INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO

SAN JUAN BOSCO



Educación Primaria

TESIS

Actividades Lúdicas en la Socialización de los Estudiantes del Nivel Primaria de La Institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo − 2025

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL:

Profesor en Educación Primaria

TESIS PRESENTADO POR:

Rojas Torres, Edizon

ASESOR

Mg. Carrillo Ataupillco, Luis Ramiro

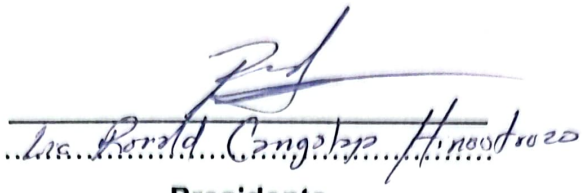
LINEA DE INVESTIGACIÓN

Materiales y recursos educativos para el aprendizaje

SATIPO, PERÚ

2025

Hoja De Firma De Jurado



Ing. Ronald Congalay Hinostroza

Presidente



M.G. SANDRO ORDOÑEZ MEZA

Secretario



Ing. Hermán Adolfo Aguilar Bello

Vocal

ACTA DE SUSTENTACIÓN N°035-2025

EJECUTORES : **Rojas Torres, Edizon**

ASESOR : **Mg. Carrillo Ataupillco, Luis Ramiro**

Los miembros del jurado que suscriben dictaminan que la tesis denominada: Actividades Lúdicas en la Socialización de los Estudiantes del Nivel Primaria de La Institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025, presentado por el egresado: Rojas Torres Edizon, para optar el título de Profesor de Educación Primaria, está en calidad de:

APROBADO				DESAPROBADO
Excelente	Sobresaliente	Muy Bueno	Bueno	
		X		

En consecuencia, queda en condición de ser calificado por Unanimidad como muy bueno..... por los miembros del Jurado Evaluador del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco" y de recibir el Titulo de Profesor de Educación Primaria, de conformidad con lo estipulado en la ley.

En fe de lo cual firma la presente, a los ..... días del mes de ..... del dos mil veinticinco.

Lic. Ronald Congora Linares
Presidente

MG. SANDRO OCHOÑEZ MEZA
Secretario

Lic. Hernán Adilfo Aquilar Tello
Vocal

Dedicatoria

A mis padres, por su amor incondicional, su esfuerzo y los valores que me inculcaron. A mis docentes, quienes con su guía y paciencia me motivaron a seguir adelante y a no rendirme ante los desafíos.

Agradecimiento

Agradezco profundamente a Dios por darme la fortaleza y sabiduría para culminar esta investigación. A la Institución Educativa N.° 31206-A Alto Mayo, Satipo, por brindarme el espacio y la confianza para desarrollar este estudio.

Índice de contenido

Carátula i
Hoja De Firma De Jurado ii
Acta De Sustentación iii
Dedicatoria iv
Agradecimiento v
Índice de contenido vi
Índice de tablas viii
Índice de gráficos ix
Resumen x
Abstract xi
Introducción xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 1
1.1 Realidad problemática 1
1.2 Formulación del problema. 3
1.3 Delimitación del problema de investigación. 4
1.4 Objetivos 4
1.4.1 Objetivo General 4
1.4.2 Objetivos Específicos 4
1.4.3 Justificación de la investigación 5
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO 7
2.1 Antecedentes de estudios 7
2.1.1 Internacional 7
2.1.2 Nacional 9
2.1.3 Regional 12
2.2 Bases teóricas 13
2.2.1 Actividades lúdicas 13
2.2.2 La socialización 18
2.3 Definiciones operacionales 26
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO 27
3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación 27
3.2 Diseño de la investigación 28
3.3 Población, muestra y muestreo 28
3.4 Hipótesis y variables 29

3.4.1 Hipótesis 29
3.4.2 Operacionalización de las variables 29
3.5 Métodos de la investigación 31
3.6 Técnicas Instrumentos aplicados 31
3.7 Procesamiento de la información 32
CAPÍTULO IV. RESULTADOS 34
4.1 Análisis e interpretación de resultados por objetivo. 34
4.2 Contrastación de hipótesis 38
4.3 Discusión de los resultados 39
Conclusiones 42
Recomendaciones 43
Referencias Bibliográficas 44
Anexos 51

Índice de tablas

Tabla 1. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el pretest 34

Tabla 2. Actividades lúdicas aplicadas para mejorar la socialización 36

Tabla 3. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el post test... 37

Tabla 4. Contraste de normalidad..... 39

Tabla 5. Resultados del contraste de Wilcoxon..... 39

Índice de gráficos

Gráfico 1. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el pretest ... 34

Gráfico 2. Distribución porcentual de las actividades lúdicas aplicadas para mejorar la socialización ... 36

Gráfico 3. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el post test 38

Resumen

El presente estudio tuvo como propósito fundamental analizar la influencia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la socialización de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N.° 31206-A, Alto Mayo, provincia de Satipo, año 2025. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con un nivel explicativo y un diseño experimental que contempló la aplicación de pruebas pretest y postest. La muestra estuvo integrada por 10 estudiantes, a quienes se aplicó una encuesta construida y validada mediante el juicio de expertos conformado por tres docentes. Para el procesamiento de la información, se empleó Microsoft Excel para el análisis descriptivo y el software estadístico SPSS para la contrastación de hipótesis. Los resultados del pretest reflejaron que el 60% de los participantes presentaba un nivel bajo de socialización; no obstante, tras la ejecución de diez actividades lúdicas, en el postest, el 70% de los estudiantes alcanzó un nivel alto. A través de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se obtuvo un valor estadístico de $Z = -2.599$ y una significancia bilateral de 0.009 ($p < 0.05$), lo que confirma la existencia de diferencias significativas entre ambas mediciones. En conclusión, se verificó que las actividades lúdicas ejercen una influencia positiva y significativa en el mejoramiento de la socialización de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N.° 31206-A, Alto Mayo, Satipo.

Palabras clave: actividades lúdicas, empatía, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, socialización.

Abstract

The primary purpose of this study was to analyze the influence of recreational activities on strengthening the socialization of primary school students at Educational Institution No. 31206-A, Alto Mayo, Satipo Province, in 2025. The research employed a quantitative, applied approach with an explanatory level and an experimental design that included pre-test and post-test administration. The sample consisted of 10 students, who completed a survey developed and validated by a panel of three teachers. Microsoft Excel was used for descriptive analysis, and SPSS statistical software was used for hypothesis testing. The pre-test results indicated that 60% of the participants had a low level of socialization; however, after the implementation of ten recreational activities, 70% of the students reached a high level in the post-test. Using the Wilcoxon signed-rank test, a statistical value of $Z = -2.599$ and a two-tailed significance of 0.009 ($p < 0.05$) were obtained, confirming the existence of significant differences between the two measurements. In conclusion, it was verified that recreational activities exert a positive and significant influence on improving the socialization of primary school students at Educational Institution No. 31206-A, Alto Mayo, Satipo.

Keywords: recreational activities, empathy, assertive communication, interpersonal relationships, socialization.

Introducción

La investigación titulada “Actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.° 31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025” surge ante la necesidad de fortalecer la convivencia, la cooperación y las habilidades sociales en el contexto escolar. En la actualidad, se evidencia que numerosos alumnos del nivel primario presentan dificultades para relacionarse de manera adecuada con sus pares, mostrando actitudes de aislamiento, timidez o escasa disposición al trabajo colaborativo. Ante esta situación, las actividades lúdicas se conciben como una estrategia pedagógica efectiva, capaz de estimular la comunicación, la interacción social y el aprendizaje cooperativo entre los niños.

La motivación principal del estudio radica en la relevancia de dotar a los docentes de herramientas didácticas innovadoras que respondan a las necesidades socioemocionales de los estudiantes, contribuyendo a la creación de un entorno escolar más inclusivo, participativo y armonioso. La socialización constituye una competencia esencial para el desarrollo integral del niño, pues le permite establecer vínculos afectivos, respetar normas de convivencia y desenvolverse con autonomía y confianza en distintos contextos. En este sentido, la actividad lúdica representa un medio natural de aprendizaje, mediante el cual los niños exploran, comparten experiencias y construyen conocimientos significativos.

El objetivo central de la investigación consiste en determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas influye en la mejora de la socialización de los estudiantes del nivel primario de la institución mencionada. Para tal fin, se llevó a cabo un estudio de tipo aplicado, con nivel explicativo y diseño preexperimental, que incluyó la aplicación de un pretest y un postest a un solo grupo de 10 niños. Este enfoque metodológico permitió identificar los cambios producidos en las dimensiones de la socialización —interacción, cooperación, respeto y comunicación— después de la implementación de las actividades lúdicas.

El trabajo se organiza en cuatro capítulos. El Capítulo I, Planteamiento del problema, aborda el contexto educativo, la formulación del problema general y específicos, así como los objetivos y la justificación teórica, metodológica y práctica que sustentan la pertinencia de utilizar actividades lúdicas como medio de fortalecimiento de la socialización infantil. El Capítulo II, Marco teórico, recopila

antecedentes nacionales e internacionales, expone los principales conceptos y teorías sobre el juego y la socialización, y presenta la hipótesis y la operacionalización de variables. En el Capítulo III, Metodología, se detallan el tipo, nivel y diseño de investigación, junto con la población y muestra participante, las técnicas, instrumentos y procedimientos empleados para la recolección y análisis de la información. Finalmente, el Capítulo IV, Resultados, expone los datos obtenidos, la comprobación de la hipótesis, la discusión fundamentada en la teoría y antecedentes, además de incluir las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En suma, esta investigación busca evidenciar la efectividad de las actividades lúdicas como recurso pedagógico para potenciar la socialización en los estudiantes del nivel primario, destacando su valor formativo en la construcción de aprendizajes significativos y en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales dentro del aula escolar.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Realidad problemática

A lo largo del tiempo, desde las civilizaciones más antiguas, las actividades lúdicas han tenido un papel protagónico en los procesos educativos. El juego representa una de las expresiones más genuinas del ser humano, presente desde los primeros años de vida. Incluso antes de aprender a caminar, el niño manifiesta de manera espontánea la necesidad de participar en juegos sencillos que le proporcionan placer, bienestar y satisfacción personal. En este sentido, la actividad lúdica se considera un componente inherente a la naturaleza humana y un medio esencial para su desarrollo integral (Delgado, 2022).

El ser humano, por su propia esencia, tiende a la vida en comunidad. Diversas ciencias como la antropología, sociología y psicología coinciden en esta afirmación, aunque difieren en los fundamentos teóricos que la explican. Desde sus orígenes, el hombre ha formado parte de estructuras sociales complejas, determinadas por la cultura y el entorno. En este marco, la socialización se concibe como un proceso fundamental que permite al individuo desarrollar autonomía, independencia y adaptación a las normas y valores sociales que orientan la convivencia (Cueto et al., 2021).

En el ámbito internacional, un estudio desarrollado en México por Anchevida (2024) reveló que alrededor del 85% de los adolescentes dedica más de tres horas diarias al uso de redes sociales, y cerca del 50% supera las cinco horas. Las plataformas más populares son Instagram, TikTok y WhatsApp. Respecto a la socialización, los hallazgos indican que los jóvenes utilizan estas redes principalmente para mantener vínculos con familiares y amigos. No obstante, el estudio destaca la urgente necesidad de promover programas educativos y de sensibilización que fomenten un uso responsable y equilibrado de las redes sociales, a fin de prevenir efectos negativos en las relaciones interpersonales.

De manera similar, en Chile, la investigación realizada por Contreras y Aguilar (2022) sobre los retos de la socialización en la educación infantil identificó que los principales desafíos se relacionan con la formación integral

y actualización profesional del docente. Asimismo, se resalta la importancia de aprovechar las competencias digitales de las nuevas generaciones dentro de la sociedad del conocimiento, orientando los procesos de socialización hacia nuevos paradigmas de equidad y convivencia.

A nivel nacional, pese a la reconocida relevancia de la socialización en el desarrollo integral de los escolares, distintos estudios efectuados en el Perú, particularmente en la región Madre de Dios, evidencian que los estudiantes de educación secundaria presentan notorias limitaciones en sus habilidades sociales, lo que repercute en su convivencia y rendimiento académico. Según los reportes del Sistema Especializado en Casos de Violencia Escolar (SISEVE), entre los años 2013 y 2018 se registraron 14,215 casos de violencia entre estudiantes, reflejando dificultades para relacionarse, resolver conflictos y establecer vínculos saludables. Este panorama evidencia la necesidad urgente de fortalecer la socialización desde los primeros niveles educativos (Araoz et al., 2021).

Comparativamente, el sistema educativo peruano aún muestra limitada inversión y atención frente a otros países, lo que pone de manifiesto la importancia de fortalecer las competencias sociales de los estudiantes para lograr una integración adecuada en la sociedad. En este contexto, las instituciones educativas desempeñan un rol determinante en la promoción de conductas sociales positivas que favorezcan una convivencia escolar armónica. Dichas competencias inciden directamente en la formación de valores, actitudes, percepciones y habilidades cognitivas, factores que impactan de manera decisiva en el desarrollo personal, emocional y social del estudiante (Durand et al., 2025).

En el ámbito regional, una investigación realizada en Huancayo por Alvarado (2024) sobre las habilidades sociales en estudiantes evidenció que el 47,5% de los encuestados presentaba un nivel bajo en dichas competencias, mientras que solo el 28,75% alcanzó un nivel alto. Los resultados revelan dificultades en la interacción social, especialmente en la defensa de derechos personales y en la expresión adecuada de emociones y sentimientos.

