UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

ESCUELA DE POSGRADO

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 438 AMADEUS, YARINACOCHA – 2024

Tesis para optar el grado académico de

MAESTRO EN EDUCACIÓN EN DOCENCIA Y PEDAGOGIA UNIVERSITARIA

ESTHER LÓPEZ GRANDEZ DE HIERRO

Pucallpa - Perú

2026

ACTA DE SUSTENTACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO

ANEXO N° 4

OBTENCION DEL GRADO DE MAESTRO O DOCTOR

En la Sala de Grados de la Escuela de Posgrado de la UNU, siendo las nueve horas, del día 29 de enero del 20 24 ante el Jurado de Tesis constituido por:

PRESIDENTE: Dra: Elizabeth Pacheco Dávila
SECRETARIO: Dra: Betzabeth Díaz Torres
VOCAL: Dr: Ruben Dario Manturano Perez

Don/ña: Esther López Grandez de Hidrogo sustentó al Grado de MAESTRO en Educación Mención Docencia y Pedagogia o DOCTOR en ..... inició el acto defensa pública con la exposición de la tesis titulada "Juegos para desarrollar la Socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha - 2024"

Concluido el acto de sustentación los miembros del Jurado procedieron a evaluar al sustentante obteniendo el siguiente puntaje, considerando los criterios siguientes:

N°	CRITERIO	RANGO	PUNTAJE
1	Presentación personal	0 - 4	3
2	Dicción y dominio de escenario	0 - 4	3
3	Desarrollo del contenido: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y Recomendaciones	0 - 4	3
4	Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente	0 - 4	3
5	Aporte a la maestría o mención y a la comunidad	0 - 4	3
TOTAL			

Calificación: Puntaje ejemplo: 18/20 15
Conclusiones: [Aprobado, Aprobado con distinción, Aprobado con observaciones, Desaprobado]
Observaciones: [Si las hubiera]
Recomendaciones: [Si las hubiera]

Los miembros del Jurado, firman el presente Acta en señal de conformidad, en Pucallpa, siendo las nueve horas del 29 de enero del 2024

PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL

CONSTANCIA DE ANTIPLAGIO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

N° V/494-2025.

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"JUEGOS PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 438 AMADEUS, YARINACOCHA – 2024"

Autor(es)	:	LÓPEZ GRANDEZ DE HIERRO, ESTHER
Escuela	:	POSGRADO
Maestría	:	EDUCACIÓN
Mención	:	DOCENCIA Y PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA
Asesor(a)	:	Dra. HUARANGA RIVERA, LILIANA

Presenta un **porcentaje de similitud de 9%**, verificado en el Sistema Antiplagio COMPILATIO.

De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. **En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud**, procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 12/09/2025

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, ESTHER LOPEZ GRANDEZ DE HIERRO

Autor de la tesis titulada: JUEGOS PARA DESARROLLAR SOCIALIZACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°438 AMADEUS, VARINACOCHA - 2024.

Sustentada el año: 2026

Asesor(a): DRA. LILIANA, HUARANGA RIVERA

Escuela de Posgrado

Maestría: EDUCACIÓN

Mención: DOCENCIA Y PEDAGOGIA UNIVERSITARIA

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 05/05/2026

Email: esthelopezgrandez@gmail.com Firma:

Teléfono: 920673346 DNI: 45529222

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

DEDICATORIA

A mi familia, por dame el apoyo permanente en la meta que me he trazado.

AGRADECIMIENTO

A la Directora de la Institución Educativa de Inicial N° 698, por brindarme el apoyo para desarrollar la investigación.

A la docente de aula de 5 años, por brindarme el espacio para desarrollar la investigación.

A la Dra. Jessenia Choy Sánchez Panduro, por la guía y orientación brindada como asesora durante todo el proceso de este estudio.

Al Mg. Roberto Carlos Perez Shapiama, por sus orientaciones permanentes que me brindó.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo demostrar los efectos de los juegos para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°438 Amadeus, Yarinacocha – 2024, en ese sentido, se aplicaron métodos inferenciales, análogos y estadísticos, siendo la muestra 20 niños de 5 años, el tipo de muestreo fue no probabilística, se aplicó el instrumento a que fueron talleres a los niños de 5 años de la sección A, concluye que, se acepta la hipótesis general de investigación, ya que los resultados de este estudio demuestran que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Palabras claves: Autoestima, Comportamiento, Identificación, Niños y Socialización

ABSTRACT

The research aimed to demonstrate the effects of games on developing socialization in 5-year-old children at the Initial Educational Institution No. 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024. In this regard, inferential, analogical, and statistical methods were applied, with a sample of 20 children aged 5. The type of sampling was non-probabilistic, and the instrument applied consisted of workshops for the 5-year- old children in section A. It concludes that the general research hypothesis is accepted, as the results of this study demonstrate that games have a direct effect on developing socialization in 5-year-old children at the Initial Educational Institution Nº. 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Keywords: Behavior, Children, Identification, Self-esteem and Socialization.

