeron análisis descriptivo, prueba de normalidad y correlación de Spearman, permitieron caracterizar de manera objetiva las variables y establecer evidencia empírica que respalda la relación positiva entre la estrategia lúdica y la socialización, cumpliendo con los objetivos planteados en la investigación.

CAPITULO III. RESULTADOS

3.1. Análisis descriptivo para las estrategias lúdicas

Decidimos realizar el análisis utilizando los percentiles 33 y 67 como criterios de corte, tal y como se recomienda para este tipo de datos. La escala Likert de 5 puntos (1 = nunca, 2 = casi nunca, 3 = a veces, 4 = casi siempre y 5 = siempre) se convierte en una escala de 3 puntos (1 = inicio, 2 = proceso y 3 = logro) mediante un análisis de escala, con el fin de interpretar los resultados más confiables desde una perspectiva estadística basándose en la distribución de los datos reales.

Tabla 3

Resultado de baremos de los percentiles 33 y 67 para las estrategias lúdicas

Nº	Válido	30
	Perdidos	0
Mínimo		1,00
Máximo		5.00
Percentiles	33	1,7179
	67	2,1475

La tabla 3, muestra los resultados de las tácticas recreativas en relación con los puntos de corte de las escalas estadísticas, que definen el nivel de iniciación (1,0000–1,7179), el nivel de proceso (1,7180–2,1475) y el nivel de dominio (2,1476–5,0000).

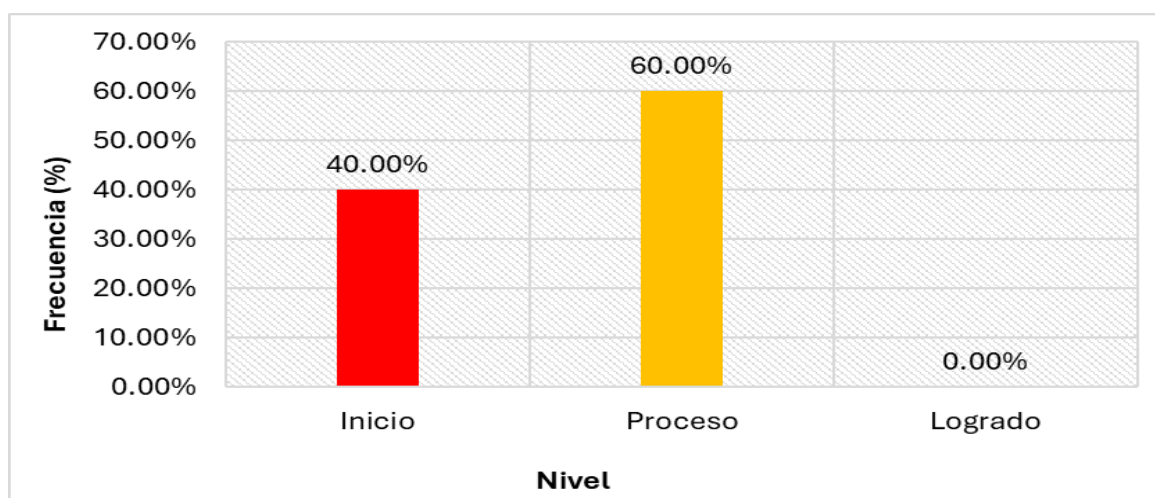
Tabla 4

Dimensión cognitiva

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	12	40,0	40,0	40,0
	Proceso	18	60,0	60,0	100,0
	Logrado	0	00,0	00,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 1

Dimensión cognitiva

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 4 y la figura 1 Los ítems «Aprende de forma activa a través del juego», «Memoriza y recuerda las reglas de los juegos que practica con sus compañeros» y «Resuelve los problemas que surgen durante el transcurso del juego» corresponden a los resultados de la dimensión cognitiva en relación con la variable «estrategia lúdica». Como resultado, el 60 % de los niños

de 5 años de la Escuela n.º 10201-Pacora se encuentra en el nivel de proceso, el 40 % en el nivel inicial y ninguno en el nivel de dominio.

Tabla 5

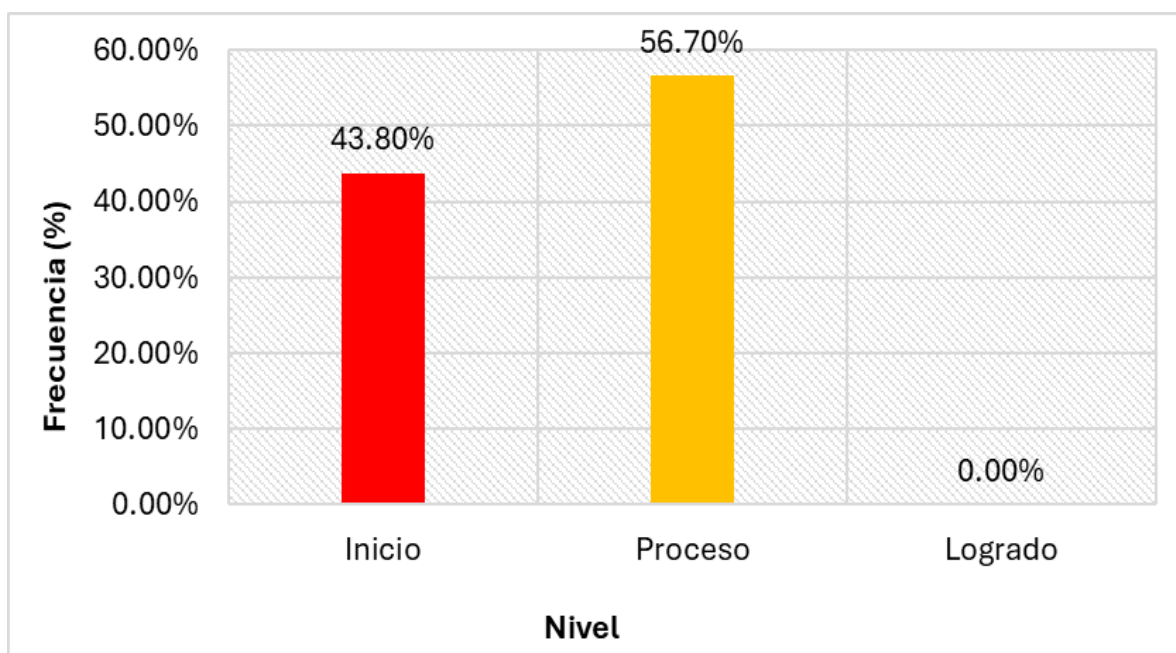
Dimensión social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	13	43.3	43.3	43.3
	Proceso	17	56.7	56.7	100.0
	Logrado	0	00,0	00,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 2

Dimensión social



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 5 y la figura 2 Según los resultados de la variable en términos de la dimensión social «estrategia de juego», esta dimensión se corresponde con los siguientes ítems: participa en el juego contribuyendo a alcanzar el objetivo del mismo, colabora para mejorar las relaciones interpersonales con sus compañeros y se comunica de forma positiva y armoniosa con ellos. En este sentido, el 56,7 % de los niños de 5 años de la Escuela n.º 10201-Pacora se encuentra en el nivel de proceso, el 43,80 % en el nivel inicial y ninguno en el nivel de logro.

Tabla 6

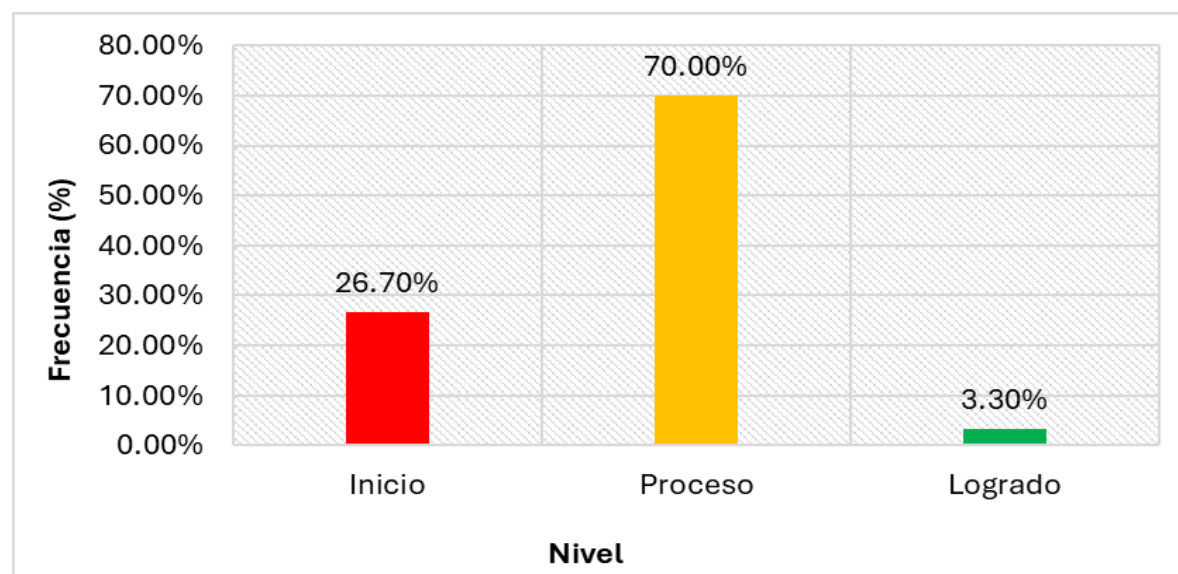
Dimensión emocional

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	8	26.7	26.7	26.7
	Proceso	21	70.0	70.0	96.7
	Logrado	1	3.3	3.3	3.3
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 3