En la Institución Educativa N.° 31206-A “Alto Mayo”, ubicada en el

distrito de Satipo, se ha identificado una problemática vinculada al escaso desarrollo de la socialización en los estudiantes de educación primaria. Este fenómeno se manifiesta en la limitada interacción positiva entre pares, dificultades para el trabajo cooperativo, falta de empatía y deficiencias comunicativas dentro y fuera del aula. Tales dificultades afectan el clima escolar y, en consecuencia, el desarrollo integral del alumnado.

Entre las causas principales de esta situación se encuentran la poca implementación de estrategias lúdicas, la prevalencia de métodos tradicionales centrados en la transmisión de contenidos, la carencia de formación docente en estrategias socioemocionales y la escasa disponibilidad de materiales recreativos que incentiven la participación y el trabajo colaborativo.

De no abordarse esta problemática oportunamente, podrían generarse consecuencias significativas, como el débil desarrollo de habilidades sociales, aislamiento escolar, conflictos interpersonales, baja cohesión grupal y dificultades de adaptación, repercutiendo negativamente no solo en el rendimiento académico, sino también en la formación emocional y social de los estudiantes. Por ello, se hace necesario implementar actividades lúdicas planificadas pedagógicamente, orientadas a promover la socialización, la cooperación y el respeto mutuo, contribuyendo así al desarrollo integral y armónico de los niños del nivel primario.

1.2 Formulación del problema.

Problema general

¿Cómo influye las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N° 31206-A Alto Mayo Satipo – 2025?

Problemas específicos

¿A través de un pretest, cuál es el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

¿Como aplicar las actividades lúdicas en la socialización de los

estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

¿A través de un post test, cuál es el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo Satipo – 2025?

1.3 Delimitación del problema de investigación.

La presente investigación se centra en analizar la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización de los estudiantes del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N.º 31206-A “Alto Mayo”, ubicada en el distrito de Satipo, durante el año 2025. El estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño experimental de carácter preexperimental, empleando evaluaciones pretest y postest aplicadas a un solo grupo de estudio.

La población está conformada por los estudiantes del nivel primario de la mencionada institución, mientras que la muestra está integrada por 20 alumnos, quienes participaron activamente en la implementación de un conjunto de actividades lúdicas planificadas con el propósito de potenciar sus competencias sociales. La investigación se delimita al análisis de los efectos de la intervención lúdica en dimensiones específicas de la socialización, como la interacción entre pares, la cooperación, el respeto mutuo y la comunicación interpersonal, considerando como marco temporal el primer semestre del año escolar 2025.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Demostrar la influencia de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

1.4.2 Objetivos Específicos

Diagnosticar a través de un pretest el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

Aplicar las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025.

Evaluar a través de un post test el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

1.5 Justificación de la investigación.

a) Justificación teórica

Este estudio posee relevancia teórica significativa, dado que busca fundamentar, desde una perspectiva conceptual y empírica, la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes del nivel primario. Se sustenta en teorías del desarrollo infantil y del aprendizaje significativo, entre ellas, la de Jean Piaget (1972), quien sostiene que el juego contribuye al progreso cognitivo y social del niño, y la de Lev Vygotsky (1979), quien destaca el valor del juego como mediador en la interacción social y la construcción del conocimiento.

En consecuencia, esta investigación fortalece el marco teórico existente sobre el juego como recurso pedagógico, capaz de promover la convivencia, la cooperación y la formación integral del educando. Además, aporta al conocimiento científico-educativo al establecer una relación directa entre la actividad lúdica y la socialización en el contexto de la educación primaria rural, contribuyendo así al enriquecimiento del saber pedagógico contemporáneo.

b) Justificación metodológica

Desde la perspectiva metodológica, el estudio presenta un aporte relevante, al emplear un diseño preexperimental con pretest y postest en un solo grupo, lo cual facilita la comparación de los niveles de socialización antes y después de la intervención. Se trata de una investigación aplicada, orientada a poner en práctica estrategias didácticas innovadoras que respondan a necesidades reales del aula, enmarcada dentro de un enfoque cuantitativo que permite la obtención de resultados objetivos y verificables mediante procedimientos estadísticos.

Dicho diseño proporciona evidencia empírica sobre la eficacia de las actividades lúdicas como mecanismo de mejora social en los estudiantes, constituyéndose en una propuesta metodológica replicable para futuras investigaciones o intervenciones pedagógicas con objetivos similares.

c) Justificación práctica

En el ámbito práctico, la investigación reviste valor educativo y formativo, ya que involucra la participación directa de 10 estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N.º 31206-A “Alto Mayo”, quienes serán beneficiarios de la aplicación de actividades lúdicas diversificadas, diseñadas para fortalecer la comunicación, la cooperación, la interacción social y el respeto mutuo.

Los resultados obtenidos permitirán que los docentes cuenten con estrategias innovadoras y eficaces para fomentar la socialización y mejorar el clima escolar. Asimismo, esta experiencia pedagógica servirá como referente para la comunidad educativa, contribuyendo al perfeccionamiento continuo del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en contextos escolares similares.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de estudios

2.1.1 Internacional

Yépez et al. (2024) realizaron una investigación en Ecuador con el objetivo de examinar el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 4 años pertenecientes a una escuela de educación básica del cantón Quevedo, provincia de Los Ríos. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y contó con una muestra de 30 infantes. Durante tres meses se implementaron diversas actividades recreativas, entre ellas juegos cooperativos y dinámicas grupales. Para la recolección de datos se utilizó un instrumento validado que permitió evaluar dimensiones como comunicación, trabajo en equipo y empatía, tanto antes como después de la intervención. Los hallazgos revelaron mejoras significativas en las habilidades sociales, especialmente en la interacción, resolución de conflictos y expresión emocional. Además, se constató que las actividades lúdicas generaron un ambiente positivo, favoreciendo la convivencia y el fortalecimiento de los vínculos interpersonales. En conclusión, la investigación evidenció que la incorporación de juegos estructurados en el contexto escolar no solo estimula la socialización, sino que también fortalece la autoestima y la confianza en los niños, reafirmando el valor del juego como estrategia esencial para el desarrollo integral durante la primera infancia.

Berrones (2024) publicó un artículo en Ecuador en el que se analiza la relevancia del juego como medio para promover el desarrollo personal y académico de los niños. La investigación, de tipo revisión bibliográfica, se sustentó en una búsqueda sistemática de publicaciones científicas en distintas bases de datos vinculadas con la temática. El autor destaca que las experiencias lúdicas contribuyen al reconocimiento y manejo de las emociones, fortalecen la autoestima y mejoran las relaciones interpersonales dentro del ámbito escolar. Los resultados evidenciaron la necesidad de implementar programas educativos orientados al desarrollo de la inteligencia emocional mediante juegos cooperativos, tradicionales y recreativos, así como el uso de materiales didácticos en diferentes áreas curriculares desde edades tempranas. El estudio concluye que el rol docente

es determinante, pues actúa como mediador del aprendizaje integral, guiando a los niños en el desarrollo de habilidades socioemocionales que favorecen su bienestar, adaptación social y crecimiento personal.

Fiorotto (2021) efectuó una investigación en Argentina con el propósito de describir los tipos de juego y los espacios lúdicos preferidos por niños y niñas de 6 a 12 años, considerando variables como contexto, género y edad. Se trató de un estudio descriptivo y comparativo, de diseño mixto y enfoque no experimental transversal. Participaron 60 estudiantes de distintos entornos barriales de la ciudad de Gualeguay, seleccionados mediante un muestreo intencional tipo “bola de nieve”. Los datos se obtuvieron mediante un cuestionario semiestructurado sobre juegos, aplicado tanto de manera presencial como virtual. Los resultados indicaron que los juegos motores fueron los más preferidos, seguidos de los simbólicos y electrónicos, mientras que los juegos de mesa y otros tipos presentaron menor preferencia. En cuanto a los espacios de juego, los más utilizados fueron la escuela, la plaza o parque, el hogar y el patio, junto con otros espacios públicos barriales. El estudio evidenció además desigualdades en el acceso a recursos lúdicos y tecnológicos según el contexto socioeconómico, así como diferencias de género influenciadas por estereotipos tradicionales. Finalmente, se observó que las preferencias lúdicas varían con la edad, aunque los espacios de juego tienden a mantenerse constantes.

Mora et al. (2024) desarrollaron un estudio en Ecuador orientado a determinar la incidencia del juego dentro del currículo escolar en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños en etapas iniciales. La investigación utilizó un enfoque metodológico mixto, combinando análisis cuantitativos y cualitativos para evaluar el rendimiento cognitivo, la motivación y la participación antes y después de aplicar estrategias basadas en el juego. Los resultados demostraron que los estudiantes que participaron en actividades lúdicas estructuradas mostraron mayor avance en la comprensión de conceptos abstractos y en la resolución de problemas, en comparación con aquellos que siguieron métodos tradicionales de enseñanza. En el análisis cuantitativo, el grupo de control evidenció un

incremento del 15.9%, mientras que el grupo experimental alcanzó un aumento del 41.7% en su rendimiento cognitivo y socioemocional. Asimismo, la motivación se incrementó en un 48.3% en el grupo experimental, frente al 13.3% en el grupo de control. En síntesis, el estudio confirma que las estrategias pedagógicas lúdicas representan una herramienta eficaz para potenciar el desarrollo cognitivo, emocional y social, proporcionando una base sólida para el aprendizaje integral en la infancia.

2.1.2 Nacional

Carrillo (2025) señala como antecedente el estudio desarrollado por Giovani (2024) en la ciudad de Piura, cuyo propósito fue determinar de qué manera las actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños de cuatro años. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y con un diseño preexperimental, aplicando un pretest y postest a un solo grupo. La población estuvo conformada por 31 estudiantes de 3, 4 y 5 años, de los cuales 18 niños de 4 años integraron la muestra. Para la recolección de información, se empleó la técnica de observación y una guía estructurada que evaluó tres dimensiones: interacción básica, formación de amistades y gestión de emociones, sentimientos y opiniones. Los resultados reflejaron que, en el pretest, el 83 % de los niños se ubicó en el nivel inicial, mientras que en el postest, el 89 % alcanzó el nivel de logro esperado. La prueba de hipótesis arrojó una diferencia significativa de 3.417 puntos a favor del postest ($p = 0.001 < 0.05$), concluyendo que las actividades lúdicas inciden positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales, promoviendo la empatía, la expresión emocional y la socialización en la primera infancia.

Por su parte, Ávalos (2025) efectuó una investigación en Trujillo con el objetivo de comprobar la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades sociales en niños de cuatro años de una institución educativa durante el año 2024. Se trató de un estudio aplicado, con enfoque cuantitativo y diseño experimental, en el que participaron 25 estudiantes. Para el acopio de datos, se utilizaron dos fichas de observación, una para habilidades sociales y otra para actividades lúdicas. Los resultados evidenciaron un incremento del 44 % en el nivel alto de habilidades sociales

y una reducción del 48 % en el nivel bajo, demostrando una mejora significativa tras la intervención. La prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$) confirmó que la implementación de actividades lúdicas resulta eficaz para fortalecer las competencias sociales en los niños del nivel inicial.

De igual forma, Garbozo y Lino (2024) desarrollaron el estudio denominado “Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de la I.E.E. N.º 20820 ‘Nuestra Señora de Fátima’ - Huacho, durante el año escolar 2022”. El objetivo general fue determinar la influencia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la socialización estudiantil. La investigación fue de tipo no experimental, con diseño transversal y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 50 alumnos del tercer grado, a quienes se aplicó una ficha de observación. Los resultados confirmaron que el juego influye significativamente en la socialización, al favorecer la asimilación de elementos socioculturales, promover la interacción grupal y fortalecer la personalidad socialmente adaptada. Además, se constató que el juego contribuye a mejorar la convivencia, el sentido de pertenencia y el aprendizaje significativo en el aula.

Por otro lado, Garrido (2022) efectuó una investigación en Cusco, titulada “Relación entre las actividades lúdicas y la socialización de los alumnos del 5.º y 6.º grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco”. El objetivo fue establecer la relación entre las actividades lúdicas y la socialización estudiantil, con la finalidad de contribuir al desarrollo integral y social del educando. Se trató de un estudio teórico-descriptivo, de diseño correlacional transversal, en el que se aplicaron cuestionarios validados a una muestra representativa de alumnos del nivel primario. Los resultados revelaron que el 75 % de los docentes percibió una relación alta entre las variables, mientras que los estudiantes manifestaron una valoración positiva del juego, evidenciando su efecto en la interacción, cooperación e integración grupal. Este trabajo reafirma la importancia del juego como herramienta didáctica esencial en la formación social y emocional del niño.

Asimismo, Chuqui (2023) desarrolló una investigación en Huacho,

titulada “Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N.º 20820 ‘Nuestra Señora de Fátima’ durante el año escolar 2021”. El estudio tuvo como objetivo identificar el grado de influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo social de los alumnos del primer grado de educación primaria. Con un enfoque cuantitativo, se empleó como instrumento una lista de cotejo de 20 ítems organizada en una tabla de doble entrada con cinco alternativas de respuesta. La muestra, integrada por 100 estudiantes, permitió evidenciar que la estrategia lúdica mejora significativamente el desarrollo social, promoviendo la comunicación, la expresión emocional y la cooperación interpersonal. Además, se concluyó que el juego combina la autonomía individual con la participación grupal, fortaleciendo la convivencia escolar.