INTRODUCCIÓN

Cuando se trata de la formación de los niños, el ámbito de la educación concede una gran importancia en la socialización. Esto se debe a que es de gran ayuda en los elementos cognitivos y emocionales, y lo más importante, permite que los niños tengan una adecuada autoestima, comportamiento e identificación. Por lo tanto, era de suma importancia realizar esta investigación, y tuvimos como aliado estratégico a los niños de 5 años de la sección A de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

El objetivo de esta investigación fue Demostrar los efectos de los juegos para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

El problema de investigación se explica en el Capítulo I, junto con la formulación del problema, los objetivos, las hipótesis, la operacionalización de las variables, la justificación y pertinencia del estudio, así como la viabilidad y las limitaciones del estudio.

Es en el Capítulo II donde se construyen los antecedentes del estudio tanto a nivel nacional como internacional, así como los fundamentos teóricos, las definiciones conceptuales de la terminología y los fundamentos epistémicos de la investigación.

La metodología de la investigación se aborda en el Capítulo III. Incluye el enfoque, el tipo, el nivel, el diseño, la población, la muestra, el procedimiento, la validez y la fiabilidad del instrumento.

Los resultados del método de datos se presentan en tablas y figuras, así

como los resultados de la prueba de normalidad y la prueba de hipótesis, en el Capítulo IV.

En el Capítulo V se realiza una comparación entre los resultados obtenidos y el contexto de la investigación.

Para concluir, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos pertinentes al tema.

ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN……..I

CONSTANCIA DE ANTIPLAGIO……III

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS……IV

DEDICATORIA……V

AGRADECIMIENTO……..VI

RESUMEN……VII

ABSTRACT……VII

INTRODUCCIÓN……...IX

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema…… 16

1.2. Formulación del problema……... 17

1.2.1. Problema general……18

1.2.2. Problemas específicos……...18

1.3. Objetivos de la investigación……18

1.3.1.Objetivo general……...18

1.3.2. Objetivos específicos……..19

1.4.. Formulación de hipótesis……19

1.4.1.Hipótesis general……....19

1.4.2. Hipótesis especificas……..19

1.5. Variables……...20

1.6. Operacionalización de variables……21

1.7. Justificación……..22

1.8. Viabilidad……..23

1.9. Limitaciones……23

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación ……24

2.2. Antecedentes Internacionales ……24

2.3. Antecedentes nacionales……25

2.4. Antecedentes locales……..28

2.2. Bases teóricas…….28

2.1. Juego……..28

2.2. Socialización…….34

2.3. Definiciones conceptuales……41

2.4. Bases epistemológicas……42

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.Tipo de investigación……..44

3.2. Diseño y esquema de investigación……..45

3.3.Población y muestra……46

3.4. Definición del instrumento de recolección de datos……47

3.5. Técnicas de recojo, procesamiento de datos……...48

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1.Resultados……..49

4.2. Prueba de normalidad……60

4.3. Prueba de hipótesis……61

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

DISCUSIONES DE RESULTADO……..66

CONCLUSIONES……70

SUGERENCIAS……..71

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS……..72

ANEXOS……..75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población de estudio de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 24…….47

Tabla 2: Distribución de la muestra de estudio de los niños de 5 años……48

Tabla 3: Niveles y puntajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimentar……50

Tabla 4: Nivel y porcentajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……...51

Tabla 5: Nivel y porcentaje de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……52

Tabla 6: Nivel y porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimentar……..53

Tabla 7: Nivel y porcentajes de la dimensión identificación de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……..54

Tabla 8: Niveles y puntajes de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……55

Tabla 9: Nivel y porcentajes de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……57

Tabla 10: Nivel y porcentajes de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……..58

Tabla 11: Nivel y porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……59

Tabla 12: Nivel y porcentajes de la dimensión identificación de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……..60