Dimensión emocional



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 6 y la figura 3 Los elementos «muestra emociones mientras juega» y «gestiona las emociones durante el juego» corresponden a los resultados de la dimensión emocional en relación con la variable «estrategia lúdica». En consecuencia, el 26,7 % de los niños de cinco años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel «inicial», el 70 % en el nivel «proceso» y el 3,3 % en el nivel de dominio.

Tabla7

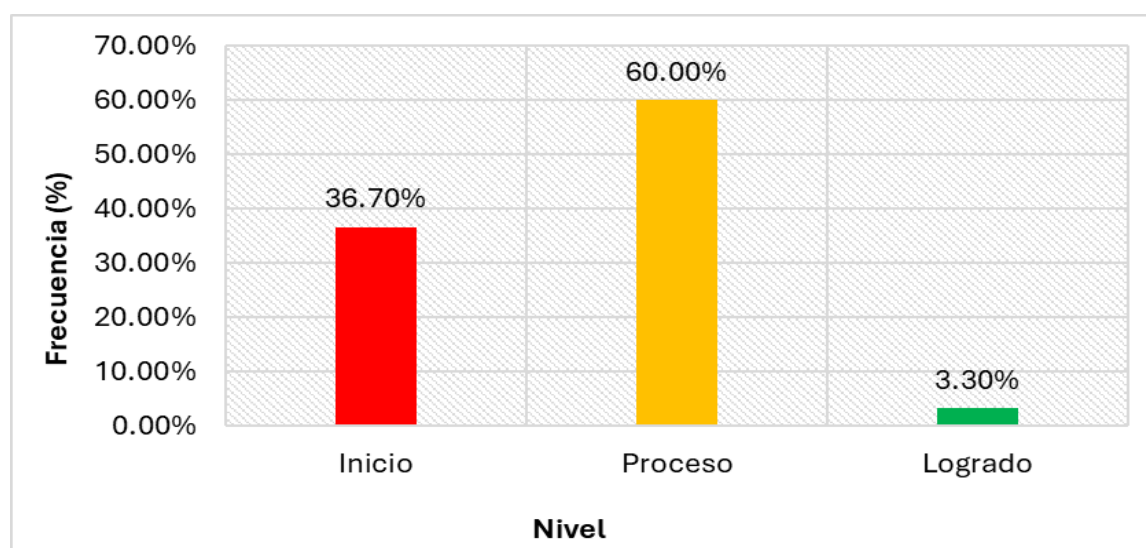
Dimensión resolución de conflictos

		Frecuenci a	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	11	36.7	36.7	36.7
	Proceso	18	60.0	60.0	96.7
	Logrado	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 4

Dimensión resolución de conflictos



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Los resultados de la dimensión emocional en relación con la variable «estrategia de juego» se muestran en la Tabla 7 y en la Figura 4. Los componentes «resuelve conflictos de manera eficaz» e «interactúa con sus compañeros durante el juego respetando los puntos de vista de los demás» constituyen la base de esta dimensión. Como resultado, el 60 % de los niños de cinco años de la Escuela n.º 10201-Pacora se encuentra en el nivel «proceso», el 3,3 % en el nivel «alcanzado» y el 36,7 % en el nivel «inicial».

Tabla 8

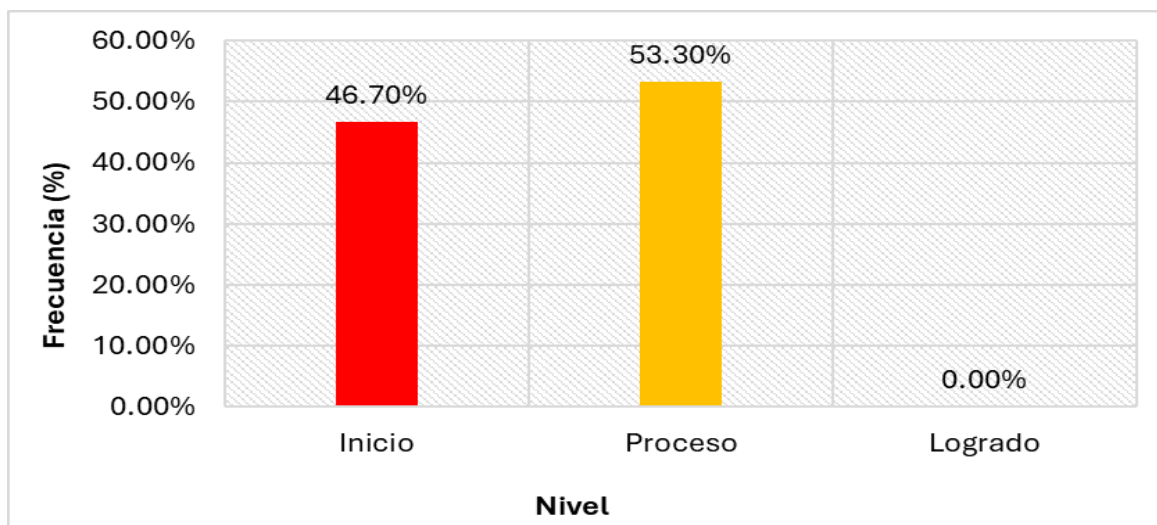
Estrategias lúdicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a		válido	acumulado
Válido	Inicio	14	46.7	46.7	46.7
	Proceso	16	53.3	53.3	100.0
	Logrado	0	0.0	0.0	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 5

Estrategias lúdicas



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 8 y la figura 5 Los resultados de la variable «estrategias basadas en el juego» se muestran en función de las dimensiones (cognitiva, social, emocional y de resolución de conflictos) que se evaluaron. En concreto, el 53,3 % de los niños de 5 años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel de proceso, el 46,7 % en el nivel introductorio y ninguno en el nivel de dominio, lo que sugiere un déficit en este nivel y la necesidad de mejorar el uso de los métodos lúdicos. Además, existe la oportunidad de intervenir y marcar una gran diferencia, ya que el 53,3 % de los niños, es decir, algo más de la mitad, se encuentra en la etapa de proceso.

Del mismo modo, en lo que respecta al objetivo concreto de describir las estrategias basadas en el juego empleadas con los niños de la Escuela n.º 10201-Pacora, se constató que estas estrategias se están aplicando actualmente (53,3 %) y se encuentran en fases iniciales (46,7 %), lo que indica que las estrategias basadas en el juego no se están utilizando de forma adecuada. Por ejemplo, según Vygotsky, los juegos desempeñan un papel mediador en la adquisición de información por parte de los niños.

3.2. Análisis descriptivo para la socialización de los niños

Tal y como se recomienda para este tipo de datos, hemos optado por utilizar los percentiles 33 y 67 como criterios de corte para el análisis y la interpretación de la variable «socialización». Con el fin de interpretar los resultados más confiables desde una perspectiva estadística basándonos en la distribución de los datos reales, se utiliza un análisis de escala para convertir la escala Likert de 5 puntos (1 = nunca, 2 = casi nunca, 3 = a veces, 4 = casi siempre y 5 = siempre) en una escala de 3 puntos (1 = inicio, 2 = proceso y 3 = logrado).