De igual modo, Escobar (2020) elaboró una tesis en Ayacucho, titulada “La actividad lúdica como estrategia didáctica para mejorar la socialización de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 24221 ‘Mónica Pimentel Valdivia’ M/Mx-P de Coracora”. Se trató de un estudio aplicado, de nivel explicativo y con diseño preexperimental, que contempló evaluaciones pretest y postest en un solo grupo experimental. La muestra, conformada por 19 estudiantes de segundo grado, fue evaluada mediante una ficha de observación. El análisis estadístico descriptivo e inferencial evidenció que la aplicación de actividades lúdicas mejoró de forma significativa la socialización, fortaleciendo la cooperación, las relaciones interpersonales y el trabajo colaborativo dentro del aula.

Finalmente, Díaz y Alberca (2020) realizaron un estudio en la región Amazonas, cuyo propósito fue analizar la influencia de las acciones lúdicas en el desarrollo de las habilidades de socialización en la primera infancia. La investigación adoptó un diseño preexperimental con evaluaciones pretest y postest aplicadas a un grupo de 18 niños seleccionados intencionalmente. La intervención comprendió sesiones lúdicas estructuradas en cuatro dimensiones: habilidades básicas, habilidades avanzadas, expresión de sentimientos y alternativas a la agresión. Para el procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS v.22. Los resultados mostraron mejoras

significativas entre las mediciones pre y postest, con un incremento del 22 % en las habilidades básicas y del 50 % en las demás dimensiones. La prueba T de Student confirmó la eficacia del juego como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias sociales y emocionales en los niños de corta edad.

2.1.3 Regional

Arce (2025) llevó a cabo una investigación en la provincia de Satipo titulada “El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. N.° 31490 Shanqui-Bajo-Satipo”, presentada para obtener el grado de licenciatura en Educación, especialidad de Lengua, Comunicación e Idioma Inglés, en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho. El estudio correspondió a una investigación básica, de nivel descriptivo-correlacional y con un diseño no experimental. La hipótesis central estableció que existe una relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes. La población y muestra estuvo integrada por 70 escolares, empleándose como instrumento principal un cuestionario aplicado a ambas variables. Los hallazgos evidenciaron una correlación de intensidad moderada entre la práctica del juego cooperativo y el fortalecimiento de las habilidades sociales en los alumnos de la institución educativa analizada.

Por su parte, Chipana (2022) efectuó una investigación en la ciudad de Huancayo con el objetivo de examinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del centro de idiomas de una universidad local. El trabajo se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño cuasiexperimental y muestreo no probabilístico de tipo intencional, conformado por 60 participantes distribuidos equitativamente en un grupo experimental y otro de control. Se aplicó el instrumento Aprendizaje Significativo del Idioma Portugués (APSIP), validado por especialistas y con un alto nivel de confiabilidad. Los resultados revelaron una mejoría notable en las dimensiones de representaciones, conceptos y proposiciones, mostrando una reducción considerable de los errores tras la implementación del programa lúdico. El análisis estadístico ($p = 0.001$) confirmó que las actividades lúdicas influyen de manera positiva en

el aprendizaje significativo, favoreciendo tanto la comprensión como la retención de los contenidos. Este estudio corrobora la efectividad del juego como recurso pedagógico para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes contextos educativos.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se refieren a todas aquellas acciones vinculadas con el juego, el ocio, la recreación y la diversión. El término lúdico proviene del latín ludus, que significa “juego (Delgado, 2022).

La lúdica más que una simple actividad, representa una actitud o disposición ante la vida, una manera de relacionarse con el entorno cotidiano a través de experiencias que generan bienestar y gozo. Estas experiencias se manifiestan en acciones simbólicas e imaginativas como el juego, el humor, el arte, la danza, el afecto o el amor, las cuales favorecen la distensión emocional y el encuentro con los demás, sin buscar otra recompensa que la satisfacción y gratitud derivadas de dichos momentos compartidos (Romero et al., 2009).

2.2.1.1 Vygotsky, su teoría y el juego. Para Vygotsky, definir el juego únicamente como una actividad placentera resulta insuficiente y poco acertado. Él sostiene que esta concepción es limitada por dos razones fundamentales: primero, porque existen múltiples actividades que pueden generar en el niño un placer incluso mayor que el del juego; y segundo, porque hay juegos cuyo valor no reside en la diversión que provocan, sino en el logro o resultado que se obtiene al realizarlos (Pérez, 2015).

No obstante, a lo largo del desarrollo infantil, el juego cumple un papel esencial, ya que contribuye a satisfacer diversas necesidades del niño y le permite integrarse activamente en su entorno sociocultural. A través del juego, el niño se apropia de los instrumentos, normas y valores de la cultura a la que pertenece. De esta manera, el juego actúa como un medio de regulación del comportamiento, pues obliga al niño a asumir roles y ajustarse a

reglas sociales que guían su actuación dentro del grupo. Además, Vygotsky también plantea que los niños tienden naturalmente a buscar la satisfacción inmediata de sus deseos, y cuando esto no es posible, recurren al juego como una vía simbólica para cumplirlos. En ese sentido, el juego surge como un espacio imaginario en el que los niños pueden representar situaciones deseadas que no pueden realizar en la realidad (Pérez, 2015).

El vínculo entre juego e imaginación es, para Vygotsky, uno de los aspectos más importantes del desarrollo infantil. La creación de una situación imaginaria distingue al juego de cualquier otra actividad, ya que los elementos ficticios o simbólicos que el niño introduce en él se convierten en componentes emocionales fundamentales. Así, el juego no solo estimula la creatividad, sino que también fortalece la comprensión de las normas sociales y favorece el desarrollo integral del niño (Pérez, 2015).

2.2.1.2 Características del juego

Caballero-Calderón (2021) el juego se caracteriza por ser una actividad inherente al ser humano, presente desde los orígenes de la cultura y utilizada como un recurso educativo para fomentar el aprendizaje y la resolución de desafíos. Una de sus principales particularidades es la tensión e incertidumbre, ya que quien participa en un juego se enfrenta a retos, formula estrategias y busca alcanzar un objetivo, lo que estimula el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

Asimismo, el juego promueve la comunicación libre y espontánea, ya que permite la interacción natural entre los participantes en espacios y tiempos determinados. Cada juego posee sus propias reglas, que pueden ser establecidas o creadas por los jugadores, lo que refuerza la autonomía y la cooperación. Además, su carácter temporal y variable hace que algunos juegos aparezcan y desaparezcan según la edad, el contexto o el interés del grupo, manteniendo su vigencia a lo largo del tiempo.

El juego, por su esencia, es placentero, divertido, expresivo e

interactivo, favorece la creatividad, la imaginación, el movimiento y el control emocional, generando sensaciones de bienestar, alegría y tranquilidad. De igual forma, se trata de una actividad transversal, presente a lo largo de toda la vida, que facilita la expresión natural del individuo y el fortalecimiento de la identidad personal.

También puede desarrollarse en espacios abiertos o al aire libre, lo cual potencia habilidades cognitivas, motrices, sociales y comunicativas. En el ámbito educativo, el juego debe ser dinámico, atractivo, flexible y motivador, adaptándose a las necesidades y características del grupo. Cuando se utiliza en el aula, se convierte en un recurso didáctico eficaz, capaz de promover la participación activa de todos los estudiantes, fortalecer la convivencia y facilitar aprendizajes significativos.

2.2.1.3 Importancia de las actividades lúdicas. Según Sánchez et al. (2023), las actividades lúdicas constituyen un elemento esencial para el desarrollo de destrezas y habilidades en la infancia, al formar parte de la historia y la tradición del juego como práctica humana. No obstante, con el paso del tiempo, dichas manifestaciones naturales han ido disminuyendo, por lo que se vuelve imprescindible fomentar su revitalización e incorporación tanto en el ámbito familiar como escolar, integrándolas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas dinámicas resultan atractivas y estimulantes, ya que despiertan el interés de los estudiantes y los orientan hacia un aprendizaje activo y significativo.

Asimismo, su implementación pedagógica genera múltiples beneficios: el niño desarrolla una mejor conciencia corporal, fortalece su equilibrio, mejora la coordinación motriz global y segmentaria, la percepción sensorial, el control motor y el sentido del ritmo; además, potencia su agilidad y flexibilidad física. Estas cualidades permiten al docente reconocer las distintas etapas del desarrollo infantil y diseñar estrategias educativas pertinentes a cada una de ellas.

Del mismo modo, las actividades lúdicas adquieren relevancia en la formación docente, ya que favorecen una enseñanza integral

orientada a atender a niños con rezago escolar, especialmente tras el período de confinamiento. Su uso en el contexto educativo promueve experiencias de aprendizaje creativas, participativas y contextualizadas, donde el juego se convierte en un recurso pedagógico esencial para fortalecer la construcción del conocimiento y enriquecer la vida escolar. En este sentido, el juego se concibe como una herramienta didáctica clave, caracterizada por ser dinámica, motivadora y creativa, que contribuye de manera significativa al desarrollo integral del estudiante.

Por otra parte, la lúdica en la primera infancia desempeña un papel fundamental en el fortalecimiento de la autoconfianza, la autonomía y la personalidad, siendo una de las actividades educativas más relevantes para el desarrollo global del ser humano. De acuerdo con Piedra (2018), este concepto puede comprenderse desde tres dimensiones esenciales: la necesidad, la actividad y el placer. La necesidad lúdica surge como un impulso vital inherente a la naturaleza humana; la actividad lúdica representa la acción libre y espontánea que canaliza dicho impulso; y el placer lúdico se manifiesta como la sensación de bienestar y satisfacción que emerge al participar en tales experiencias recreativas.

Para Piedra (2018) el juego, como expresión de la lúdica, permite al individuo conocerse a sí mismo y comprender a los demás mediante la asunción de roles que facilitan la construcción de nuevas experiencias, tanto en la realidad como en el plano imaginario. De esta manera, el juego se convierte en un medio de exploración, experimentación y aprendizaje social. Además, la práctica lúdica promueve la creatividad, la cooperación y la solidaridad, valores fundamentales para la convivencia y la formación ciudadana. A través de la interacción con el entorno y con los demás, el niño desarrolla competencias cognitivas, sociales y emocionales que le permiten comprender su realidad desde una perspectiva integral y sistémica.

En este sentido, las actividades lúdicas contribuyen a la construcción de una educación más humana, centrada en la paz, la

colaboración y la comprensión mutua, aspectos indispensables para el desarrollo de sociedades más justas y solidarias.

2.2.1.4 Clasificación de los tipos de juego. Según Fiorotto (2021) la clasificación de los tipos de juego abarca diversas categorías que responden a las formas en que los niños exploran, aprenden y se relacionan con su entorno. Entre ellas se encuentran:

Juegos simbólicos, en los que los niños representan situaciones de la vida cotidiana adaptándolas a su imaginación y necesidades. En estos juegos combinan lo real con lo ficticio, asumiendo roles como padres, maestros o profesionales, lo que estimula la creatividad y la comprensión del mundo social.

Juegos motores, que requieren movimiento corporal y la utilización de habilidades físicas. Actividades como correr, saltar, lanzar o atrapar —presentes en juegos como la mancha, las escondidas o la rayuela— contribuyen al desarrollo motor, la coordinación, la socialización y la autoconfianza.

Juegos de mesa, donde el elemento central es un tablero o fichas, como el ajedrez, el dominó o las cartas. Estos promueven la concentración, la toma de decisiones, el respeto por las reglas y la convivencia grupal.

Juegos electrónicos, que incluyen los videojuegos y demás actividades digitales interactivas. Estos combinan el componente lúdico con la tecnología, modificando las percepciones del tiempo y el espacio, y ofreciendo nuevas formas de aprendizaje y entretenimiento.

Finalmente, se encuentran **otros tipos de juegos**, como los rompecabezas, juegos de construcción, dibujo, pintura o actividades creativas. Estas propuestas estimulan la imaginación, la motricidad fina y la capacidad de resolver problemas mediante la manipulación de materiales y la creación de objetos o escenarios simbólicos.

2.2.1.5 Dimensiones del juego. Para Caballero-Calderón (2021) el juego, entendido como un proceso fundamental de aprendizaje, abarca diversas dimensiones que contribuyen al desarrollo integral del niño. Entre estas se resal los siguientes aspectos:

Dimensión afectiva-emocional. En primer lugar, la dimensión afectiva-emocional permite la regulación y el control de las emociones, favoreciendo la expresión y el equilibrio emocional. La dimensión social se manifiesta en la tendencia natural del niño a interactuar y compartir con sus pares, fortaleciendo sus habilidades comunicativas y de convivencia.

La dimensión cultural. La dimensión cultural cumple un papel esencial en la transmisión de valores, tradiciones y costumbres a través del juego, convirtiéndose en un medio de preservación e integración social. A su vez, la dimensión creativa impulsa al niño a generar estrategias, tomar decisiones y modificar las reglas antes, durante y después de la actividad lúdica, promoviendo la imaginación y la innovación.

Dimensión cognitiva. Por otro lado, la dimensión cognitiva favorece el procesamiento de la información y la construcción de nuevos conocimientos a partir de la experiencia lúdica. La dimensión sensorial permite captar los estímulos del entorno y responder a ellos, fortaleciendo la percepción y la atención. Finalmente, la dimensión motora se desarrolla mediante movimientos como saltos, giros o desplazamientos, que facilitan la coordinación, el equilibrio y la interacción con los demás.

En conjunto, estas dimensiones convierten al juego en un recurso pedagógico valioso, capaz de estimular la empatía, fortalecer las relaciones interpersonales, potenciar la creatividad y promover competencias esenciales para el aprendizaje significativo.