Tabla 13: Prueba de normalidad de socialización…….61

Tabla 14: Prueba de hipótesis general……...62

Tabla 15: Prueba de hipótesis especifica 1.....63

Tabla 16: Prueba de hipótesis especifica 2…….64

Tabla 17: Prueba de hipótesis especifica 3…….65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Porcentajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……51

Figura 2: Porcentajes de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de entada del grupo experimenta……..52

Figura 3: Porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……..53

Figura 4: Porcentajes de la dimensión nivel identificación de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……54

Figura 5: Porcentajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental……57

Figura 6: Porcentajes de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……...59

Figura 7: Porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……60

Figura 8: Porcentajes de la dimensión identificación de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental……..61

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

El problema de la socialización en la educación inicial hay que abordarle de forma segura y adecuada, ya que es un problema que de forma constante se puede ver en los niños de educación inicial, y este problema se da por diferentes factores que afecta de forma negativa el desarrollo del niño dentro del entorno social. Es necesario indicar que algunos niños tienen problemas para relacionare con sus compañeros, muestran una timidez grave o evitan el contacto social. Una posible explicación es la falta de confianza en sí mismo. Este problema de la socialización tiene un efecto perjudicial en el desarrollo social y emocional de los niños, así como en su capacidad para participar activamente en el entorno de la escuela durante su escolarización. Un estudio realizado en México por Tuz (2016), nos da a comprender que el problema de la socialización en niños no tiene un origen clara, porque los niños suelen llegar al preescolar con un comportamiento que ha sido impactado por sus padres, familiares, hermanos e incluso vecino; es decir, su núcleo social influye en el proceso de socialización. Esto es uno de los orígenes de este problema, y se trata esencialmente de las disputas que puedan surgir entre los adultos como consecuencia. Discutir las causas de este problema requiere entrar en los ámbitos de la educación, la sociedad y la cultura. Esto se debe al hecho de que los niños están sometidos a diversas influencias.

Por lo que se refiere a Perú, en un estudio realizado por Barrios (2022), da una explicación tacita sobre el problema de la socialización

en niños, donde expresa que es difícil entender a los niños porque no comparten con sus compañeros, se expresan poco, se enfadan, son malcriados, tienen rabietas y algunos no dicen las cosas con la pronunciación correcta. La falta de socialización, que puede causar problemas considerables en los niños, puede convertirlos en personas con las que es difícil relacionarse y que tienen dificultades para adaptarse a la sociedad. Todo esto es un reflejo de las deficiencias de socialización que tienen los niños. Por su lado, Taco (2020), de forma explícita en cuanto al nivel de socialización que se da en la escuela, la mayoría de los niño se encuentran en el nivel de logro. Sin embargo, estos resultados no son suficientes; nos gustaría mejorar la socialización a niveles más altos y óptimos para garantizar que los niños que se alojan en esta institución tengan un desarrollo normal y adecuado de su socialización.

Es por ello, que es necesario poder realizar la investigación con la socialización como variable de estudio. Según las investigaciones realizadas, la socialización en los niños es un obstáculo importante que les impide alcanzar sus metas de aprendizaje. Al mismo tiempo, la investigación podrá ser de utilidad para los educadores que trabajan en la Institución Educativa. Esto les permitirá implementar ya ayudar de manera adecuada en el proceso de fomentar la socialización de los niños que se encuentran matriculados en la Institución Educativa Inicial Nº 438 Amadeus.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024?
- ¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024?
- ¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la dimensión identificación de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

- Demostrar los efectos de los juegos para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar los efectos de los juegos para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus,

Yarinacocha – 2024.

- Identificar los efectos de los juegos para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.
- Determinar los efectos para desarrollar la dimensión identificación de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

1.4. Hipótesis y/o sistema de hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

1.4.2. Hipótesis especificas

- Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.
- Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.
- Los juegos tienen efecto de manera directa para

desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

1.5. Variables

Variable independiente

Juegos

Dimensiones:

***D_1*:** Jujeos simbólicos.

***D_2*:** Juegos de reglas.

***D_3*:** Juegos cooperativos.

Variable dependiente

Socialización

Dimensiones:

***D_1*:** Autoestima.

***D_2*:** Comportamiento.

***D_3*:** Identificación.

1.6. Operalización de las variables

Tabla 1

Operalización de las variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: **Juegos**	Juegos simbólicos	Objetos. Personas. Reales. Imaginario.	**No aplicable**
	Juegos de reglas	Instrucción. Conocer. Respetar. Conseguir.	
	Juegos cooperativos	Equipo. Objetivo común. Participación.	
Variable dependiente: **Socialización**	Autoestima	Integración. Realización. Seguridad.	**Inicio** **Proceso** **Logro**
	Comportamiento	Reconoce errores. Practica normas. Comparte.	
	Identificación	Respeta. Agradece. Colabora.	