Tabla 9*Resultado de baremos de los percentiles 33 y 67 para la socialización de los niños*

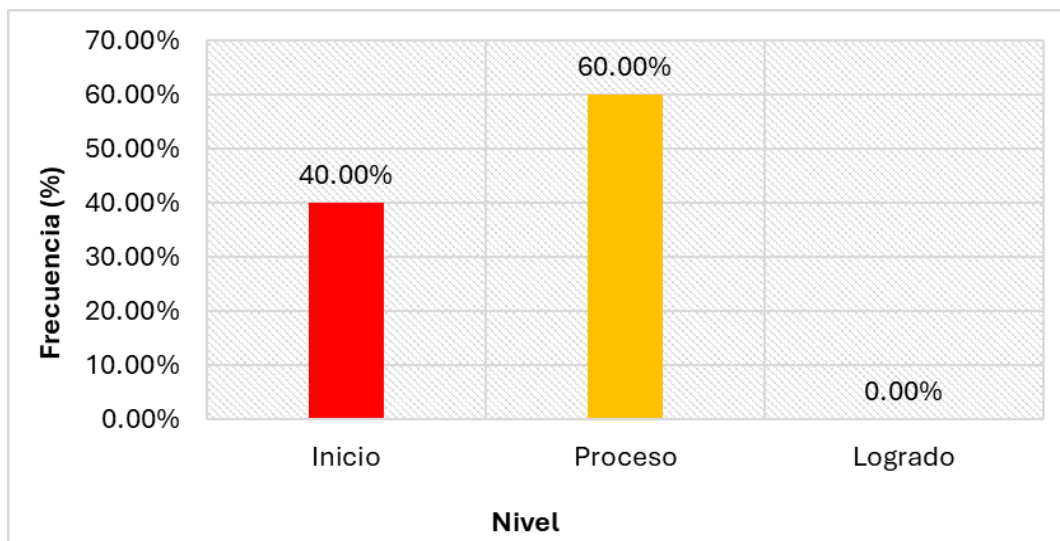
N	Válido	30
	Perdidos	0
Mínimo		1,00
Máximo		5.00
Percentiles	33	1,5000
	67	2,0000

La tabla 9, muestra los resultados de las técnicas recreativas en relación con los puntos de corte de las escalas estadísticas, que definen el nivel de iniciación (1,0000–1,5000), el nivel de proceso (1,5001–2,0000) y el nivel de logro (2,0001–5,0000).

Tabla 10*Dimensión cognitiva*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	12	40.0	40.0	40.0
	Proceso	18	60.0	60.0	100.0
	Logrado	0	0.0	0.0	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 6*Dimensión cognitiva*

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

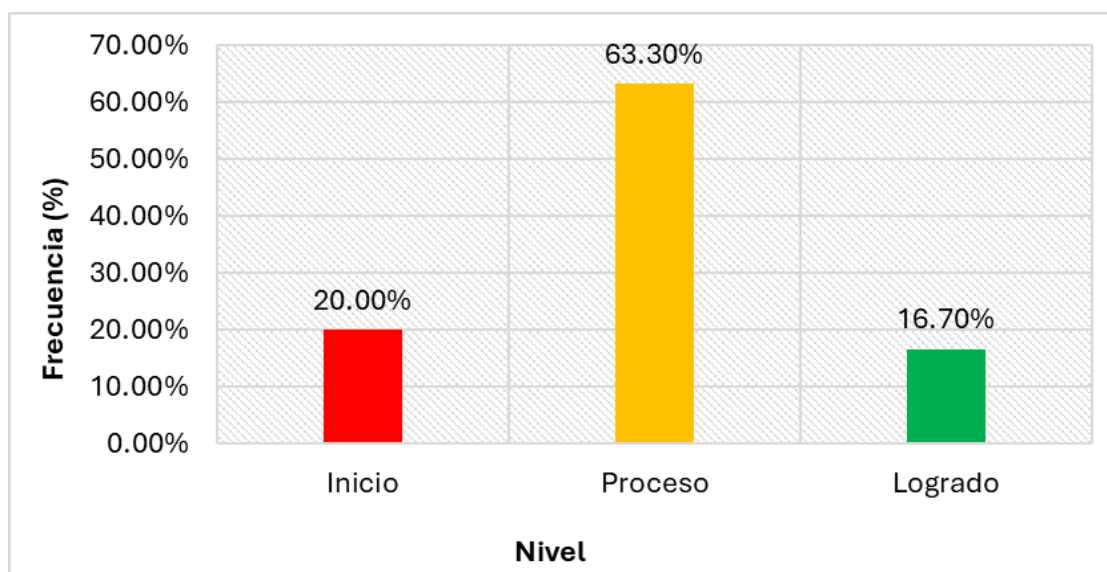
La tabla 10 y la figura 6 Aspectos como «comprende las reglas establecidas durante el juego» y «se adapta fácilmente al grupo de la clase» se corresponden con los hallazgos de la dimensión cognitiva en relación con la variable de socialización de los niños. En este sentido, el 60 % de los niños de cinco años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel de proceso, el 40 % en el nivel «inicial» y ninguno en el nivel de dominio.

Tabla 11

Dimensión afectiva

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	6	20.0	20.0	20.0
	Proceso	19	63.3	63.3	83.3
	Logrado	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Figura 7*Dimensión afectiva*

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

Los resultados relativos a la dimensión afectiva de la variable «socialización» en los niños se muestran en la Tabla 11 y en la Figura 7. Para evaluar esta dimensión se utilizan las preguntas «muestra afecto hacia sus compañeros durante el juego» y «expresa emociones cuando pasa

tiempo con sus compañeros». Estos resultados muestran que el 20 % de los niños de cinco años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel «inicial», el 63,3 % en el nivel «en desarrollo» y el 16,7 % en el nivel «alcanzado».

Tabla12

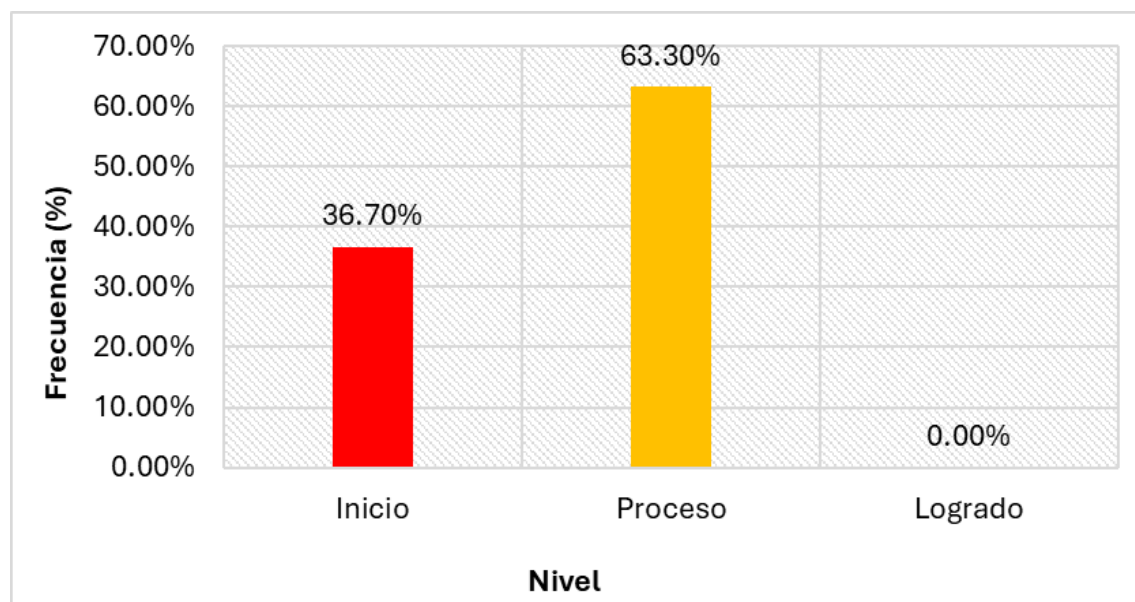
Dimensión conductual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	11	36.7	36.7	36.7
	Proceso	19	63.3	63.3	100.0
	Logrado	0	0.0	0.0	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora

Figura 8

Dimensión conductual



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 12 y la figura 8 Los ítems «muestra comportamientos positivos durante el juego» y «respeto los turnos establecidos durante el juego» corresponden a la dimensión conductual en relación con la variable de socialización en los niños. En este sentido, el 36,7 % de los niños de 5 años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel «inicial», mientras que el 63,3 % se encuentra en el nivel «en proceso», y ningún niño se encuentra en el nivel «de dominio».