2.2.2 La socialización

De acuerdo con Simmel (2015), la socialización se manifiesta únicamente cuando la convivencia entre los individuos supera el aislamiento

personal y adopta formas concretas de cooperación y colaboración, sustentadas en la interacción recíproca. Desde esta perspectiva, la socialización puede concebirse como un proceso mediante el cual las personas, motivadas por intereses sensoriales o ideales, temporales o duraderos, conscientes o inconscientes, conforman una comunidad social en la que tales intereses se expresan, comparten y desarrollan.

Por su parte, Simkin y Becerra (2013) definen la socialización como un proceso de aprendizaje y asimilación de normas, valores, creencias, actitudes y roles sociales, propios del contexto histórico y cultural en el que los individuos se desenvuelven. Este proceso se desarrolla a través de diversos agentes socializadores, como la familia, los grupos de pares, los medios de comunicación, y las instituciones educativas, religiosas y recreativas, entre otros espacios que ejercen una influencia determinante en la formación social y moral del ser humano..

2.2.2.1 La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. Según Miranda et al. (2024), la teoría del aprendizaje social tiene sus antecedentes en las propuestas de Montgomery durante el siglo XIX, quien planteó cuatro etapas del aprendizaje, destacando entre ellas la imitación de los modelos o supuestos. A partir de estas ideas iniciales, se estableció que las personas aprenden del entorno observando las conductas ajenas y las consecuencias derivadas de los refuerzos o castigos. No obstante, dentro del campo científico, Albert Bandura es reconocido como el principal exponente de esta teoría. En 1977, el autor otorgó un nuevo enfoque al estudio de la personalidad, al sostener que esta se configura mediante una interacción recíproca entre el ambiente, la conducta y los procesos cognitivos individuales.

Bandura argumenta que el comportamiento humano se explica por la interacción continua entre el individuo y su entorno. Propone el concepto de aprendizaje observacional, según el cual los sujetos adquieren nuevas conductas al observar las acciones de otras personas, quienes actúan como modelos de referencia. Este proceso, denominado aprendizaje vicario, se fundamenta en la influencia que

ejercen los modelos significativos como los padres, docentes o figuras de autoridad sobre el comportamiento del observador. Sin embargo, el autor aclara que no toda conducta observada se traduce necesariamente en un cambio conductual, pues ello depende de factores internos, motivacionales y contextuales.

Asimismo, Bandura consideró que aprender exclusivamente de la experiencia directa sería riesgoso, por lo que enfatizó que el refuerzo no constituye un requisito indispensable para el aprendizaje, aunque sí puede facilitarlo. Del mismo modo, señaló que la observación de un modelo no garantiza la imitación de la conducta, ya que esta depende de factores como el atractivo, la relevancia y el interés que el modelo despierte en el observador.

El proceso de aprendizaje social descrito por Bandura comprende cuatro etapas fundamentales: atención, retención o memoria, reproducción motora y motivación. Algunos autores han ampliado este esquema, considerando además la observación como un paso adicional o como principio transversal en el proceso. En este sentido, el aprendizaje por modelamiento requiere ciertas condiciones para ser efectivo: el modelo debe tener influencia sobre el aprendiz, existir similitudes entre ambos, y el observador debe poseer la capacidad de retener, recordar y reproducir la conducta observada.

Bandura distingue tres tipos de modelos: el modelo vivo, que actúa directamente frente al aprendiz; el modelo de instrucción verbal, basado en descripciones o explicaciones de la conducta; y el modelo simbólico, que se presenta a través de medios de comunicación o representaciones ficticias. Todos ellos pueden incidir de forma positiva o negativa en el aprendizaje, dependiendo de la interacción con el observador. En conclusión, la teoría del aprendizaje social de Bandura pone de manifiesto la relevancia de los modelos en el proceso formativo

2.2.2.2 Características de la socialización. Según Marín (1986) antes de estudiar los medios de socialización, es necesario examinar las peculiaridades esenciales que definen todo proceso de integración de una persona en la sociedad, las cuales pueden resumirse en varios aspectos esenciales.

En primer lugar, la socialización es un proceso continuo, que comienza con el nacimiento del individuo y se prolonga durante toda su vida. Es decir, las personas están en constante proceso de socialización. Este proceso cobra especial relevancia en las etapas iniciales, ya que es en ese momento cuando se produce la interiorización de valores e imaginarios sociales, los cuales permiten a cada persona construir una idea de lo que puede llegar a ser dentro de su entorno.

En segundo lugar, la socialización se desarrolla a través de la asimilación de modelos sociales que son presentados como verdades absolutas. Esto es fundamental, ya que, si el niño no recibiera dichos modelos, el proceso socializador se vería afectado. Los adultos, por su posición y experiencia, ejercen una gran influencia en este proceso, pues los niños carecen aún de referentes alternativos. Con el tiempo, el individuo puede cuestionar esos modelos, reconocer su carácter relativo e incluso adoptar una postura crítica frente a ellos.

Asimismo, la socialización se caracteriza por imponer disciplina y control, pero a la vez favorecer la expansión y el desarrollo personal dentro del mundo social. Aunque este proceso conlleva ciertas restricciones, también proporciona seguridad y guía para desenvolverse en la sociedad. Los modelos aprendidos orientan la conducta, transformando lo desconocido en experiencias cotidianas y facilitando el aprovechamiento del conocimiento acumulado, aunque esto limite la exploración de nuevas alternativas.

Otro elemento esencial en la socialización es la comunicación, especialmente a través del lenguaje, ya que este constituye el medio principal mediante el cual las personas interiorizan los significados sociales. Por ello, las dificultades en el lenguaje infantil pueden

obstaculizar el proceso de socialización. Es mediante la comunicación simbólica que el individuo hace suyo el mundo que lo rodea.

Finalmente, la socialización está estrechamente vinculada al sistema de normas, premios y castigos, los cuales reflejan los valores predominantes en una sociedad. Por ejemplo, si una comunidad valora la limpieza y el orden, establecerá normas específicas para fomentar estos comportamientos, premiando a quienes los cumplan y sancionando a quienes los transgredan.

2.2.2.3 Importancia de la socialización. El proceso de socialización ha constituido uno de los ejes fundamentales de análisis dentro de las ciencias sociales a lo largo del siglo XX, siendo abordado desde diversos marcos teóricos y enfoques metodológicos. Las investigaciones disponibles en múltiples bases de datos científicas evidencian una amplia producción académica sobre este fenómeno, con miles de publicaciones en revistas especializadas a nivel internacional. Esta pluralidad de perspectivas ha convertido a la socialización en un campo de estudio complejo y multidisciplinario, que integra aportes provenientes de las ciencias humanas, psicológicas y sociales. Sin embargo, esta misma diversidad conceptual y metodológica ha dado lugar a una terminología heterogénea, lo que en ocasiones dificulta la sistematización y el análisis unificado del fenómeno (Simkin & Becerra, 2013).

De acuerdo con Vigil y Jasso (2022), la socialización representa un componente esencial del desarrollo integral del ser humano, adquiriendo una relevancia particular durante la etapa adolescente. Este proceso se manifiesta en diferentes entornos, como el familiar, escolar y comunitario, donde el individuo interactúa, comparte experiencias y asimila normas sociales. En los espacios cotidianos, tales como el hogar, la escuela o los ambientes recreativos, se hace visible el comportamiento social, reflejo de la adaptación del individuo a su entorno. En síntesis, la socialización puede entenderse como el proceso mediante el cual las personas

establecen vínculos, participan activamente y se ajustan a las dinámicas sociales que las rodean.

2.2.2.4 Elementos de la socialización. Según Martínez y Vásquez (1995), resulta particularmente relevante analizar la socialización que los propios niños construyen de sí mismos, considerando sus representaciones, emociones y estrategias dentro de este proceso. Dichos autores proponen comprender la lógica interna que sostiene la socialización personal, la cual puede examinarse a partir de tres elementos principales:

Las representaciones: comprenden la visión que los niños poseen respecto a los distintos agentes de socialización, como los padres, docentes, pares, medios de comunicación y su propia función dentro del proceso educativo. Este aspecto invita a reflexionar sobre cómo conciben el rol educativo, cuáles son sus expectativas respecto a los objetivos y métodos de enseñanza, y de qué modo internalizan las normas y valores transmitidos.

Las emociones: se refieren a los aspectos afectivos asociados al proceso de socialización, especialmente aquellos que emergen en el ámbito escolar y familiar. Implican el análisis de cómo los niños perciben, experimentan y gestionan sus sentimientos en los diferentes contextos donde se desarrollan, así como la influencia de dichas emociones en su adaptación social.

Las estrategias: aluden a las acciones o recursos que los niños implementan para alcanzar sus propios fines dentro del proceso de socialización, o bien como respuesta a las intervenciones de los agentes sociales. Estas estrategias pueden variar en función de las representaciones y las emociones predominantes, configurando diferentes estilos de interacción y aprendizaje social.

2.2.2.5 Dimensiones de la socialización. Según Flórez y Prado (2021) consideran los siguientes aspectos como dimensiones en el proceso de socialización

Empatía. La empatía se concibe como la habilidad que poseen

las personas para establecer una conexión emocional y cognitiva con los demás, respondiendo de manera adecuada ante las emociones y sentimientos ajenos. Esta capacidad favorece la formación de vínculos auténticos y respetuosos, lo cual contribuye a la comprensión y valoración de las diferencias individuales. Implica la identificación, reconocimiento y comprensión tanto de las propias emociones como de las de los otros, lo que facilita conductas solidarias y actitudes de apoyo en circunstancias complejas.

El desarrollo de la empatía requiere un proceso previo de autoconocimiento, dado que la comprensión del otro surge a partir del entendimiento personal. En suma, esta competencia se sustenta en la comprensión, el respeto y la aceptación recíproca, configurándose como un componente esencial para fortalecer las relaciones humanas y promover la convivencia armoniosa (Flórez & Prado, 2021).

Comunicación asertiva. La comunicación asertiva se define como la capacidad de expresar ideas, sentimientos y opiniones de manera clara, directa y respetuosa, sin vulnerar los derechos ni el bienestar de los demás. La ausencia de asertividad suele manifestarse a través de conductas pasivas o agresivas, por lo que se requiere fomentar una comunicación equilibrada que potencie la autonomía personal, la confianza en sí mismo y la estabilidad emocional.

Esta competencia involucra tanto la comunicación verbal como la no verbal, y su propósito radica en transmitir mensajes con honestidad, empatía y apertura al diálogo, promoviendo la escucha activa y el entendimiento mutuo. En el contexto educativo, la comunicación asertiva es fundamental para la gestión pacífica de los conflictos, la cooperación y el respeto por la diversidad de pensamientos, fortaleciendo una cultura del diálogo y de relaciones interpersonales basadas en la sinceridad y la empatía (Flórez & Prado, 2021).

Relaciones interpersonales. Las relaciones interpersonales se refieren a la capacidad de establecer, mantener y fortalecer

vínculos positivos, saludables y duraderos con los demás, así como de identificar y desvincularse de aquellas relaciones que resultan perjudiciales o tóxicas. Esta competencia implica habilidades para negociar, resolver conflictos, expresar sentimientos, solicitar ayuda y generar lazos de confianza mutua.

El mantenimiento de relaciones interpersonales saludables incide directamente en el bienestar emocional, la autoestima y la integración social, siendo especialmente relevante durante las etapas de la infancia y la adolescencia. No obstante, factores externos como la violencia, la desconfianza o los entornos sociales inestables pueden dificultar su desarrollo. Por ello, fortalecer las relaciones interpersonales en el contexto escolar y familiar resulta imprescindible para fomentar la cooperación, la empatía y el sentido de pertenencia social (Flórez & Prado, 2021).

2.2.2.6 Diversos factores influyen en la dinámica del cambio socia

De acuerdo con Yubero (2004), existen múltiples factores que intervienen en la dinámica del cambio social, entre ellos las transformaciones políticas, económicas, sociales y culturales. En el ámbito social, destacan procesos como el aumento de la esperanza de vida, la disminución de la natalidad, el envejecimiento poblacional, los movimientos migratorios y la reconfiguración de las estructuras familiares.

Desde una perspectiva económica, se evidencian fenómenos como la globalización de los mercados, la aparición de nuevas modalidades de producción, la exclusión social y el incremento de la pobreza. Sin embargo, el autor resalta dos aspectos especialmente relevantes en los procesos de socialización contemporánea:

a) El conflicto, la violencia y el maltrato.

La prevención y atención de estas problemáticas no constituyen una tarea exclusiva de las instituciones educativas, sino que involucran a todos los agentes socializadores. El fenómeno del acoso escolar o bullying representa una manifestación de conductas

antisociales que deben analizarse desde la óptica de los procesos de socialización y del entorno sociocultural en el que se desarrollan.

b) La atención a la multiculturalidad.

El creciente ingreso de personas provenientes de contextos culturales diversos exige promover valores de tolerancia, respeto y convivencia, integrándolos en los procesos de socialización existentes o en formación. El problema central de la multiculturalidad no reside en las diferencias culturales en sí mismas, sino en las relaciones de desigualdad o subordinación que el grupo dominante ejerce sobre las minorías. En esta línea, la identificación con la cultura de origen constituye un factor determinante en el proceso de aculturación y en la integración del individuo en la sociedad receptora.