1.7. Justificación

Los resultados que se obtengan a través de la investigación serán de ayuda para las maestras y niños de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus. El objetivo de la investigación es adquirir la capacidad de contribuir al desarrollo de la socialización mediante el uso de juegos. Además, nos permitirá implementar nuevos métodos de instrucción para ayudar a los niños en el proceso de aprendizaje en relación con el desarrollo de la socialización.

Además, nos proporcionará nueva información que nos permitirá mejorar y ayudar a tratar las deficiencias y problemas que están asociados al proceso de socialización. Se puede saber la forma correcta de combatir mediante la permanencia en los juegos por parte de los niños y como desenvolvernos en su socialización si tenemos esta nueva comprensión de lado.

Se aplicará explícitamente el procedimiento y la aplicación del método científico, teniendo en cuenta la función de la variable juegos en la socialización, tomando en consideración la técnica y el instrumento que serán certificados por expertos para sus respectivas ejecuciones, y tomando en consideración el procedimiento y el instrumento.

1.8. Viabilidad

Se cuenta con la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus como aliado estratégico, además de contar con los recursos económico que nos permitirán desarrollar la investigación, finalmente, conocemos las exigencias científicas que nos impone el reglamento de grados y títulos de la Universidad Nacional de Ucayali. Esto garantizará que la investigación sea viable.

1.9. Limitaciones

Sin embargo, ser descubrió que no hay investigaciones a nivel local sobre las variables que se pretende investigar, que es una de las restricciones que se descubrió. En cualquier otro caso, no hay absolutamente ninguna restricción.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Rodríguez (2023) en su tesis titulado “Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial”, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 20 niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que

> El estudio que se presentó mediante la fundamentación de las teorías tradicionales y socialización, han sido tomado de diferentes autores que respaldan la información necesaria sobre la falta de juegos tradicionales en instituciones educativas, lo que provoca el desinterés de una buena socialización de los niños. (p. 80)

Rodríguez (2020) en su tesis titulado “El juego como apoyo didáctico para lograr la socialización el los niños que cursan el primer grado de educación pre escolar”, el diseño de la investigación fue pre experimental, la muestra estuvo conformado por 21 niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que “El juego se considera como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella, se trasmiten valores y costumbres” (p. 50).

Sierra & Tapia (2022) en sus tesis titulado “Juego simbólico para el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 3 a 4 años en su año lectivo 2022” el diseño de investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 25 niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que

> El juego simbólico fomenta la socialización en niños de 3 a 4 años, puesto que; dentro de este ambiente se desarrollan varias experiencias de aprendizaje que permite comprender de manera cercana los comportamientos del infante ante diversas situaciones que ocurren durante el juego individual o colectivo. (p. 71)

Ugalde (2020) en su tesis titulado “El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar”, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 35 niños, el instrumento que utilizaron fue la lista de cotejo, concluye que

> Para lograr los objetivos, es fundamental que el jardín de niños sea un espacio donde se ofrezca al niño la oportunidad de conocer. Por medio de la convivencia y el juego aprende; es decir, adquiere conocimientos que son puestos en práctica en la vida diaria. Ya que quien carece de oportunidades para jugar reduce su interés por el entorno, su desarrollo intelectual y afectivo se limita. (p. 118)

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Cárdenas (2020) en su tesis titulado “Los juegos de roles para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años en la institución

educativa inicial N°018, Tingo María, 2018”, el diseño de la investigación es cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 45 niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que

> Se mejoró significativamente la socialización de los niños y niñas de 5 años, aplicando los juegos de roles, por ello se evidencia en un 89.9% que han logrado mejorar su forma de actuar y su manera de interactuar entre sus pares. (p. 65)

Cardenas (2021) en su tesis titulado “Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial”, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 20 niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que

> Los juegos cooperativos que contribuya al desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de manera integral y satisfactoria, afirmando que la aplicación de programas como la elaborada, logra en los niños elevar el nivel de desarrollo de sus habilidades en aquellos indicadores de saludar, pedir y hacer favores, prestar ayuda, cooperar, compartir, expresar emociones, etc., para futuras relaciones sociales tanto con adultos como con sus iguales. (p. 21)

Cordova (2022) en sus tesis titulado “El juego como estrategia para la socialización en niños del programa no escolarizado de educación inicial “Soldaditos de Cristo”, Jaén”, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 15

niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que “Los aportes teóricos del juego de Gross, Piaget y el enfoque sociocultural contribuyen al desarrollo de la socialización en sus dimensiones integración, adaptación, aceptación y comunicación” (p. 31).