Tabla 13

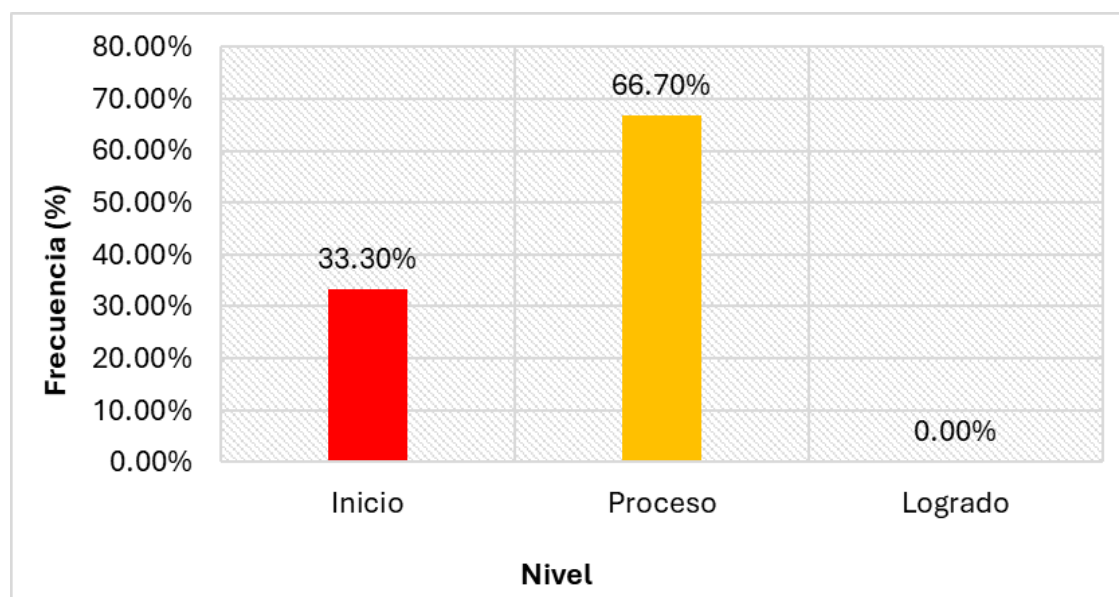
Dimensión valorativa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	10	33.3	33.3	33.3
	Proceso	20	66.7	66.7	100.0
	Logrado	0	0.0	0.0	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora

Figura 9

Dimensión valorativa



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 13 y la figura 9 Según los resultados, los ítems «sigue las normas de conducta en el aula» y «respeto a sus compañeros durante el juego libre» corresponden a la dimensión evaluativa de la variable de socialización en los niños. En concreto, el 33,3 % de los alumnos de cinco años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel «inicial», el 66,7 % en el nivel «en desarrollo» y ninguno en el nivel «alcanzado».

Tabla 14

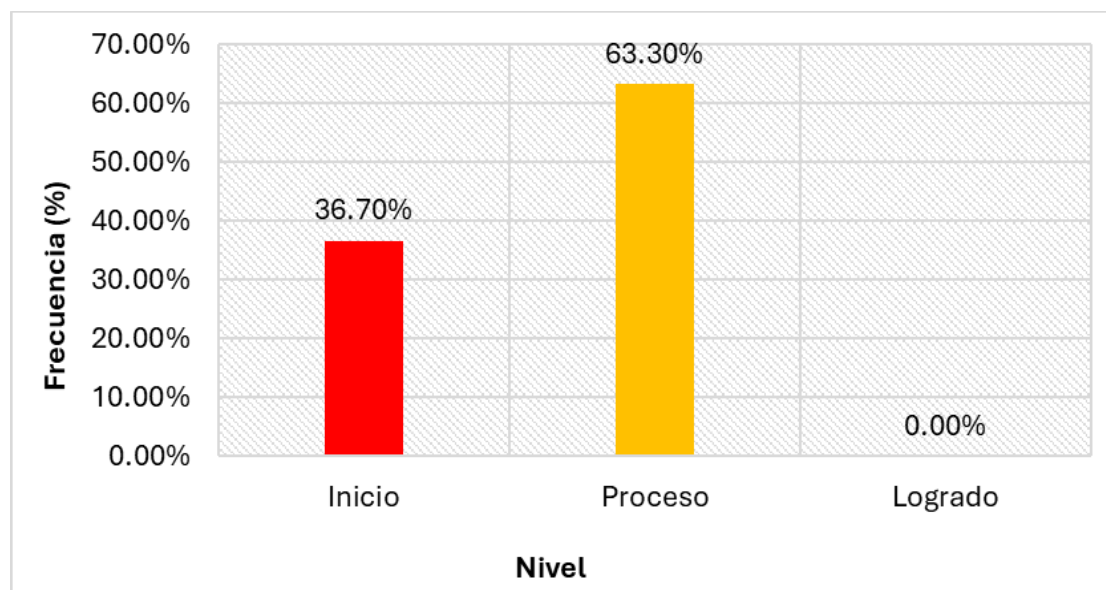
Dimensión identidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	11	36.7	36.7	36.7
	Proceso	19	63.3	63.3	100.0
	Logrado	0	0.0	0.0	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora

Figura 10

Dimensión identidad



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 14 y la figura 10 Los hallazgos en cuanto a la dimensión de la identidad en relación con el factor de socialización entre los niños indican que, a pesar de que respetan a los demás, esta dimensión se correlaciona con los ítems «se siente identificado con su grupo de compañeros» y «se siente identificado con las personas de su mismo género». Según estos resultados, el 36,7 % de los niños de cinco años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel «inicial», el 63,3 % en el nivel «en progreso» y ninguno en el nivel «dominado».

Tabla 15

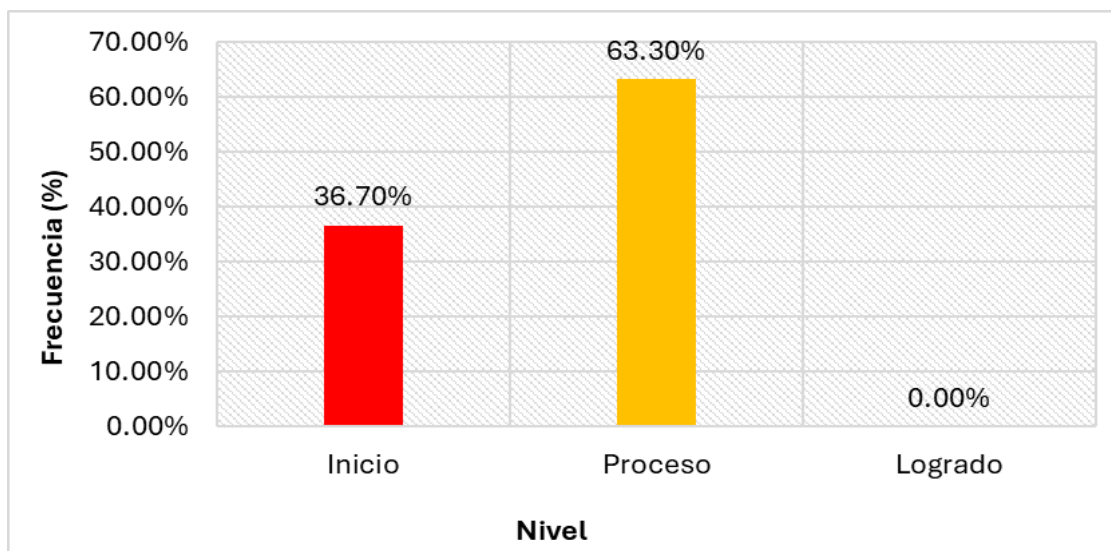
Socialización de los niños

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	11	36.7	36.7	36.7
	Proceso	19	63.3	63.3	100.0
	Logrado	0	0.0	0.0	100.0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora

Figura 11

Socialización en los niños



Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora.

La tabla 15 y la figura 11 Según las dimensiones evaluadas de la variable de socialización (cognitiva, afectiva, conductual, evaluativa e identitaria), el 36,7 % de los niños de cinco años de la Escuela n.º 10201 de Pacora se encuentra en el nivel «inicial», el 63,3 % en el nivel «en desarrollo» y ninguno en el nivel «alcanzado». Dado que la socialización comienza en la infancia iniciales de vida y el 63,3 % de los niños está en la etapa del proceso, estos resultados muestran que existe una interacción social deficiente entre los niños. Por lo tanto, es preciso optimizar esta variable.

Asimismo, para el objetivo particular de determinar el grado de socialización de los niños y niñas de 5 años del IE N°10201-Pacora, se indica que predomina el nivel proceso con un 63.3%, seguido por el nivel inicio con un 36.7%.