2.3 Definiciones operacionales

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se utilizarán como estrategia pedagógica donde se emplearán los juego simbólico, juego motor y juegos de mesa, orientadas al proceso de socialización

La socialización

La socialización se medirá a través del desarrollo de las dimensiones de empatía, comunicación asertiva y relaciones interpersonales, por medio de un cuestionario compuesta por 15 ítems.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque, tipo y nivel de investigación

El presente estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo. Según González-Teruel y Barrios (2012), la investigación cuantitativa se caracteriza por la obtención sistemática de datos acerca de las propiedades o atributos de los individuos que conforman una población. Este procedimiento implica medir variables relevantes para el fenómeno objeto de estudio. En términos generales, medir supone asignar valores numéricos o simbólicos a determinadas características de objetos o eventos, siguiendo criterios previamente establecidos. No obstante, en el campo de las ciencias sociales, dicha medición no alcanza una exactitud total, debido a la complejidad y variabilidad del comportamiento humano.

En cuanto a su tipo, la investigación fue aplicada. De acuerdo con Ibáñez (2013), este tipo de estudios —también denominado tecnológico o práctico— se fundamenta en principios teóricos, pero orienta su aplicación hacia la solución inmediata de problemas concretos. A diferencia de la investigación básica, su propósito no radica en generar teorías, sino en trasladar el conocimiento científico a contextos reales para mejorar procesos o resultados. Desde esta perspectiva, el presente trabajo busca fortalecer la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños del nivel inicial, mediante la implementación de estrategias lúdicas que promuevan aprendizajes significativos.

Respecto a su nivel, la investigación se enmarcó en un nivel explicativo. Según Caicedo et al. (2024), los estudios de carácter explicativo van más allá de la simple descripción de fenómenos o la identificación de relaciones entre variables, ya que se orientan a determinar las causas y condiciones bajo las cuales se producen los hechos sociales o educativos. Su finalidad esencial es comprender el porqué y el cómo de los fenómenos analizados, estableciendo vínculos causales entre las variables de estudio. Este nivel de investigación es el más estructurado y profundo, pues integra los propósitos de los enfoques exploratorios, descriptivos y correlacionales, brindando una comprensión integral del objeto de estudio.

3.2 Diseño de la investigación

Con relación al diseño esta investigación empleó el diseño preexperimental con pretest y post test. Según García (2009) los diseños preexperimentales: en este tipo de estudio, el investigador observa el fenómeno sin realizar modificaciones controladas en las variables. Generalmente, se efectúa una única medición posterior a la intervención, lo que impide comparar los resultados con un punto de partida previo. Por ejemplo, se puede trabajar con un grupo experimental y otro de control, pero sin aplicar un pretest. Esta limitación reduce la posibilidad de establecer relaciones causales sólidas entre las variables analizadas.

GE O1 X O2

GE: grupo experimental

O1: pretest del desarrollo de la socialización

X: Actividades lúdicas

O2: Post test del desarrollo de la socialización

3.3 Población, muestra y muestreo

Para Martínez (2014) la población se define como el conjunto total de elementos, objetos o individuos que comparten una o varias características específicas. Puede ser finita, como el grupo de estudiantes de segundo año de Bachillerato, o infinita, como el conjunto de los números naturales. En muchos casos, los términos población y universo se emplean como sinónimos. Los valores de las variables obtenidos al estudiar una población se denominan parámetros.

Asimismo, Martínez (2014) destaca que la muestra corresponde a una fracción o subconjunto de la población, seleccionado de manera que refleje sus características principales. En estadística, los datos que se obtienen al analizar una variable dentro de una muestra se llaman estadísticos, y en la estadística inferencial, estos sirven como estimaciones de los parámetros poblacionales cuando la muestra es representativa del conjunto total.

Desde esta perspectiva, la presente investigación contó con la participación de 10 estudiantes del nivel de educación primaria

pertenecientes a la Institución Educativa N.° 31206-A del centro poblado Alto Mayo, distrito de Satipo, durante el año 2025, ante ello se definió que la población y muestra fueron usados con conceptos no probabilísticos, lo que significa que la selección no se basó en el azar, sino en criterios específicos del investigador, como conveniencia

3.4 Hipótesis y variables

3.4.1 Hipótesis

H1: Existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

H0: No existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Variables	**Definición Conceptual**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala**
Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas son experiencias pedagógicas basadas en el juego que estimulan la creatividad, la interacción social y el aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo integral del individuo (Sánchez et al., 2023). **Definición operativa** Las actividades lúdicas se utilizarán como	Juegos simbólicos	Participa activamente en dramatizaciones y representaciones grupales. Expresa emociones y roles sociales durante el juego de manera respetuosa. Colabora con sus compañeros para construir situaciones imaginarias colectivas.	Ordinal
		Juegos motores	Coopera con sus compañeros en actividades que implican movimiento y coordinación. Respeta las reglas establecidas durante el desarrollo del	

	estrategia pedagógica con orientación en la mejora del proceso de socialización		juego. Muestra disposición para integrarse y trabajar en equipo durante las dinámicas físicas.	
		Juegos de mesa	Comparte materiales y turnos de manera equitativa con los demás jugadores. Demuestra tolerancia ante los resultados del juego (ganar o perder). Mantiene una comunicación asertiva con sus compañeros durante el desarrollo del juego.	
Socialización	**Definición Conceptual** La socialización es un proceso continuo mediante el cual los individuos interiorizan valores, normas y comportamientos, integrándose activamente en su entorno social y cultural (Simkin & Becerra, 2013). **Definición Operativa** La socialización se medirá a través del desarrollo de las dimensiones de empatía, comunicación asertiva y	Empatía	• Comprensión de los sentimientos de los demás. • Ayuda y apoyo hacia sus compañeros.	
		Comunicación asertiva	• Expresión clara de ideas y emociones. • Respeto en el diálogo con los demás	
		Relaciones interpersonales	• Integración y convivencia grupal. • Resolución pacífica de conflictos	

	relaciones interpersonales, por medio de un cuestionario			

3.5 Métodos de la investigación

El método científico se concibe como un proceso que posibilita obtener un conocimiento objetivo de la realidad, orientado a responder preguntas sobre el funcionamiento de la naturaleza. Está estrechamente relacionado con la ciencia y el conocimiento científico, dado que su aplicación permite abordar y resolver diversos problemas. Este método representa un procedimiento ordenado y sistemático para la construcción del saber, basado esencialmente en la observación y la experimentación (Tapia & Arias, 2023).

Según Martínez (2014) el uso del método científico en la investigación educativa y social representa un proceso sistemático orientado a analizar y resolver problemas mediante la recolección y el estudio de datos primarios. Su finalidad es describir, explicar, generalizar y predecir fenómenos. Este método se caracteriza por su repetibilidad, estabilidad y posibilidad de comunicación. Además, constituye un pilar fundamental en la construcción del conocimiento científico, ya que integra la experiencia con el razonamiento y se distingue por su naturaleza sistemática y su capacidad de autocorrección constante.

3.6 Técnicas Instrumentos aplicados

En el presente estudio se empleó como técnica principal la encuesta y como instrumento de recolección de datos el cuestionario. Según Sánchez (2024), las encuestas constituyen un método esencial para obtener información acerca de aspectos que no pueden ser observados de manera directa, tales como las percepciones, conocimientos, creencias, actitudes y formas de razonamiento de los individuos. Dichos elementos son fundamentales, pues inciden significativamente en los resultados de carácter social, económico y político.

Por su parte, Martínez (2014) sostiene que el cuestionario es un

instrumento diseñado para recopilar información estructurada, y junto con la entrevista y la encuesta telefónica, representa una de las herramientas más empleadas en las investigaciones basadas en encuestas. Este instrumento se presenta por escrito y debe ser respondido directamente por los participantes, conteniendo un conjunto de preguntas o ítems previamente definidos que no pueden modificarse durante el proceso de recolección de datos, a diferencia de lo que ocurre en la entrevista.

En tal sentido, el instrumento utilizado en la presente investigación estuvo conformado por tres dimensiones y quince ítems, organizados bajo una escala ordinal con las categorías: nunca (1), a veces (2) y siempre (3).

La validez hace referencia al grado en que los datos obtenidos mediante un instrumento reflejan con precisión el fenómeno estudiado, mientras que la fiabilidad alude a la consistencia y exactitud con que dicho instrumento mide lo que se propone evaluar. En los estudios de carácter observacional, la fiabilidad puede analizarse mediante diferentes métodos, como los índices estadísticos derivados de coeficientes de consistencia interna, calculados a través de registros paralelos o mediciones sucesivas. Los resultados son posteriormente sometidos a pruebas estadísticas con el fin de determinar su nivel de consistencia, tal como sucede con las escalas tipo Likert y los procedimientos orientados a comprobar la validez y confiabilidad de los instrumentos (Martínez, 2014).

3.7 Procesamiento de la información

Para el tratamiento de los datos del, se desarrolló un procedimiento sistemático que garantizó la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

En primer término, se solicitó la autorización del director de la institución educativa y de los padres de familia de los 10 estudiantes que integraron la muestra del nivel primario. Posteriormente, se aplicaron los instrumentos de recolección de datos correspondientes al pretest y postest, conforme al diseño preexperimental establecido.

Una vez recopilada la información, los datos fueron codificados y organizados en una hoja de cálculo de Microsoft Excel, donde se efectuó un

análisis estadístico descriptivo, obteniéndose frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar para cada una de las dimensiones vinculadas a la variable socialización.

En cuanto al análisis estadístico inferencial, se empleó el software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). En una primera etapa, se realizó la prueba de normalidad con el propósito de determinar el tipo de distribución de los datos, evidenciándose que estos no seguían una distribución normal. Por tal motivo, se decidió aplicar la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, con el objetivo de comparar los resultados obtenidos entre el pretest y el postest.

Finalmente, los resultados estadísticos procesados fueron presentados en tablas y gráficos, lo que facilitó su interpretación y análisis, mostrando cambios significativos en la socialización de los estudiantes tras la aplicación de las actividades lúdicas.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

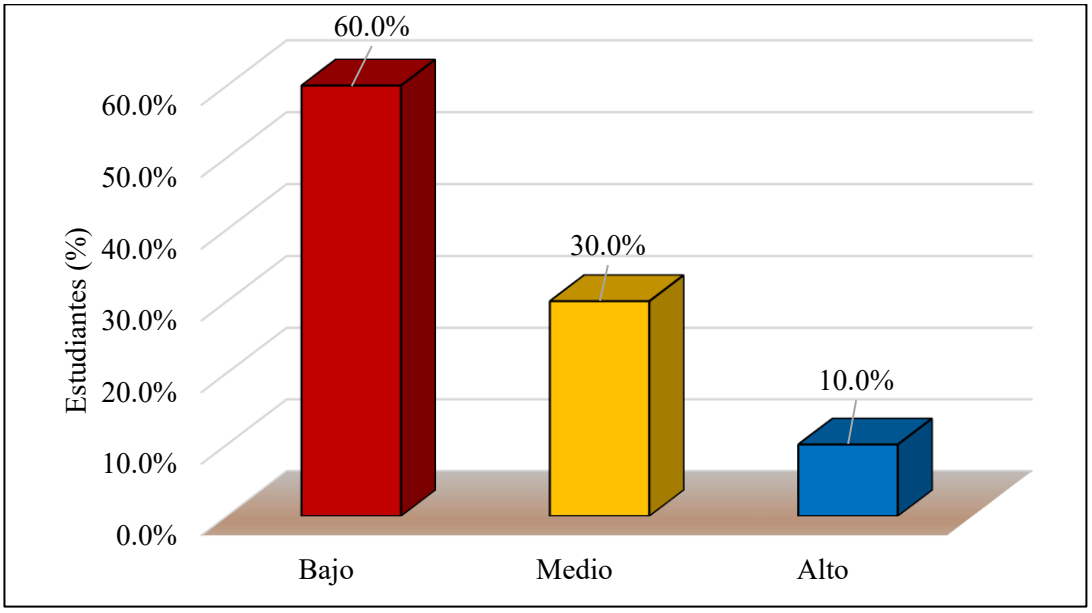
4.1 Análisis e interpretación de resultados por objetivo.

Objetivo específico 1: Diagnosticar a través de un pretest el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

Tabla 1. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el pretest

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	60%
Medio	3	30%
Alto	1	10%
Total	10	100%

Gráfico 1. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el pretest



En la Tabla 1, se observa que el 60% de los estudiantes (6) se ubicaron en el nivel bajo de socialización, lo que indica dificultades para establecer relaciones interpersonales, expresar emociones adecuadamente y participar de manera colaborativa en actividades grupales. Por otro lado, el 30% (3 estudiantes) alcanzó un nivel medio, mostrando comportamientos sociales aceptables, aunque con ciertas limitaciones en aspectos como la

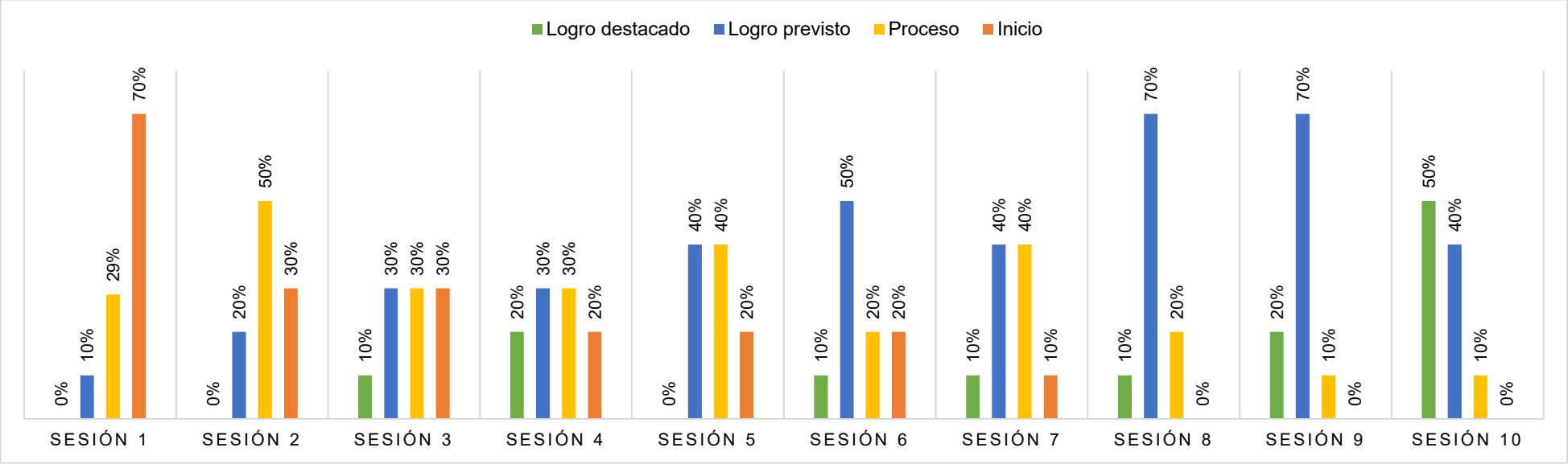
empatía y la comunicación asertiva. Finalmente, solo el 10% (1 estudiante) presentó un nivel alto de socialización, evidenciando una adecuada interacción con sus pares y actitudes positivas frente a la convivencia escolar.