Flores et al., (2020) en su tesis titulado “Juegos tradicionales para la interacción social en niños (as) de 4 y 5 años de tres – I.E. I – Nuevo Chimbote, 2018”, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 84 niños, el instrumento que utilizaron fue la lista de cotejo, concluye que

> Mediante la participación activa de los niños en las diversas actividades de juegos tradicionales, facilitaron a que los niños y niñas socialicen con su entorno permitiendo la expresión de sus emociones, afirmando su interacción entre ellos teniendo en cuenta su efectividad en las actividades ejecutadas y aplicadas favoreciendo su socialización con las diversas actividades. (p. 74)

Vásquez (2020) en su tesis titulado “Juego para la socialización de los niños de educación inicial”, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra estuvo conformada por 20 niños, el instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluye que

> El juego es una actividad innata en el niño que le produce alegría y placer, por lo que debe constituirse en una estrategia didáctica valiosa para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del nivel inicial. Las teorías pedagógicas fundamentan la

importancia del juego en el desarrollo de la convivencia armoniosa del niño, estableciendo una relación exacta entre juego y socialización. (p. 23)

2.1.3 Antecedentes Locales

A nivel local no se encontró estudios basado a las variables.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Juego

La automotivación derivada de intereses individuales o emociones expresivas impulsa el acto de jugar. El juego natural permite el espectro completo de habilidades de movimiento; la acción es espontánea y única, y las reglas son auto-definidas. Es una actividad crucial porque apoya el desarrollo integral del infante y es, en parte, un reflejo del entorno que lo rodea. (Meneses & Monge, 2001)

El juego ha existido a lo largo de la historia humana desde el principio de los tiempos, como lo demuestra el descubrimiento de juguetes simples en excavaciones arqueológicas muy tempranas. Más tarde, las pinturas que representan a niños y niñas jugando juntos nos han llevado a definir el juego como una actividad humana fundamental, un ejercicio de aprendizaje y una práctica y mejora de actividades posteriores. (Pesántez, 2016)

El juego es objeto de una investigación psicológica especial. Es el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Este criterio se basa en los estudios realizados por Darwin, quien señala que solo

sobreviven las especies que mejor se adapten a las condiciones, cambiantes, del medio. En conclusión, se considera que el juego es la preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Gross citado por Flores et al., 2020, p. 21)

Simbaña (2022) lo define

> El juego es una actividad primordial en la infancia, a la cual el niño se adhiere libre, voluntaria y espontáneamente, aceptando reglas y con su disposición a superar obstáculos y retos. La función esencial del juego es proporcionar al niño el placer de jugar por jugar, siendo una actividad autotélica, es decir que se satisface a sí misma. (p. 9)

2.2.1.1 Dimensiones

El juego en los niños es una actividad natural y espontánea que les brinda la oportunidad de descubrir, interactuar y aprender sobre el mundo que les rodea. A través del juego, los niños desarrollan sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y motrices de una forma placentera y divertida. Tal como lo indica Matus (2021), cuando expresa que el juego es la actividad más fundamental que realiza un niño. Es una actividad que se produce de forma natural, espontánea y placentera, dentro de un espacio y un tiempo determinados, y es beneficiosa para el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales de los niños, en la cual se tiene en cuenta los juegos simbólicos, el juego de reglas, y el juego cooperativo.

a) **Juegos simbólicos:** Simular circunstancias, objetos e individuos (reales o imaginarios) que no existen en el momento del juego. Puede tratarse de algo real o imaginario. (Matus, 2021)

b) **Juegos de reglas:** Son aquellos en los que existe un conjunto de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y cumplir para alcanzar el objetivo que se les ha fijado. (Matus, 2021)

c) **Juegos cooperativos:** Son aquellas que exigen que los miembros de un equipo trabajen juntos para lograr un objetivo común. (Matus, 2021)

2.2.1.2 Importancia del juego

Saavedra (2020) menciona que

> A través de los juegos se activan los procesos cognitivos y evolucionan las habilidades mentales al experimentar y solucionar problemas de causa y efecto. Otra razón importante de su utilización es que por medio de ellos los infantes abstraen a su bagaje cultural, metal ideas o nociones los cuales le posibilitan indagar sobre otras nociones matemáticas, lingüísticas, y sobre todo de tinte social relacional tanto con entes de sus propias edades con personas mayores por muchos años a ellos. (p. 16)