Prueba de normalidad

Se tuvieron en cuenta las siguientes alternativas al aplicar la prueba de Shapiro-Wilk para la normalidad, que se utiliza para establecer si las variables «estrategias de juego» y «socialización» en los niños seguían una distribución normal:

- Ho: Los datos de las tácticas lúdicas empleadas por los niños de 5 años en la IE N°10201- Pacora tienen su origen en una distribución normal.
- Hi: La información de las estrategias lúdicas de los niños de 5 años de la IE N°10201- Pacora no se distribuye normalmente.
- Ho: La socialización infantil de 5 años que asisten a la IE N°10201-Pacora se basa en una distribución normal.
- Hi: La socialización infantil de 5 años de la IE N°10201- Pacora no sigue una distribución normal.

Para ello, se demostró la regla de decisión siguiente:

- $p < 0.05$, se rechaza la H_0 .
- $p > 0.05$, no se rechaza la H_0 .

Tabla 16

Prueba de Shapiro-Wilk para la estrategia lúdica y la socialización de los niños

		Estrategias lúdicas	Socialización
N		30	30
Parámetros <u>normales</u> ^{a,b}	Media	2.00	2.00
	Desviación típica	,257	,240
	Absoluta		
Shapiro-Wilk		,612	,637
<u>Sig. asintót.</u> (bilateral)		<.001	<.001

Prueba de Shapiro-Wilk para la estrategia lúdica y la socialización de los niños

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los hallazgos de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk se muestran en la Tabla 16. A partir del análisis estadístico, se puede concluir que las variables «estrategias basadas en el juego» y «socialización» entre los niños de 5 años de la Escuela n.º 10201-Pacora no siguen una distribución normal. Por consiguiente, se utilizaron métodos estadísticos no paramétricos, basados en la regla para interpretar el coeficiente de correlación de Spearman.

Prueba de hipótesis

- **H₀:** No existe relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en niños de 5 años de la I.2 10201 – Pacora.
- **H₁:** Existe relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en niños de 5 años de la I.2 10201 – Pacora.

Tabla 17*Prueba de correlación entre la estrategia lúdica y la socialización*

			Estrategia lúdica	Socialización
Rho de Spearman	Estrategia lúdica	Coefficiente de correlación	1.000	.813**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	30	30
	Socialización	Coefficiente de correlación	.813**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	30	30

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

La tabla 17, identifica e ilustra los efectos de los métodos basados en juegos en la socialización de los estudiantes de la I. E. N°10201-Pacora, demostrando la relación entre las estrategias basadas en juegos y las de socialización. Con un rho = 0,813 y un $p < 0,001$, el análisis de correlación de Spearman revela una fuerte correlación positiva que también es estadísticamente significativa, lo que respalda la hipótesis de que «las estrategias lúdicas influyen significativamente en la socialización de los niños de 5 años del I.E. N°10201-Pacora».

El coeficiente de correlación muestra una relación directa y sólida entre la variable «estrategias de juego» y la socialización, lo que indica que los niños de la I.E. N°10201 socializarán más a medida que desarrollen sus estrategias de juego. Además, el alto grado de significación estadística demuestra que esta relación es real, verdadera y consistente, y no solo el resultado de datos aleatorios. Esto constituye una prueba fehaciente, ya que las técnicas de aprendizaje basadas en el juego son fundamentales para la educación de los niños pequeños, especialmente cuando el juego se utiliza como factor motivador para ayudarles a aprender más rápidamente y de formas que les resulten útiles y fáciles de comprender. Las teorías sobre el juego mencionadas anteriormente respaldan esta idea, pues Según Vygotsky y Piaget, el juego contribuye a que los niños desarrollen roles y circunstancias que los ponen en contacto con el aprendizaje y las reglas sociales del mundo real y físico.

CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Discusión

La conexión entre las estrategias lúdicas y la socialización de los niños a la edad de 5 años en la I. E. N.º10201 - Pacora es analizada en el presente capítulo, vinculando la información empírica con las teorías que respaldan las dos variables y con los antecedentes analizados a nivel internacional, nacional y local. El análisis se estructura en función de los objetivos generales y específicos, con el fin de proporcionar un entendimiento detallado de la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización durante la formación inicial.

El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N.º10201 – Pacora. La guía de observación y el coeficiente de valoración de Spearman nos revelaron una valoración positiva muy fuerte, a un nivel significativo entre ambas variables ($p = 0,813$; $p < 0,001$), reafirmando que los niveles de socialización son mayores cuanto más se desarrolla y se utilizan las mismas, por lo que dicho hallazgo confirma la hipótesis de partida y cuenta con un amplio respaldo teórico.

De acuerdo con la teoría de Jean Piaget (2002) sobre el desarrollo cognitivo, el juego posibilita que los niños se relacionen con su medio social y entiendan los roles y las normas, y crear significado a través de la acción; el juego simbólico, a través de situaciones sociales, permite a los niños modificar su comportamiento, resolver conflictos y colaborar con sus compañeros, habilidades que son fundamentales para el propio proceso de socialización. Además, Lev Vygotsky (1978), basándose en la teoría sociocultural, considera el juego como un escenario de interacción social en el que los niños pueden interiorizar el lenguaje y las herramientas culturales, con el desarrollo de funciones cognitivas superiores acompañado de la mediación de adultos o compañeros con más experiencia.

La relación positiva observada entre las dos variables objeto de estudio puede explicarse a partir de estos planteamientos teóricos, que también señalan las razones por las cuales el juego, como actividad recreativa controlada o estructurada, contribuye a la integración con el grupo y a la evolución de las competencias sociales.

Además, según la teoría de la socialización (Mead, 1934; Erikson, 1963), el aprendizaje de normas, roles sociales y valores se desarrolla gradualmente por medio de las interacciones con otras personas. Esto se refuerza en situaciones lúdicas, donde los niños necesitan cooperar, negociar y coordinar turnos. En este sentido, los resultados de este estudio concuerdan con investigaciones a nivel mundial, como la de Smith y Pellegrini (2020), los que indicaron que participar en juegos organizados promueven la resolución de conflictos, el control de las emociones y la colaboración. Según Herrera (2021), los niños que participan en actividades de juego dirigidas muestran una mayor integración social y un mayor respeto por las normas sociales a nivel nacional. Según los resultados de este estudio, la Escuela n.º 10201-Pacora demostró niveles significativos de iniciación y participación tanto en métodos basados en el juego como en la socialización en el entorno local, lo que subraya la importancia de potenciar estas prácticas en el aula.

El primer objetivo específico fue identificar el nivel de aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años. Los resultados revelaron que ningún niño se encontraba en el nivel «dominado», mientras que el 46,7 % de los alumnos se situaba en el nivel «inicial» y el 53,3 % en el nivel «en desarrollo». Esto pone de manifiesto que, pese a que más de la mitad de los niños intervienen de manera activa en actividades recreativas, siguen careciendo de las habilidades necesarias en cada una de las dimensiones que se evalúan (emocional, social, cognitiva y de solución de conflictos).

La teoría de Vygotsky (1978), que destaca que el aprendizaje alcanza su máximo potencial cuando las interacciones sociales en contextos lúdicos implican una mediación significativa y

permiten a los niños pasar de una etapa temprana de comprensión a niveles más avanzados de integración social y cognitiva, ofrece el mejor marco para comprender esta situación. De manera similar, Piaget (2002) señala que las experiencias frecuentes y significativas son necesarias para la consolidación de las habilidades a través del juego, lo que podría explicar el hecho de que muchos jóvenes se encuentren todavía en los niveles iniciales o de proceso.

Investigaciones internacionales, como la realizada por Fisher et al. (2019), han demostrado que participar la habilidad de planificación mejora en juegos estructurados, la concentración y las habilidades sociales, aspectos que concuerdan con los niveles de procesamiento observados en este estudio. La distribución de niveles observada en este estudio concuerda con investigaciones a nivel nacional, como las de Villanueva (2022), que muestran que los niños involucrados en un menor número de actividades de juego guiadas poseen capacidades cognitivas e interactivas a nivel social más débiles. El predominio de los niveles «inicial» y «en proceso» en la Escuela N.º 10201-Pacora de la zona indica una oportunidad para mejorar la perspectiva educativa del juego en la educación de los niños.

El segundo objetivo específico fue evaluar el nivel de socialización de los niños de 5 años.

Según los resultados, ningún niño alcanzó el nivel «alcanzado», situándose el 36,7 % de los niños en el nivel «inicial» y el 63,3 % en el nivel «en desarrollo». Esto implica que, aunque la mayoría de los alumnos participan en interacciones sociales en el entorno escolar, aún están lejos de asimilar plenamente los conocimientos necesarios para identificar las normas sociales, colaborar de forma metódica, expresar emociones de forma apropiada y fomentar un sólido sentimiento de pertenencia al grupo.