Objetivo específico 2: Aplicar las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025.

Tabla 2. Actividades lúdicas aplicadas para mejorar la socialización

Niveles	actividad 1		actividad 2		Actividad 3		Actividad 4		Actividad 5		Actividad 6		Actividad 7		actividad 8		Actividad 9		Actividad 10	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	1	10%	2	20%	0	0%	1	10%	1	10%	1	10%	2	20%	5	50%
Logro previsto	1	10%	2	20%	3	30%	3	30%	4	40%	5	50%	4	40%	7	70%	7	70%	4	40%
Proceso	2	29%	5	50%	3	30%	3	30%	4	40%	2	20%	4	40%	2	20%	1	10%	1	10%
Inicio	7	70%	3	30%	3	30%	2	20%	2	20%	2	20%	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Gráfico 2. Distribución porcentual de las actividades lúdicas aplicadas para mejorar la socialización



En la tabla 2, se observa una evolución progresiva en los niveles de logro a lo largo de las diez actividades. En las primeras actividades, la mayoría de los estudiantes se ubicaban en los niveles “inicio” y “proceso”, lo que evidencia una participación inicial limitada y un desarrollo incipiente de habilidades sociales. Sin embargo, conforme avanzaron las sesiones, aumentó de forma notable la proporción de estudiantes que alcanzaron los niveles de “logro previsto” y “logro destacado”, especialmente a partir de la actividad 6 en adelante.

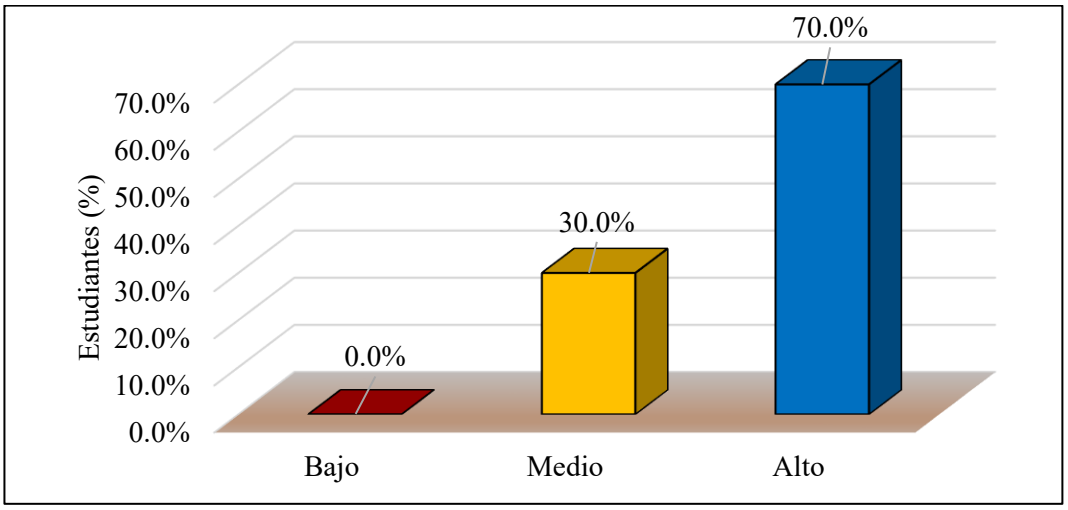
Este comportamiento indica que las actividades lúdicas (simbólicas, motoras y de mesa) tuvieron un impacto positivo en la socialización, favoreciendo la cooperación, la comunicación y la empatía entre los participantes. En síntesis, los resultados reflejan que la estrategia lúdica permitió una mejora gradual y significativa en el proceso de interacción y convivencia entre los estudiantes.

Respecto al objetivo específico 3: Evaluar a través de un post test el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

Tabla 3. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0%
Medio	3	30.0%
Alto	7	70.0%
Total	10	100%

Gráfico 3. Nivel de socialización en los estudiantes de primaria en el post test



En la tabla 3 se observa que, tras la aplicación de las actividades lúdicas, ningún estudiante permaneció en el nivel bajo, mientras que el 30 % alcanzó un nivel medio y el 70 % se ubicó en el nivel alto de socialización. Esto contrasta de manera notable con los resultados del pretest, donde predominaba el nivel bajo (60 %). Estos datos permiten inferir que las actividades lúdicas implementadas tuvieron un efecto positivo en la socialización, favoreciendo la participación, la empatía, la comunicación y las relaciones interpersonales entre los estudiantes. En conjunto, los resultados del post test confirman que la estrategia aplicada contribuyó de manera efectiva al fortalecimiento de las habilidades sociales en el grupo estudiado.

4.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis de la investigación

H1: Existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

H0: No existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025

Tabla 4. Contraste de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,760	10	,0143
Post test	,848	10	0,015

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 4, los resultados de la prueba de normalidad evidenciaron un valor de significancia inferior a $p < 0.05$ tanto en el pretest como en el postest, lo que permite concluir que los datos analizados no se ajustan a una distribución normal.

Tabla 5. Resultados del contraste de Wilcoxon

	Post test - Pretest
Z	-2.599[b]
Sig. asintótica(bilateral)	0,009

En cuanto a la tabla 5, correspondiente a la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se obtuvo un estadístico $Z = -2.599$ y una significancia bilateral de 0.009, valor que también es menor a $p < 0.05$. Este resultado conduce a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, demostrando que las actividades lúdicas ejercen una influencia significativa en el fortalecimiento del proceso de socialización de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N.° 31206-A Alto Mayo.

4.3 Discusión de los resultados

En relación con el objetivo específico 1, se identificó que antes de la intervención lúdica la mayoría de los estudiantes presentaban niveles bajos de socialización, lo que evidenció limitaciones en la empatía, la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales. Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Escobar (2020), quien en su estudio realizado en Ayacucho observó dificultades semejantes en estudiantes de segundo grado previas a la implementación de estrategias lúdicas. De manera similar, Chuqui (2023) señaló que los escolares mostraban

escasa interacción y comunicación al inicio del proceso formativo.

El sustento teórico de estos resultados se encuentra en Vygotsky (1979), quien plantea que el juego constituye un espacio simbólico de aprendizaje social, a través del cual el niño internaliza normas y desarrolla habilidades comunicativas y emocionales mediante la interacción con sus compañeros.

En conjunto, este resultado refleja que en contextos educativos rurales como Satipo persisten prácticas tradicionales que restringen el desarrollo social infantil. Por ello, se considera esencial introducir estrategias lúdicas desde las primeras etapas de la educación, con el fin de fomentar la convivencia, la empatía y la cooperación en el aula.

Respecto al objetivo específico 2, la implementación de las diez actividades lúdicas planificadas permitió observar una mejora progresiva en los niveles de socialización, pasando de categorías iniciales a niveles destacados. Estos resultados son consistentes con los aportes de Ávalos (2025), quien demostró que las dinámicas lúdicas fortalecen la interacción y la comunicación entre los niños, y con Carrillo (2024), que evidenció un incremento notable de las habilidades sociales tras la aplicación de juegos estructurados.

El respaldo teórico proviene de Piaget (1972), quien sostiene que el juego promueve la construcción del conocimiento y la adaptación social a partir de la asimilación de experiencias colectivas. Asimismo, Bandura (1977) complementa esta perspectiva al afirmar que el aprendizaje social surge por observación e imitación de modelos, proceso que ocurre de manera natural en las dinámicas grupales.

De manera general, el estudio confirma que las actividades lúdicas simbólicas, motoras y de mesa no solo facilitan el aprendizaje, sino que también fortalecen la comunicación emocional y la cooperación, consolidándose como una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo socioafectivo infantil.

En relación con el objetivo específico 3, los resultados del postest mostraron un incremento sustancial en los niveles de socialización, ya que ningún estudiante permaneció en el nivel bajo y la mayoría alcanzó niveles

medios y altos. Este comportamiento coincide con las conclusiones de Garrido (2022), quien demostró que las actividades lúdicas potencian la interacción y el sentido de pertenencia en estudiantes de educación primaria. De igual modo, Arce (2025) afirmó que el juego cooperativo mantiene una relación significativa con el desarrollo de las habilidades sociales.

El fundamento teórico se respalda en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), la cual explica que los niños aprenden conductas prosociales mediante la observación, imitación y refuerzo de comportamientos positivos en contextos lúdicos.

Como contribución de esta investigación, se reafirma que el juego no solo favorece la convivencia escolar, sino que constituye un recurso formativo integral que estimula la empatía, la comunicación y la cooperación en entornos educativos diversos. En consecuencia, se recomienda integrar de manera sistemática las actividades lúdicas en la práctica pedagógica cotidiana.

Finalmente, en relación con el objetivo general, los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon evidenciaron una influencia estadísticamente significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes. Estos resultados se corresponden con lo reportado por Garbozo y Lino (2024), quienes demostraron que el juego incide positivamente en la socialización y en el desarrollo de una personalidad socialmente adaptada.

El sustento teórico de este hallazgo se fundamenta en los aportes de Vygotsky (1979) y Sánchez et al. (2023), quienes sostienen que las experiencias lúdicas fortalecen la comunicación, la cooperación y la internalización de valores sociales.

Como aporte final, la presente investigación demuestra de manera empírica que las actividades lúdicas son una herramienta pedagógica eficaz para potenciar la socialización en contextos escolares rurales, aportando evidencia científica relevante para la implementación de estrategias educativas innovadoras orientadas al desarrollo integral del estudiante.

Conclusiones

En relación con el primer objetivo específico, se concluye que la mayor parte de los estudiantes presentaba inicialmente un nivel limitado de socialización, manifestando dificultades para interactuar con sus pares, expresar emociones y participar de manera colaborativa. Solo un número reducido mostró conductas sociales adecuadas, lo que evidencia la necesidad de fortalecer las habilidades interpersonales mediante estrategias pedagógicas activas y participativas.

Respecto al segundo objetivo específico, la implementación de diez actividades lúdicas permitió apreciar un progreso sostenido en los niveles de logro de los estudiantes. A lo largo de las sesiones se observó mayor participación, disposición para el trabajo en equipo y avances en la comunicación interpersonal. Las actividades simbólicas, motrices y de mesa contribuyeron a generar un clima de convivencia positiva, favoreciendo el desarrollo de la empatía, la cooperación y el respeto mutuo.

En cuanto al tercer objetivo específico, se evidenció un avance notable en la socialización posterior a la intervención. Los estudiantes demostraron mejoras significativas en su capacidad para interactuar, comunicarse y colaborar, superando las limitaciones detectadas al inicio del estudio. Estos hallazgos confirman la eficacia de las actividades lúdicas como recurso pedagógico para el fortalecimiento de las competencias sociales y emocionales dentro del aula.

Finalmente, con relación al objetivo general, los resultados estadísticos obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon evidenciaron una influencia significativa de las actividades lúdicas sobre la socialización de los estudiantes del nivel primario. Esto demuestra que la estrategia implementada resultó efectiva para potenciar las habilidades sociales, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y emocionalmente saludable en el contexto educativo.

Recomendaciones

A los directivos:

Se sugiere incorporar las actividades lúdicas en el plan anual institucional, reconociendo su valor pedagógico en la formación integral y en el fortalecimiento de la socialización estudiantil. Asimismo, se recomienda organizar programas de capacitación docente enfocados en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas innovadoras, que fomenten la convivencia armoniosa y el aprendizaje colaborativo.

A los docentes:

Se recomienda integrar de manera continua juegos simbólicos, motrices y de mesa en las sesiones de aprendizaje, ajustándolos a las necesidades, intereses y características del grupo de estudiantes. Estas dinámicas deben emplearse no solo como actividades recreativas, sino como instrumentos pedagógicos que estimulen la empatía, la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales positivas en el aula.

A los padres de familia:

Se aconseja promover en el hogar espacios de juego compartido y actividades recreativas familiares, orientadas a fortalecer la socialización, el respeto y la cooperación. La participación activa de los padres en el proceso educativo de sus hijos incide positivamente en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, consolidando los vínculos afectivos y fomentando el trabajo en equipo desde el entorno familiar.