2.2.1.3 Teorías del juego

Teoría Vygotskyana

Rodríguez (2013) menciona que otorgó el juego el papel de ser un aspecto impulsor del crecimiento mental del niño,

fomentando el desarrollo de funciones superiores del entendimiento como la atención a la memoria voluntaria. Defendiendo la idea de que la naturaleza social del juego es extremadamente importante para el desarrollo. También atribuyó al juego el papel elemental motor. Es posible clasificar su teoría como constructivista debido a que el niño desarrolla su propia realidad social y cultural a través del juego. La capacidad de que los niños para comprender la realidad de su entorno aumentan cuando participan en juegos con otros aumentado continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”.

Pensaba que los mundos imaginarios generados en el juego eran áreas de desarrollo próximo que funcionaban como sistemas de apoyo mental. Finalmente, Vygotsky muestra que el juego es una actividad social porque los niños aprenden nuevos roles y cómo trabajar juntos con otros niños. Esto muestra que el juego es una forma para que los niños se conecten con los demás. La naturaleza, el origen y la sustancia del juego son todos fenómenos sociales, y el juego muestra situaciones que trascienden más allá de las inclinaciones individuales y los impulsos internos.

Teoría Piagetiana

Rodríguez (2013) manifiesta que el desarrollo de las etapas cognitivas en conjunción con el desarrollo de la actividad lúdica: los múltiples tipos de juego que surgen a lo largo del desarrollo del niño son consecuencia directa de las

trasformaciones que experimentan paralelamente las estructuras cognitivas del niño. El juego es el paradigma de la asimilación porque es la acción autónoma del niño, la actividad esencial a través de la cual el niño interactúa con una realidad que le desborda. Además de los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación), el juego es el paradigma de la asimilación porque es el paso de una estructura cognitiva a otra. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o cognitivas son las que determinan la creación y la evolución del juego. Estas capacidades son tan fundamentales para el desarrollo del individuo como para el de la sociedad

2.2.1.4 Ámbitos del juego

Ámbito psicomotor

Rodríguez (2013) manifiesta que visto desde una perspectiva psicomotriz, el juego es beneficiosos para el desarrollo del cuerpo como de las capacidades sensoriales. Como resultado de la participación en actividades lúdicas, se puede mejorar la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en la capacidad de utilizar el cuerpo.

Ámbito cognitivo

Rodríguez (2013) manifiesta que mientras aún está en la cuna, el bebé realiza una serie de movimientos continuos que contribuyen al desarrollo de su capacidad de percepción y coordinación motora. Este avance es posible gracias a que el

niño es capaz de aprender y grabar en su mente diversos patrones de actividad. La asimilación de estos planes marca el inicio de la creación de las estructuras fundamentales del conocimiento, que le permiten repetir continuamente estas acciones con un grado de perfección cada vez mejor.

Ámbito afectivo – emocional

Rodríguez (2013) manifiesta que el juego es una actividad placentera que puede potencias los sentimientos de satisfacción, autoconfianza y seguridad; también puede reforzar la autoestima y proporcionar oportunidades para la libre expresión, entre otros beneficios. Además, aporta placer, alegría y satisfacción, permite la descarga de tensiones asegurando un sano equilibrio emocional y afectivo, siendo, por tanto, el escenario adecuado para que el niño exteriorice orgánicamente sus sentimientos. El desarrollo de la auto superación y la autoestima puede lograrse mediante el uso de juegos que permiten la expresión de una variedad de estados de ánimo y emociones. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son los juegos motores y los juegos de asamblea.

Ámbito social

Rodríguez (2013) manifiesta que el juego es una actividad esencial que desempeña un papel significativo en el desarrollo de las habilidades emocionales y es de gran importancia en el proceso de socialización. El juego mejora y amplia las interacciones del niño con otras personas y con el entorno, y le

ayuda a familiarizarse tanto consigo como con las personas de su entorno inmediato, lo que es especialmente importante durante su infancia. Es durante esta etapa cuando se desarrollan las capacidades físicas y mentales del niño, lo que desempeña un papel significativo en la adquisición y consolidación de patrones de comportamientos, relación y socialización de forma creativa. Esto se debe a que el niño aprende a relacionarse con otros niños, resolviendo así los problemas que puedan surgir, también refuerza la capacidad de ponerse en el lugar del otro (empatía).