Conforme a La teoría de Mead (1934) sobre la socialización, las habilidades sociales se adquieren a través de la interacción reiterada con los demás en situaciones diversas, lo cual exige tiempo y experiencias prolongadas sobre todo en las actividades dirigidas al juego.

Erikson (1963) plantea que la primera infancia es la crisis de la iniciativa y la culpa, donde aparecen las decisiones sociales y el rol social, y que tiene éxito si a su vez disminuye la culpa y se propicia la autoestima personal y social. La capacidad para planear se incrementa en juegos organizados de los niños aún están desarrollando estas habilidades, sugieren que, aunque los niños avanzan hacia una socialización más madura, siguen necesitando experiencias que fomenten su participación social.

Pellegrini y Smith (2020) encontraron en sus antecedentes internacionales que los niños que juegan juegos cooperativos son más empáticos y tienen mejores habilidades para resolver conflictos, lo cual beneficia la socialización. Bravo (2021) observó que, en el ámbito nacional, la ausencia de participación en actividades recreativas restringía la expresión de las emociones y la colaboración entre los compañeros. En términos locales, la I.E. N.º 10201 - Pacora muestra patrones parecidos, lo cual subraya la relevancia de poner en marcha tácticas recreativas para robustecer las habilidades sociales de los niños de manera sistemática.

El tercer objetivo específico fue analizar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización. Los resultados obtenidos de las relaciones entre los infantes que tienen más avanzados los niveles de desarrollo de estrategias de juego y mayores niveles de socialización ($\rho = 0.813$; $p < 0.001$) validan la hipótesis de la investigación; además, marcan la existencia de la interdependencia de la relación entre el desarrollo de capacidades sociales y lúdicas en la educación infantil. Según Piaget (2002), los niños aprenden las normas y estructuras sociales a través del juego, lo que con el tiempo se consolida en etapas de socialización más avanzadas. Al igual que Piaget, Vygotsky (1978) afirma que el juego es una zona de desarrollo próximo en la que los niños pueden desarrollar sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales — todas ellas determinantes de su desarrollo— más allá de lo que podrían lograr por sí mismos, con la ayuda de adultos o de compañeros más capaces.

Desde la teoría de Mead (1934), Erikson (1963) sostiene que el desarrollo de las habilidades sociales también ayuda a construir una identidad equilibrada y saludable. La socialización es el procedimiento a través del cual se interiorizan reglas y roles por medio de la interacción social. Según estos puntos de vista, los niveles de desarrollo de la mayoría de los estudiantes evidencian que los jóvenes que se involucran activamente en actividades recreativas desarrollan habilidades que promueven la socialización.

Estudios como los de Smith y Pellegrini (2020) y Fisher et al. (2019) han mostrado que los juegos estructurados desarrollan capacidades sociales como la empatía y la colaboración, además de las capacidades cognitivas, lo que respalda esta relación beneficiosa. Del mismo modo, las investigaciones de la bibliografía nacional han demostrado que el contacto a través del juego fomenta la interiorización de las normas y el respeto mutuo (Herrera, 2021; Villanueva, 2022). Los patrones observados en la I. E. N°10201 – Pacora concuerdan con este tipo de estudios, lo que respalda los hallazgos del presente estudio y se alinea con las tendencias educativas actuales.

En consecuencia, los resultados del estudio muestran que las estrategias basadas en el juego mejoran la socialización de los niños de 5 años. Esto sugiere que una estrategia educativa que incorpore actividades de juego planificadas y supervisadas mejora el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales, cognitivos y conductuales en la enseñanza de los niños. Los resultados proporcionan un marco tanto teórico como empírico que puede utilizarse para diseñar actividades basadas en el juego más eficaces para la socialización de los niños pequeños en la educación infantil.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permitieron determinar que existe una relación positiva y significativa entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora. El análisis estadístico mediante el coeficiente de correlación Rho de Spearman evidenció una relación significativa entre ambas variables ($\rho = 0,813$; $p < 0,001$), lo cual permitió aceptar la hipótesis de investigación.

En relación con el nivel de estrategias lúdicas, se identificó que el 53,3 % de los niños se ubicó en el nivel de proceso y el 46,7 % en el nivel inicial, sin registrarse estudiantes en el nivel de logro. Estos resultados permitieron describir la situación de las estrategias lúdicas en los niños evaluados dentro del contexto educativo estudiado.

Respecto al nivel de socialización, se determinó que el 63,3 % de los niños se encontró en el nivel de proceso y el 36,7 % en el nivel inicial, sin registrarse niños en el nivel de logro. Estos resultados permitieron identificar los niveles de socialización presentes en los participantes de la investigación.

El análisis de la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización permitió establecer que ambas variables presentan una asociación significativa dentro del contexto educativo evaluado. Estos resultados guardan relación con los aportes teóricos de Piaget, Vygotsky, Mead y Erikson, quienes explican la importancia de la interacción social en el desarrollo infantil; sin embargo, la presente investigación no establece una relación causal ni de influencia entre las variables estudiadas.

Los hallazgos de la investigación aportan evidencia sobre la relación existente entre las estrategias lúdicas y la socialización en niños de 5 años de la I.E. N.º 10201 – Pacora, constituyendo un referente para futuras investigaciones orientadas al estudio de estas variables en el nivel inicial.

RECOMENDACIONES

Los docentes de la I.E. N.º 10201 – Pacora deben considerar el uso de estrategias lúdicas dentro de las actividades pedagógicas y espacios de interacción en el aula, tomando en cuenta la relación significativa identificada entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años. Estas actividades pueden constituirse en oportunidades para favorecer la participación, comunicación, cooperación y convivencia entre los estudiantes.

La institución educativa debe promover espacios de actualización docente relacionados con la importancia del juego como recurso pedagógico en el nivel inicial y su vinculación con el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, se sugiere organizar ambientes que permitan a los niños participar en actividades de juego libre y dirigido, donde puedan interactuar con sus compañeros, expresar sus emociones, respetar normas y fortalecer sus relaciones interpersonales.

Los docentes deben realizar un seguimiento permanente del desarrollo de la socialización infantil mediante la observación de las formas de interacción, participación y convivencia de los niños durante las actividades escolares, considerando los niveles de evaluación establecidos en la investigación. Esto permitirá contar con información que contribuya a la toma de decisiones pedagógicas pertinentes.

Finalmente, se recomienda a la institución educativa considerar los resultados obtenidos en la presente investigación para la planificación de actividades pedagógicas que incorporen experiencias lúdicas acordes con las características de los niños de 5 años, favoreciendo espacios donde puedan desarrollar habilidades relacionadas con la comunicación, resolución de conflictos, expresión emocional y convivencia escolar.

REFERENCIAS

- Agurto, H. & Carranza, I. (2012). *Aplicación de estrategias didácticas para mejorar la producción de textos literarios en los niños y niñas del quinto grado de la I.E.16667 del Caserío Vista Hermosa, Distrito de Jamalca, en el 2012*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2020). *Play and child development*. Pearson Education.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company.
- Fernández Vásquez, C., & León Montalvo, R. (2023). Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la socialización en niños de educación inicial en el distrito de Pacora. *Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo*. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/102345>
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Gómez, A., & Tanaka, H. (2022). Play-based learning and social development in early childhood education: A cross-cultural study in Japan and Finland. *International Journal of Early Childhood Education*, 48(2), 115-130. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01325-6>
- Gonzáles, J., & Cárdenas, F. (2022). Estrategias lúdicas para fomentar la socialización en niños de educación inicial en el Cusco. *Revista Andina de Psicología Educativa*, 10(1), 45-62. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12932/80715>
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. University of Chicago Press.
- Müller, K., & Schneider, B. (2023). The impact of cooperative games on the social skills of preschool children in Germany. *European Journal of Child Psychology*, 12(1), 45-63. <https://doi.org/10.1016/j.ejcp.2023.02.005>
- Ortiz Huamán, L., & Córdova Fernández, M. (2021). Juegos cooperativos y su influencia en la interacción social de niños de educación inicial en Chiclayo. *Universidad Señor de Sipán*. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/82567>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton & Company.
- Ramírez, L., & Herrera, G. (2020). El juego en la educación inicial: Una estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años en Lima Metropolitana. *Revista Peruana de Educación Infantil*, 12(4), 98-112. <https://repositorio.undp.edu.pe/handle/20.500.12885/76241>