Referencias Bibliográficas

Alvarado, J. (2024). Nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de Huancayo, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. https://hdl.handle.net/20.500.14597/8572

Anchevida, M. (2024). Impacto Negativo del Uso Excesivo de las Redes Sociales en Adolescentes de 12 a 15 Años: Afectación Psicológica y Cognitiva. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 11126-11146. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12268

Araoz, E., Ramos, N., & Uchasara, H. (2021). Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 40(1), 74-80. https://www.redalyc.org/journal/559/55971233014/html/

Arce, N. (2025). Juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. N° 31490 Shanqui—Bajo—Satipo [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. http://hdl.handle.net/20.500.14067/11070

Avalos, R. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo - Benedicto XVI]. https://hdl.handle.net/20.500.14520/9686

Berrones, L. (2024). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas en estudiantes de primaria. Revista de investigación educativa y deportiva, 3(7), 147-165. https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.7089

Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Revista: Polo del Conocimiento, 6(4), Article 4. https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615

Caicedo, R., Tolozano, M., & Ortiz, W. (2024). Investigación pedagógica en la educación superior: Fundamentos, métodos y aplicaciones (1a edición). Editorial Tecnocientífica Americana. https://elibro.net/es/ereader/uladech/274722?page=43

Carrillo, G. (2024). Las actividad lúdica para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana, Piura, 2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37324

Chipana, C. (2022). Repositorio Continental: Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021 [Tesis de doctoral, Universidad Continental]. https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11074

Chuqui, G. (2023). Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. Nº20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. http://hdl.handle.net/20.500.14067/7459

Contreras, C., & Aguilar, P. (2022). El desafío de una nueva socialización de género en la educación infantil. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 8(1), 82-92. https://doi.org/10.22370/ieya.2022.8.1.2598

Cueto, L., Díaz, R., & Álvarez, M. (2021). Diferencias por sexo, edad y grado

escolar en la socialización en niños. Psicologia Escolar e Educacional, 25, e221217. https://doi.org/10.1590/2175-35392021221217

Delgado, N. (2022). Actividades lúdicas para fomentar el apoyo de la familia en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica. Revista Polo del Conocimiento, 7(10), 12. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4814

Diaz, R., & Alberca, M. (2020). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/320

Durand, C., Chacón, C., & Sanchez, F. (2025). Habilidades sociales en estudiantes de educación básica: Una revisión sistemática. Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063, 5(4), 1-11. https://doi.org/10.5281/zenodo.14847941

Escobar, D. (2020). Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. https://hdl.handle.net/20.500.14597/3501

Fiorotto, P. (2021). Tipos de juego y espacios lúdicos en niños y niños de 6 a 12 en diferentes contextos [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Argentina]. https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/11698

Flórez, A., & Prado, M. (2021). Habilidades sociales para la vida: Empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas, 12(2), 13-26. https://doi.org/10.15658/INVESTIGIUMIRE.221202.02

Garbozo, K., & Lino, C. J. (2024). Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”—Huacho, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Jose Fautino Sanchez Carrión]. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/10997

García, J. (2009). Nuevos desafíos en investigación: Teorías, métodos, técnicas e instrumentos (1a edición). Editorial mo Sapiens Ediciones. https://elibro.net/es/ereader/uladech/67085?page=58

Garrido, C. (2022). Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019—2020 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. http://hdl.handle.net/20.500.12918/6337

González-Teruel, A., & Barrios, M. (2012). Métodos y técnicas para la investigación del comportamiento informacional: Fundamentos y nuevos desarrollos (1a edicicón). Editorial Ediciones Trea. https://elibro.net/es/ereader/uladech/120580?page=34

Ibáñez, J. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica. Dykinson. https://elibro.net/es/ereader/uladech/57054?page=83

Marín, A. L. (1986). El proceso de socializacion: Un enfoque sociologico. Revista Española de Pedagogía, 44(173), 357-370. https://www.jstor.org/stable/23765242

Martínez, C. (2014). Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos (ed). Universidad Nacional de Educación a Distancia.

https://escuelaesam.pe/biblioteca/assets/uploads/libro_689f6844c09a4.pdf

Martínez, I., & Vásquez, A. (1995). La socialización en la escuela y la integración de las minorías: Perspectivas etnográficas en el análisis de la educación de los años 90 (1a edición). Editorial Fund. Infancia y Aprendizaje. https://www.google.com.pe/books/edition/La_socializaci%C3%B3n_en_la_escuela_y_la_int/_ZlEYe2ZqKAC?hl=es-419&gbpv=0

Miranda, Y., Sánchez, T., & Pedomo, A. (2024). Influencia de las teorías del aprendizaje social y significativo en la formación del profesional de Enfermería. Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos, Cuba, 22(2), 13.

Mora, F., Santillán, B., & Sanabria, C. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 4201-4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886

Pérez, M. (2015). El Juego Infantil y su Metodología (2a. Edición). Editorial ICB. https://elibro.net/es/ereader/uladech/120432?page=18

Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades ludicas en los contextos educativos. Revista Cognosis, 3(2), 93-108. https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211

Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Lecturas: Educación física y deportes, 131, 46-46. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7941825

Sánchez. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica | Revista de ciencias empresariales, tributarias, comerciales y administrativas. Revista de Ciencias Empresariales, 3(2), 12. https://educaciontributaria.com.py/revista/index.php/rcetca/article/view/70

Sánchez, T., Gómez, V., & Carrera, K. (2023). Actividades lúdicas | Cuadernos Nacionales. Cuadernos Nacionales, 33, 12. https://revistas.up.ac.pa/index.php/cuadernos_nacionales/article/view/4164

Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia, Docencia y Tecnología, XXIV(47), 119-142. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005

Simmel, G. (2015). Sociología: Estudios sobre las formas de socialización (1a edición). Editorial FCE - Fondo de Cultura Económica. https://elibro.net/es/ereader/uladech/110993?page=112

Tapia, L., & Arias, I. (2023). Apuntes al método científico en el siglo XXI desde una perspectiva jurídica. Revista Bibliotecas. Anales de investigación, 19(2), 152-157. https://revistasbnjm.sld.cu/index.php/BAI/article/view/622

Vigil, K., & Jasso, A. A. S. (2022). Crianza y socialización escolar: Percepción de dos grupos de estudiantes adolescentes de nivel secundaria. Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales, 13(2), 45-67. https://doi.org/10.29059/rpcc.20221210-150

Yépez, S., Mendoza, M., & Cerruffo, R. (2024). Actividades Lúdicas y su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 4 Años: Un Estudio

de Evaluación: Play Activities and Their Impact on the Development of Social Skills in 4-Year-Old Children: An Evaluation Study. Revista Latinoamericana de Calidad Educativa, 1(4), 173-179. https://doi.org/10.70625/rlce/37

Yubero, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. Psicología social, cultura y educación, 2004, ISBN 84-205-3724-1, págs. 819-844, 819-844. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=999003

Anexos

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor.

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación.

Anexo 3: Formato de autorización para publicación en el repositorio académico digital.

Anexo 4: Matriz de consistencia.

Anexo 5: Matriz de operacionalización.

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento.

Anexo 7: Fichas de validación.

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos.

Anexo 9: Base de datos: (Se incluye tabla con los datos de resultados, según dimensiones o indicadores).

Anexo 10: Parte documentaria.

(Documentos formales resoluciones, constancias y otros documentos de autorización): (Todos estos documentos deben tener vigencia dentro del marco de los alcances de la Resolución que aprueba dicho trabajo de investigación. Se añade que deben estar debidamente firmados y sellados, sin enmendaduras y en correspondencia con resoluciones.

Anexo 1: Constancia de Aprobación de Asesor

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR (A)

Señor director general del Instituto de Educación Superior Pedagógica Privada "San Juan Bosco"

Yo, Mg./Lic. Carrillo Ataupillco, Luis Ramiro identificado (a) con DNI N° 02861968, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado:

"ACTIVIDADES LUDICAS EN LA SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 31206-A ALTO MAYO SATIPO

desarrollada por el/los investigador (es):

Nombres y Apellidos: Edizon Rojas Torres DNI: 41513205

Nombres y Apellidos: _____ DNI: _____,

egresado (a) de la especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA

considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de investigación del IESPP "San Juan Bosco" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Satipo, 30, de OCTUBRE del 2025

CARRILLO ATAUPILLCO, LUIS Ramiro

Apellidos y nombres completos de asesor(a)

DNI. N°: 02861968

Anexo 2: Constancia de originalidad y autenticidad de trabajo de investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Señor director general del Instituto Superior Pedagógico Privado "San Juan Bosco"

Yo, Edizon Rojas Torres

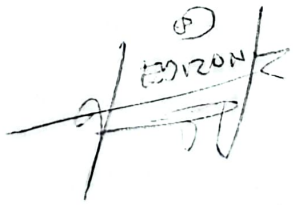
identificado (a) con DNI N° 41513205, como autor(a) del trabajo de investigación titulado:

"ACTIVIDADES LUDICAS EN LA SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I E 31206 -A ALTO MAYO

y egresado de la especialidad de: EDUCACION PRIMARIA;

dejo constancia que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. Cumple con el índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el reglamento de investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del título de Profesor en Educación – Especialidad de EDUCACION PRIMARIA, el cual no supera al 20% de similitud.

Satipo, 08 de NOVIEMBRE del 2025



ROJAS TORRES, Edizon

Apellidos y nombres completos de investigador(a)

DNI. N° 41513205

Anexo 3: publicación en el repositorio académico digital.

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1.-IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres : ROJAS TORRES EDIZON

DNI : 41513205 Correo electrónico: Rojas2309@gmail

Código de matrícula alumno 41513205. ID ORCID :

2.-IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación ACTIVIDADES LUDICAS EN LA SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E 31205-A ALTO MIMO

Especialidad de Educación EDUCACION PRIMARIA

Asesor CARRILLO ATAUPILLCO LUIS RAMIRO

ID ORCID Asesor

DNI N° 02861968

3.- TIPO DE ACCESO

(X) Acceso abierto* ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente : .....

.....

4.- ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el Archivo Word y Archivo PDF se entregó al IESPP "San Juan Bosco", como parte del proceso conducente a obtener el título de Profesor en Educación: PRIMARIA y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación : MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS PARA APRENDIZAJE

Eje Temático :

Fecha de Firma de Autorización: 08/NOV/2025

EDIZON



Firma del autor que autoriza Nombres y apellidos

DNI. N° 41513205

Anexo 4: Matriz de consistencia

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 31206-A ALTO MAYO, SATIPO − 2025

Problema de investigación	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variables**	**Metodología**
Problema general ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N° 31206-A Alto Mayo Satipo – 2025? **Problemas específicos** ¿A través de un pretest, cuál es el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025 ¿Como aplicar las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto	**Objetivo General** Demostrar la influencia de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025 **Objetivos Específicos** Diagnosticar a través de un pretest el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025 Aplicar las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025. Evaluar a través de un	**H1:** Existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025 **H0**: No existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025	**Variable Independiente;** Actividades lúdicas **Dimensión;** Juegos simbólicos Juegos motores Juegos de mesa **Variable dependiente:** Expresión oral **Dimensiones** Empatía Comunicación asertiva Relaciones interpersonales	**Enfoque** cuantitativo **Tipo** aplicada **Nivel** explicativo **Diseño** preexperimental **Población y muestra** 10 estudiantes del nivel inicial **Técnica** Observación **Instrumento** Guía de observación

Mayo, Satipo – 2025 ¿A través de un post test, cuál es el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo Satipo – 2025?	post test el nivel de socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución Educativa N°31206-A Alto Mayo, Satipo – 2025			

Anexo 5: Matriz de operacionalización

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala
Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas son experiencias pedagógicas basadas en el juego que estimulan la creatividad, la interacción social y el aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo integral del individuo (Sánchez et al., 2023). **Definición operativa** Las actividades lúdicas se utilizarán como estrategia pedagógica con orientación en la mejora del proceso de socialización	Juegos simbólicos	• Participa activamente en dramatizaciones y representaciones grupales. • Expresa emociones y roles sociales durante el juego de manera respetuosa. • Colabora con sus compañeros para construir situaciones imaginarias colectivas.	Ordinal
		Juegos motores	• Coopera con sus compañeros en actividades que implican movimiento y coordinación. • Respeta las reglas establecidas durante el desarrollo del juego. • Muestra disposición para integrarse y trabajar en equipo durante las dinámicas físicas.	
		Juegos de mesa	• Comparte materiales y turnos de manera equitativa con los demás jugadores. • Demuestra tolerancia ante los resultados del juego (ganar o perder). • Mantiene una comunicación asertiva con sus compañeros durante el desarrollo del juego.	
Socialización	**Definición Conceptual** La socialización es un proceso continuo mediante el cual los individuos interiorizan valores, normas y comportamientos, integrándose activamente en su entorno social y cultural (Simkin & Becerra, 2013).	Empatía	• Comprensión de los sentimientos de los demás. • Ayuda y apoyo hacia sus compañeros.	
		Comunicación asertiva	• Expresión clara de ideas y emociones. • Respeto en el diálogo con los demás	
		Relaciones interpersonales	• Integración y convivencia grupal. • Resolución pacífica de conflictos	

	Definición Operativa La socialización se medirá a través del desarrollo de las dimensiones de empatía, comunicación asertiva y relaciones interpersonales, por medio de un cuestionario			