2.2.2 Socialización

Verde (2002) lo define como

> Proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de su sociedad. Con la socialización el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro efectivo de los grupos y de la sociedad global. Las principales agencias de la socialización: la familia, la escuela, el grupo de compañeros, el trabajo, los medios de comunicación de masas y las iglesias. El efecto o la función de la socialización para el individuo es la formación de su personalidad por medio de la cultura. (p. 18)

Cada ser humano pasa por un proceso llamado socialización cuando interactúa con los demás. Este proceso resulta en la adquisición de normas, valores y comportamientos que se

alinean con las expectativas de la sociedad. Este es el proceso mediante el cual se absorbe la cultura, moldeando la identidad de uno dentro de ella y permitiendo su replicación y participación a través de experiencias personales y el aprendizaje social de los demás. Desde el nacimiento hasta la vejez, la socialización ocurre en cada etapa de la vida. (Tafur, 2009)

Piensan que la socialización es un proceso de toda la vida a través del cual las personas aprenden cómo unirse a un grupo social, adquirir conocimientos específicos, desarrollar las habilidades que necesitan para participar plenamente en la vida social y ajustarse a las formas organizadas de actuar que son típicas de la sociedad. (Papalia, citado por Vasquez, 2018)

Otra forma de pensar en la socialización es como un proceso continuo. Comienza al nacer y se desarrolla y cambia a lo largo de la vida de una persona. Por lo tanto, la socialización implica adoptar patrones sociales específicos como propios para desarrollar el autocontrol que nos otorga cierta autonomía en la adaptación a las normas sociales. De hecho, la autorregulación que requiere tanto conciencia cognitiva como, crucialmente, control emocional puede considerarse la piedra angular de la socialización. (Yubero, 2018)

2.2.2.1 Dimensiones

Cuando se trata de crecimiento de los niños, la socialización es un proceso esencial por el que pasan. La interacción con otras personas enseña a los niños una serie de habilidades sociales

importantes, como relacionarse con otras personas, comprender y comunicar sus sentimientos, colaborar con los demás, negociar y resolver desacuerdos, y muchas más. Es fundamental indicar la posición de Taco (2020) , porque nos indica que la socialización es un proceso en el que los individuos conectan con el mundo que les rodea, adquieren las múltiples formas de sentir, pensar y actuar que serán necesarias para participar y actuar, que serán necesarias para una participación afectiva en la sociedad. La socialización es un proceso que se produce cuando las personas se comunican entre sí.

a) **Autoestima:** Es la percepción emocional que una persona tiene de sí misma y que se da a sí misma. Una forma de expresarla es mediante el amor a uno mismo exclusivamente. No es infrecuente que la impresión emocional de un individuo supere a su racionalización y a su lógica en cuanto a las causas que provoca. (Taco, 2020)

b) **Comportamiento:** El comportamiento es la materia que se trata de establecer como el comportamiento de los individuos en los grupos sociales afectan dentro del contexto. (Taco, 2020)

c) **Identificación:** Puede ser el nombre de algunas situaciones, así como el nombre dado a ciertos papeles, que son documentos cuyo objetivo es precisamente establecer la identidad de una persona o individuo. Además, d ser un acto o actividad que debe realizarse en determinadas situaciones, la identificación también puede ser el nombre que se da a ciertos documentos. (Taco, 2020)

2.2.2.2 Importancia de la socialización

La socialización es importante para los niños y las niñas en la primera infancia porque es en los primeros años de vida donde ellos aprenden, forman y se fundamentan sus principios para el resto de sus vidas por tal motivo aprender a socializar desde niños servirá para aprender a aceptar a todos y convivir con los demás niños y niñas que lo rodean al compartir y aprender cosas nuevas mejora su estado psicológico y emocional su lenguaje será más fluido. Nacemos para ser sociales. Desde el momento en que estamos creciendo en el vientre de nuestra madre hasta el final de nuestras vidas, necesitamos tener experiencias que sean importantes para nuestras vidas sociales. También necesitamos enseñar a los jóvenes cómo comportarse para que puedan mantener a sus pequeños amigos. "Los niños que pasan mucho tiempo con su madre se desenvuelven mejor cuando están rodeados de otras personas." Hablan más, tienen menos miedo, están más dispuestos a ayudar y prestar cosas a los demás, y sienten que pertenecen a los grupos de los que forman parte. (Piaget, citado por Rivera, 2017)