- Rodríguez, C., & Pérez, M. (2021). El juego como estrategia para mejorar la convivencia en niños de educación inicial en Colombia. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 15(2), 87-102. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/83147>
- Silva, R., & Fernández, J. (2022). Estrategias lúdicas y su impacto en la integración social de niños de 5 años en Chile. *Revista de Psicopedagogía y Desarrollo Infantil*, 14(1), 55-72. <https://repositorio.uchile.cl/handle/123456789/78523>
- Torres, M., & Sánchez, P. (2023). Juego cooperativo y habilidades sociales en la educación inicial en Argentina. *Revista Argentina de Educación Infantil*, 18(3), 120-136. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/76589>
- Vega, P., & Sánchez, A. (2024). El juego simbólico y su influencia en las habilidades sociales de niños de 5 años en Arequipa. *Revista Peruana de Educación y Desarrollo Infantil*, 17(2), 112-128. <https://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12000/82931>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zhang, L., & Wei, J. (2021). Ludic strategies and social interaction among children in early childhood education: Evidence from China. *Asian Journal of Early Childhood Education*, 9(3), 203-221. <https://doi.org/10.1007/s10212-021-00564-8>

ANEXO N°1

Título: Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años de la I.E. 10201 _ Pacora

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°10201 – Pacora?	General Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°10201 – Pacora	Variable 1	COGNITIVA	Aprende de manera activa a través del juego. Memoriza y evoca las reglas del juego que realiza con sus compañeros. Resuelve problemas planteados en el desarrollo del juego.	Enfoque de la Investigación Cuantitativa
	Específicos Identificar el nivel de aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años. Evaluar el nivel de socialización de los niños de 5 años. Analizar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización.				Tipo de Investigación Básica
		Estrategia lúdica		Se comunica de forma positiva y armoniosa con sus compañeros de juego. Se involucra en el juego aportando hacia el logro del objetivo en el juego. Trabaja en equipo fortaleciendo las relaciones interpersonales con sus compañeros.	Nivel de la investigación Correlacional
			SOCIAL	Demuestra sus emociones al realizar los juegos. Maneja sus emociones durante la ejecución de los juegos.	Diseño de la investigación No experimental Transversal
		Variable 2	EMOCIONAL	Resuelve conflictos de manera efectiva. Interactúa con sus compañeros durante el juego respetando los puntos de vista de los demás.	Método de investigación Descriptivo .Deductivo Población de estudio 85 estudiantes
		socialización	RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	Comprende las reglas que se establecen durante el juego. Se adapta con facilidad al grupo clase.	Muestra de estudio 30 estudiantes – Aula “Celeste” Muestreo No probabilístico Instrumento Guía de observación
			COGNITIVA		

AFECTIVA	Muestra afecto hacia sus compañeros durante el juego. Expresa sus emociones durante los espacios que comparten con sus compañeros.
CONDUCTUAL	Evidencia comportamientos positivos durante el desarrollo del juego. Respeto los turnos establecidos durante el juego.
VALORATIVA	Practica las normas de convivencia establecidas en el aula. Respeto a sus compañeros durante los espacios de juego libre. Se siente identificado con su grupo clase.
IDENTIDAD	Se siente identificado con los de su género, respetando a los demás.



ANEXO N°2

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN



Estimado Docente:

A continuación, se presenta una ficha de observación, la misma que pretende conocer desde la perspectiva técnica aspectos sobre la estrategia lúdica y su influencia en la socialización de los niños de 5 años de la I.E. N°10201- Pacora.

Los resultados de este estudio servirán para determinar el grado de influencia entre ambas variables, de tal forma que proporcionen las pautas necesarias para un trabajo íntegro, valiéndose de todas las posibilidades a nuestro alcance. En tal sentido solicitamos su colaboración; la información que nos proporcione es anónima, pidiendo a usted que sea objetiva en sus respuestas, para que estas se vean reflejadas en los resultados.

De antemano agradecemos por su colaboración, sinceridad y tiempo para sus respuestas.

Sexo del docente: M () F ()

Año y sección a cargo del docente observador: _____

INSTRUCCIONES:

Cada ítem contiene cinco alternativas, marcar con un aspa (X) la que considere pertinente.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Ítems por Variables		1	2	3	4	5
ESTRATEGIA LÚDICA						
DIMENSIÓN: COGNITIVA						
1	Aprende de manera activa a través del juego.					
2	Memoriza y evoca las reglas del juego que realiza con sus compañeros.					
3	Resuelve problemas planteados en el desarrollo del juego.					
DIMENSIÓN: SOCIAL						
4	Se comunica de forma positiva y armoniosa con sus compañeros de juego.					
5	Se involucra en el juego aportando hacia el logro del objetivo en el juego.					
6	Trabaja en equipo fortaleciendo las relaciones interpersonales con sus compañeros.					

DIMENSIÓN: EMOCIONAL						
7	Demuestra sus emociones al realizar los juegos.					
8	Maneja sus emociones durante la ejecución de los juegos.					
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS						
9	Resuelve conflictos de manera efectiva.					
10	Interactúa con sus compañeros durante el juego respetando los puntos de vista de los demás.					
SOCIALIZACIÓN						
DIMENSIÓN: COGNITIVA						
11	Comprende las reglas que se establecen durante el juego.					
12	Se adapta con facilidad al grupo clase.					
DIMENSIÓN: AFECTIVA						
13	Muestra afecto hacia sus compañeros durante el juego.					
14	Expresa sus emociones durante los espacios que comparten con sus compañeros.					
DIMENSIÓN: CONDUCTUAL						
15	Evidencia comportamientos positivos durante el desarrollo del juego.					
16	Respetar los turnos establecidos durante el juego.					
DIMENSIÓN: VALORATIVA						
17	Practica las normas de convivencia establecidas en el aula.					
18	Respetar a sus compañeros durante los espacios de juego libre.					
DIMENSIÓN: IDENTIDAD						
19	Se siente identificado con su grupo clase.					
20	Se siente identificado con los de su género, respetando a los demás.					



ANEXO N° 3 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

1.	NOMBRE DEL JUEZ	M.sc Erly del Pilar Malca Villalobos
2.	PROFESIÓN	Licenciada en Educación
	ESPECIALIDAD	Educación Inicial
	GRADO ACADÉMICO	Magister
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	30 años
	CARGO	Directora de la I.E.I. N°021 “Virgen de la Puerta” Oyotún
3.	Título de la Investigación: “Estrategia lúdica y su influencia en la socialización de 5 años de la I.E. 10201 _ Pacora”	
4. DATOS DE LAS TESISISTAS		
4.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Bach. Maria Angelica Mejia Nunton
	ESCUELA PROFESIONAL Y	Educación Inicial
4.2	ESPECIALIDAD	
5.	INSTRUMENTO EVALUADO	1. Guía de observación (X) 2. Cuestionario a alumnos () 3. Lista de Cotejo () 4. Diario de campo ()
		<u>GENERAL</u>

6. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO	Recoger información sistemática y objetiva sobre la estrategia lúdica y el nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E. N°10201 – Pacora, mediante la observación directa en el aula. <u>ESPECÍFICOS:</u> 1. Observar y registrar las manifestaciones de la estrategia lúdica en sus dimensiones cognitiva, social, emocional y de resolución de conflictos. 2. Observar y registrar las conductas relacionadas con la socialización en sus dimensiones cognitiva, afectiva, conductual, valorativa e identidad.
A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en “A” si está de ACUERDO o en “D” si está en DESACUERDO. SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS	
N	7. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO
01	Enunciado del instrumento: Aprende de manera activa a través del juego Escala de medición A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
02	Enunciado del instrumento: Memoriza y evoca las reglas del juego que realiza con sus compañeros. Escala de medición A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
03	Enunciado del instrumento: Resuelve problemas planteados en el desarrollo del juego. A (X) D () SUGERENCIAS:

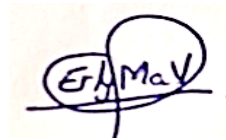
	Escala de medición	
04	Enunciado del instrumento: Se comunica de forma positiva y armoniosa con sus compañeros de juego. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
05	Enunciado del instrumento: Se involucra en el juego aportando hacia el logro del objetivo en el juego. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
06	Enunciado del instrumento: Trabaja en equipo fortaleciendo las relaciones interpersonales con sus compañeros. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
07	Enunciado del instrumento: Demuestra sus emociones al realizar los juegos. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
08	Enunciado del instrumento: Maneja sus emociones durante la ejecución de los juegos. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
09	Enunciado del instrumento: Resuelve conflictos de manera efectiva. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE

10	Enunciado del instrumento: Interactúa con sus compañeros durante el juego respetando los puntos de vista de los demás. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
11	Enunciado del instrumento: Comprende las reglas que se establecen durante el juego. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
12	Enunciado del instrumento: Se adapta con facilidad al grupo clase. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
13	Enunciado del instrumento: Muestra afecto hacia sus compañeros durante el juego Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
14	Enunciado del instrumento: Expresa sus emociones durante los espacios que comparten con sus compañeros. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
15	Enunciado del instrumento: Evidencia comportamientos positivos durante el desarrollo del juego. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE

16	Enunciado del instrumento: Respetar los turnos establecidos durante el juego. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
17	Enunciado del instrumento: Practicar las normas de convivencia establecidas en el aula. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
18	Enunciado del instrumento: Respetar a sus compañeros durante los espacios de juego libre. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
19	Enunciado del instrumento: Se siente identificado con su grupo clase. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
20	Enunciado del instrumento: Se siente identificado con los de su género, respetando a los demás. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS: NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
PROMEDIO OBTENIDO:		A (20) D (-)

8. **COMENTARIOS GENERALES:** El instrumento (Guía de observación) es pertinente, adecuado y su sistematización tributa al objetivo propuesto.