Anexo 6: Ficha técnica del instrumento:

variable	Dimensiones	Indicadores	Peso %	N° de item	Ítems/índice	Escala de valoración
Actividades lúdicas	Juegos simbólicos	• Participa activamente en dramatizaciones y representaciones grupales. • Expresa emociones y roles sociales durante el juego de manera respetuosa. • Colabora con sus compañeros para construir situaciones imaginarias colectivas.				•
	Juegos motores	• Coopera con sus compañeros en actividades que implican movimiento y coordinación. • Respeta las reglas establecidas durante el desarrollo del juego. • Muestra disposición para integrarse y trabajar en equipo durante las dinámicas físicas.				
	Juegos de mesa	• Comparte materiales y turnos de manera equitativa con los demás jugadores. • Demuestra tolerancia ante los resultados del juego (ganar o perder). • Mantiene una comunicación asertiva con sus compañeros durante el desarrollo del juego.				
Socialización	Empatía	• Comprensión de los sentimientos de los demás.	**33.3%**	**5**	**1-5**	

		• Ayuda y apoyo hacia sus compañeros.				• **Nunca** • **A veces** • **Siempre**
	Comunicación asertiva	• Expresión clara de ideas y emociones. • Respeto en el diálogo con los demás	**33.3%**	**5**	**6-10**	
	Relaciones interpersonales	• Integración y convivencia grupal. • Resolución pacífica de conflictos	**33.3%**	**5**	**11-15**	

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: Cangalaya Hinostroza, Ronald

1.2 Cargo e institución donde labora : DOCENTE DEL INSTITUTO

1.3 Nombre del instrumento evaluado: GUIA DE OBSERVACION

1.4 Autor del instrumento : ROJAS TORRES EDIZON

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnologia					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = $\frac{50}{50}$

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo..!.ºde..Jun.del 20.25

FIRMA DEL JUEZ

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: ROJAS VELIZ, Marcos M

1.2 Cargo e institución donde labora D.Docente formador

1.3 Nombre del instrumento evaluado: GUIA DE OBSERVACION

1.4 Autor del instrumento : ROJAS TORRES EDIZON

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = $\frac{50}{50}$

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo... 15 de... Jun ....del 2025

FIRMA DEL JUEZ

Anexo 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "SAN JUAN BOSCO"

RD 00081-2019-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID

AV. ALEJANDRO ALIAGA N° 211 CP Tzancuvatziari

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I.DATOS GENERALES

1.1 Apellido y nombre del Juez: AGUILAR TELLO Hernán Adolfo

1.2 Cargo e institución donde labora: DOCENTE DEL INSTITUTO

1.3 Nombre del instrumento evaluado: GUIA DE OBSERVACION

1.4 Autor del instrumento: ROJAS TORRES EDIZON

II.ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 1	BAJA 2	REGULAR 3	BUENA 4	MUY BUENA 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y Comprensible.					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

Coeficiente de validez = 1 x A + 2 x B + 3 x C+ 4 x D + 5 x E = $\frac{50}{50}$

III.CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiencia de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado ( )	[0,00-0,60]
Observado ( )	<0,60-0,70]
Aprobado (X)	<0,70-1.00]

IV.CALIFICACIÓN DE APLICABILIDAD

.....

.....

LUGAR: Satipo 20 de Jun. del 2025



FIRMA DEL JUEZ

Anexo 8: Instrumentos de recojo de datos

instrumento: Cuestionario sobre la socialización en estudiantes de primaria

Objetivo: Evaluar el nivel de socialización de los estudiantes de educación primaria, considerando la empatía, la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales.

Escala de valoración: Nunca 1, A veces 2, Siempre 3

N°	Dimensiones / Ítems	Valoración		
		1	2	3
	Dimensión 1: Empatía			
1	Escucho con atención cuando mis compañeros me cuentan algo.			
2	Puedo darme cuenta cuando un amigo está triste o molesto.			
3	Trato de ayudar a mis compañeros cuando tienen algún problema.			
4	Me preocupo por los sentimientos de los demás.			
5	Cuando hago daño a alguien, trato de disculparme y mejorar mi comportamiento			
	Dimensión 2: Comunicación asertiva			
6	Expreso mis ideas y sentimientos sin gritar ni molestar a los demás.			
7	Escucho la opinión de mis compañeros, aunque no esté de acuerdo.			
8	Pido las cosas de manera educada cuando necesito algo.			
9	Sé decir “no” cuando algo no me parece correcto.			
10	Trato de resolver los desacuerdos hablando con calma			
	Dimensión 3:			
11	Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros.			
12	Participo con entusiasmo en las actividades del aula.			
13	Trato a todos mis compañeros con respeto y amabilidad.			
14	Cuando hay una discusión, intento buscar una solución sin pelear.			
15	Me llevo bien con la mayoría de mis compañeros del colegio.			

Anexo 10: Base de datos:

PRETEST DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

	DM1					total	DM2					Total	DM3					Total	Total	
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15			
alumnos																				CUALI
Estudiante 01	1	2	3	3	3	12	2	2	3	2	2	11	3	2	3	2	2	12	35	Proceso
Estudiante 02	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	29	Proceso
Estudiante 03	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	4	20	3	4	4	3	4	18	57	Logro-destacado
Estudiante 04	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Logro-esperado
Estudiante 05	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	Proceso
Estudiante 06	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
Estudiante 07	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
Estudiante 08	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
Estudiante 09	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
Estudiante 10	1	1	3	3	3	11	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	41	Logro-esperado

Nro de ítems	15
Nro de niveles	4

Escala de valoración para 4 niveles

Baremo por variable

Niveles	Mínimo	Máximo
Inicio	[15	26]
Proceso	[27	37]
Logro previsto	[38	48]
Logro destacado	[49	60]

Nveles	valor
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
Nº	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.
1	10	C	10	C	10	C	8	C	10	C	16	A	18	AD	17	A	17	A	18	AD
2	10	C	13	B	13	B	14	B	15	A	10	C	15	A	18	AD	18	AD	16	A
3	12	B	13	B	14	B	15	A	12	B	15	A	14	B	17	A	17	A	17	A
4	10	C	14	B	14	B	18	AD	16	A	18	AD	14	B	14	B	14	B	19	AD
5	10	C	14	B	15	A	14	B	12	B	14	B	15	A	16	A	18	AD	17	A
6	10	C	10	C	10	C	10	C	15	A	17	A	10	C	17	A	17	A	18	AD
7	10	C	10	C	10	C	15	A	10	C	14	B	15	A	15	A	15	A	18	AD
8	11	B	15	A	18	AD	15	A	14	B	16	A	15	A	15	A	16	A	14	B
9	15	A	15	A	15	A	14	B	14	B	15	A	13	B	12	B	16	A	16	A
10	10	C	14	B	16	A	18	AD	17	A	10	C	14	B	15	A	15	A	18	AD

POST TEST COMPRENSIÓN LECTORA

	DIMENSIÓN 1							DIMENSIÓN 2					DIMENSIÓN 3						VARIABLE	
P10	P1	P2	P3	P4	P5	Total	P6	P7	P8	P9	P10	Total	P11	P12	P13	P14	P15	Total	PUNTUACION TOTAL DE LA VARIABLE	
alumnos																			CUANT	CUALI
Estudiante 01	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	60	Logro-destacado
Estudiante 02	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	60	Logro-destacado
Estudiante 03	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	3	19	59	Logro-destacado
Estudiante 04	3	4	4	4	3	18	3	3	4	4	3	17	3	4	4	4	4	19	54	Logro-destacado
Estudiante 05	3	3	4	3	4	17	4	4	4	3	3	18	3	3	4	4	4	18	53	Logro-destacado
Estudiante 06	4	4	4	4	3	19	3	4	3	3	3	16	4	3	4	4	4	19	54	Logro-destacado
Estudiante 07	4	4	2	4	4	18	4	3	2	3	4	16	4	4	3	4	4	19	53	Logro-destacado
Estudiante 08	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	3	3	3	13	33	Proceso
Estudiante 09	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	3	12	32	Proceso
Estudiante 10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	3	4	4	3	3	17	37	Proceso












MENTE
EN
CUERPO

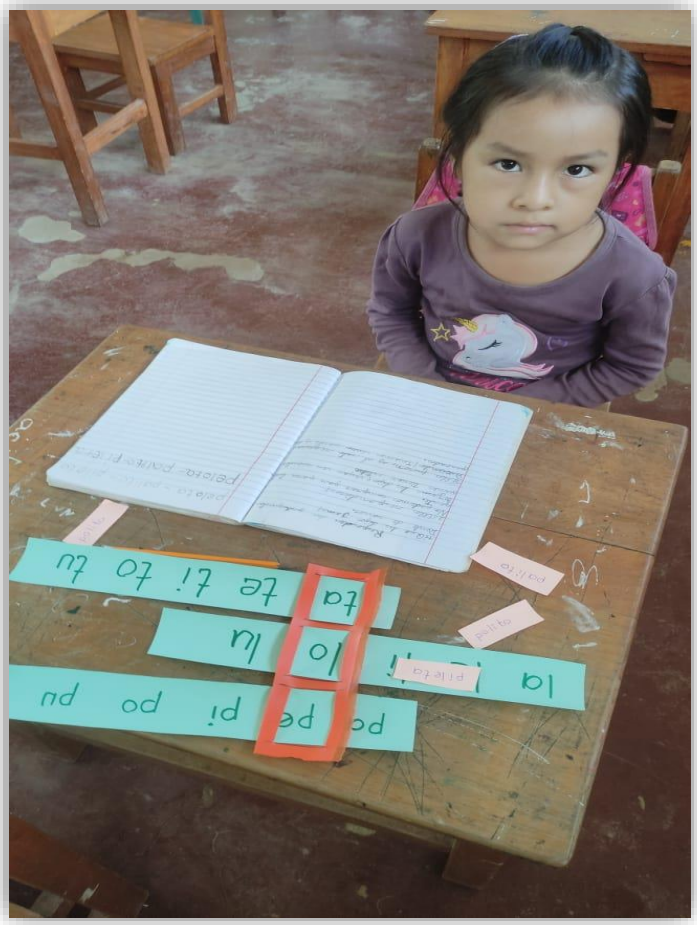

SE ACABA EL AGUA
¡CUIDEMOS
SE ACABA LA VIDA


YONER
11
FISIC




MI ESCUELA
El primer dia que llegué a la escuela conocí a un montón de niños y niñas. Mi maestro me enseñó el salón donde iba a estudiar. Mis padres me acompañaron y cuando se fueron me sentí un poco triste, pero mis compañeros me animaron y me dijeron: No tengas miedo; aquí aprenderemos a jugar, cantar, escribir, leer ser empáticos, también los valores.




la le li lo lu
la lo lu
pe pi po pu

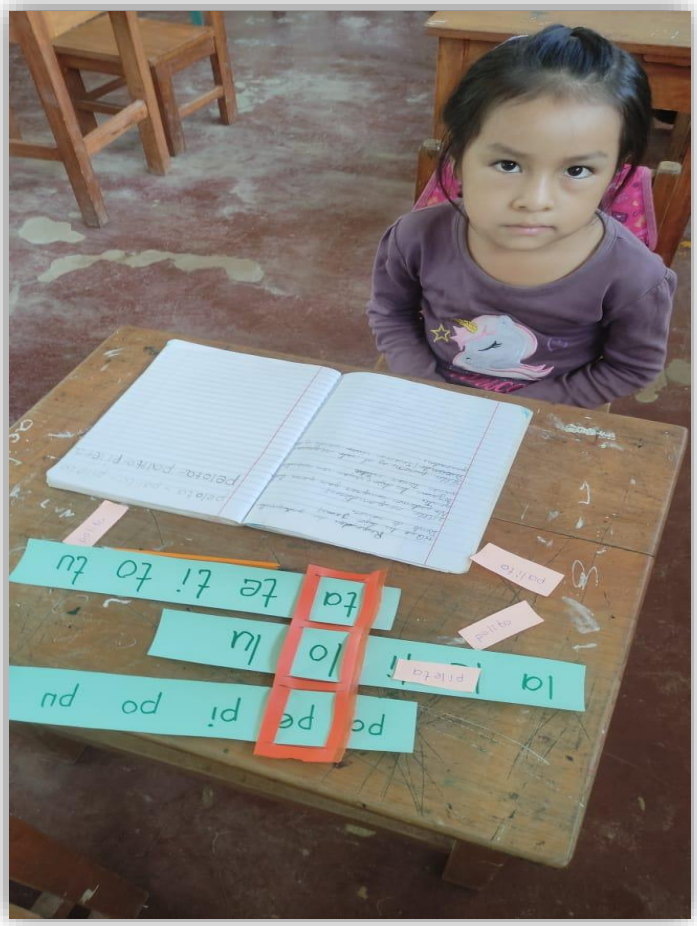



YONER
11


YONER
11




MI ESCUELA
El primer dia que llegué a la escuela conocí a un montón de niños y niñas. Mi maestro me enseñó el salón donde iba a estudiar. Mis padres me acompañaron y cuando se fueron me sentí un poco triste, pero mis compañeros me animaron y me dijeron: No tengas miedo, aquí aprenderemos a jugar, cantar, escribir, leer ser empáticos, también los valores.


ta te ti to tu
la le li lo lu
pa pe pi po pu


SE ACABA LA VIDA


MENTE
EN
CUERPO

adidas
STAR WARS

ACTIVIDADES LUDICAS.pdf Rojas Torr...

Edizon

Turnitin

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3411377024

Fecha de entrega
14 nov 2025, 6:46 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
14 nov 2025, 6:48 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
tmp_1ufejwl.pdf

Tamaño del archivo
819.9 KB

79 páginas

17.113 palabras

102.960 caracteres

15% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

13% Fuentes de Internet
4% Publicaciones
11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.