9. **OBSERVACIONES:** -----

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Erly Malca Villalobos', is centered above a horizontal line.

M. Sc Erly del Pilar Malca Villalobos
FIRMA

Anexo 4. Establecimiento de baremos - variable estrategia lúdica

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1 P1 Numérico 2 P2 Numérico 3 P3 Numérico 4 P4 Numérico 5 P5 Numérico 6 P6 Numérico 7 P7 Numérico 8 P8 Numérico 9 P9 Numérico 10 P10 Numérico 11 P11 Numérico 12 P12 Numérico 13 P13 Numérico 14 P14 Numérico 15 P15 Numérico 16 P16 Numérico 17 P17 Numérico 18 P18 Numérico 19 P19 Numérico 20 P20 Numérico 21 D1 Numérico 22 D2 Numérico 23 D3 Numérico 24 D4 Numérico

Anchura Decimales Etiqueta Valores Perdidos Columnas Alineación Medida Rol

*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado
Registro
Frecuencias
Título
Notas
Estadísticos

```

/FORMAT=NOTABLE
/PERCENTILES=33.0 67.0
/STATISTICS=MINIMUM MAXIMUM
/ORDER=ANALYSIS.

```

➔ Frecuencias

Estadísticos

Estrategia Lúdica

N	Válido	30
	Perdidos	0
Mínimo		1,13
Máximo		2,71
Percentiles	33	1,7179
	67	2,1475

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Anexo 5. Dimensiones y variables trabajadas

*Sin título1.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
19	P19	Númérico	8	2	Se siente identi...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	P20	Númérico	8	2	Se siente identi...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21	D1	Númérico	8	2	Cognitiva	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
22	D2	Númérico	8	2	Social	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
23	D3	Númérico	8	2	Emocional	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
24	D4	Númérico	8	2	Resolución de ...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
25	V1	Númérico	8	2	Estrategia Lúdica	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
26	M1	Númérico	8	2	Cognitiva	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
27	M2	Númérico	8	2	Afectiva	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
28	M3	Númérico	8	2	Conductual	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
29	M4	Númérico	8	2	Valorativa	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
30	M5	Númérico	8	2	Identidad	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
31	V2	Númérico	8	2	Socialización	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
32	V11	Númérico	8	2	Estrategias lúdi...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
33	D11	Númérico	8	2	Cognitiva	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
34	D22	Númérico	8	2	Social	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
35	D33	Númérico	8	2	Emocional	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
36	D44	Númérico	8	2	Resolución de ...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
37	V22	Númérico	8	2	Socialización	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
38	M11	Númérico	8	2	Cognitiva	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
39	M22	Númérico	8	2	Afectiva	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
40	M33	Númérico	8	2	Conductual	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
41	M44	Númérico	8	2	Valorativa	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
42	M55	Númérico	8	2	Identidad	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Anexo 6. Base de datos de la investigación

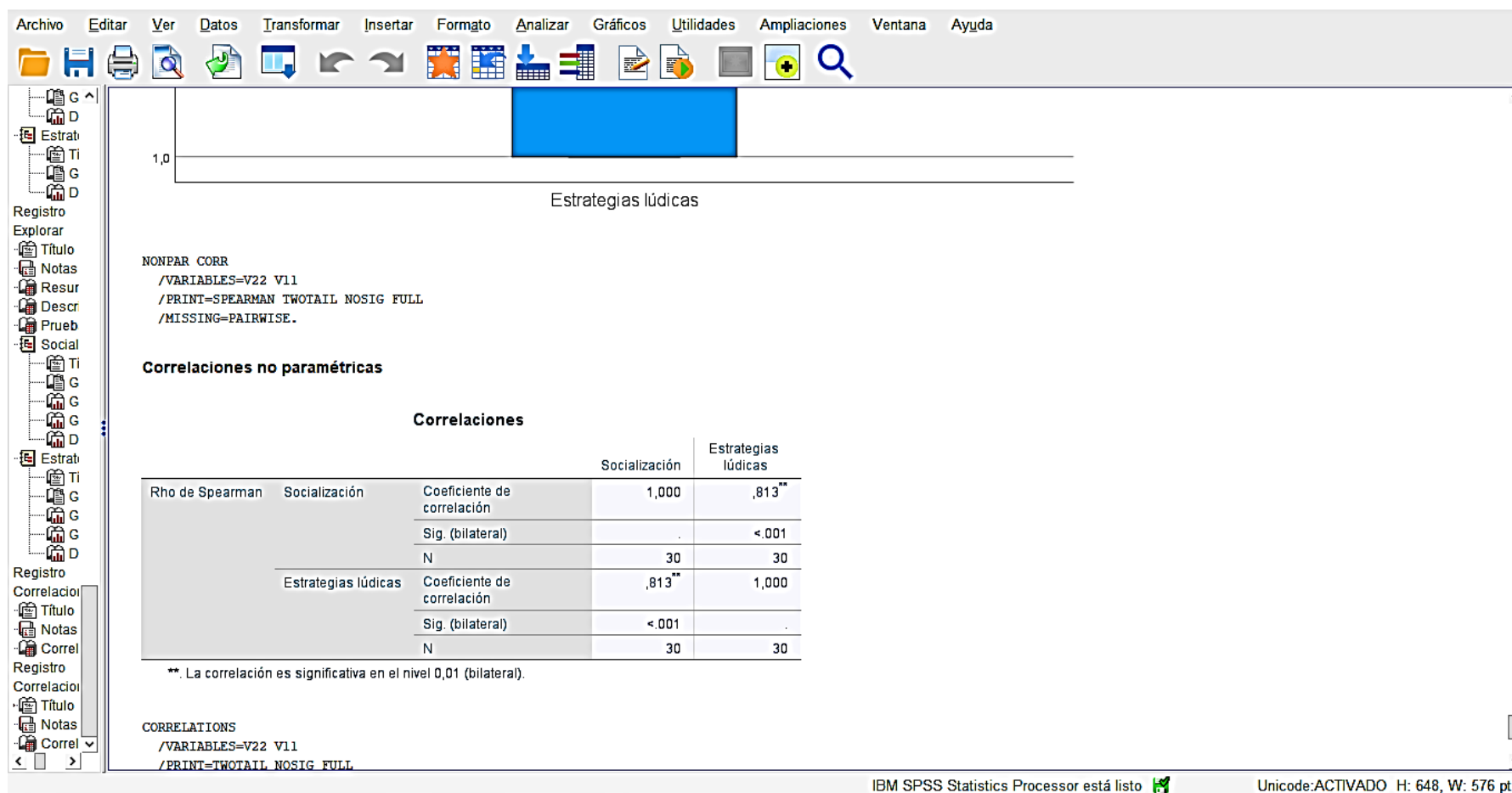
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda														
           														
Visible: 42 de 42 variables														
		M5	V2	V11	D11	D22	D33	D44	V22	M11	M22	M33	M44	
1	2,00	1,50	1,50	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	
2	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
3	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
4	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
5	2,00	1,50	1,50	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
6	1,50	1,50	1,50	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	
7	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
8	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
9	2,00	2,50	2,50	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	
10	1,50	1,50	1,50	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	
11	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
12	1,50	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	
13	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
14	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
15	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	
16	2,50	2,50	2,50	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	
17	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
18	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
19	1,50	1,50	1,50	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	
20	1,50	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
21	2,50	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	
22	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
23	2,50	2,50	2,50	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Unicode:ACTIVADO

Anexo 7. Correlación entre la estrategia lúdica y la socialización en los niños.



Anexo 8. Datos del instrumento 1 - estrategias lúdicas

[illegible]

Anexo 9. Datos del instrumento 1 - socialización

[illegible]