2.2.2.3 Participación del niño en el proceso de socialización

En este periodo, el niño y la niña se vuelven mejores en el uso del lenguaje hablado, su conocimiento previo les proporciona ideas, les permite crear su propia visión del mundo y a menudo sorprenden a las personas que lo rodean. El lenguaje egocéntrico, se entiende como la fase que los pequeños tienen amigos imaginarios, hablan solos y juegan solos. Cuando se

evidencia en los niños sus padres o cuidadores se preocupan al pensar que esto está mal pero ocurre lo contrario, es un periodo corto, con el tiempo se vuelve una herramienta del pensamiento en la búsqueda de solución de sus dificultades que se le puedan presentar y el en su juego da soluciones a esta, desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, e inicia a manejar nociones del tiempo y el espacio en el que está ubicado a este periodo se le conoce como el periodo o la etapa pre operacional. (Jean Piaget, citado por Rivera, 2017, p. 25)

2.2.2.4 Teorías de Socialización

Teoría de aprendizaje social

Dice que las personas aprenden y crecen aprovechando las posibilidades y experiencias que su entorno les brinda. Las personas que estudian el aprendizaje social piensan que muchos comportamientos se aprenden observando a los demás. El espectador aprende representaciones simbólicas de lo que hace el modelo. Después de aprender algo, se almacena en la memoria para ayudar a guiar las acciones futuras. No tienes que copiar cómo actúan los demás; puedes aprender mucho sobre las reglas sociales y los castigos que las acompañan. (Bandura, citado por Vasquez, 2018)

Teoría de Jean Piaget

Piaget trata de precisar cuál es el camino que sigue el niño en su proceso de desarrollo para llegar a alcanzar el dominio del pensamiento lógico. Para este autor, la adaptación es un

proceso de equilibrarían progresiva, resultado de la interacción en la que el sujeto no es un mero receptor pasivo de las influencias ambientales, sino que participa activa y selectivamente en la organización adaptativa. El sujeto construye en su proceso de adaptación con la ayuda del medio social con un intercambio dinámico llamado equilibrarían. Las funciones básicas que posibilitan la adaptación son: la asimilación, cuando la acción del sujeto ejerce su influencia sobre el medio para modificarlo e incorporar los objetos a sus esquemas de conducta. Y la acomodación, cuando es el medio ambiente el que ejerce su influencia y el sujeto modifica sus esquemas de conducta para incorporar nuevos objetos. (Richmond, citado por Ortiz, 2022, p. 19-20)

Teoría de Vygotsky

Se propone centralmente al estudiar cómo surgen los procesos psicológicos superiores cuando los comportamientos sociales y emocionales se internalizan. Los procesos mentales superiores provienen de la vida social, cuando una persona hace cosas con otras personas. La constitución de los procesos superiores aparece como un proceso intrínsecamente social y se enfrenta a dos líneas: la línea natural de desarrollo entendida como el proceso de maduración, de crecimiento y la línea cultural, la cual trata con los procesos

de apropiación y el dominio de los instrumentos de que la cultura dispone (lenguaje). Esto se da, porque en el desarrollo cultural de niño, toda función aparece dos veces; primero, en el ámbito social, y más tarde en el ámbito individual. Es decir, una actividad externa se reconstruye y comienza a suceder internamente, esta internalización de las formas culturales de conducta implica necesariamente una reconstrucción de la actividad de los procesos psicológicos superiores. La influencia de la interacción con otras personas es crucial para la construcción por parte del niño de sus estructuras cognoscitivas. (Kozulin, citado por Ortiz, 2022, p. 21-22)

2.2.2.5 Tipos de socialización

Socialización primaria

Cárdenas (2020) manifiesta que

Es importante en la transmisión de conocimientos que propicia un aprendizaje significativo para ellos, estos aprendizajes eran adquiridos de acuerdo a los estilos de aprendizaje que se relaciona desde su temprana edad. En esta etapa se utilizan normas que puedan conducir para el mejoramiento de su efectividad en relación a la socialización. (p. 42)

Socialización secundaria

Cárdenas (2020) manifiesta que

Se caracteriza por los conocimientos que el individuo ha venido adquiriendo durante el proceso de su aprendizaje a través de un

mundo objetivo. Por lo tanto, es entendida como la internalización de submundos (realidades parciales que se contrastan con el mundo de base adquirido en la socialización primaria). En consecuencia, los niños diferencia que los aprendizajes emitidos por sus padres no son los únicos, más por el contrario, consideran que el mundo de los conocimientos es amplio y transmiten su interés por querer aprenderlo. Por lo tanto, es considerada clave para el desarrollo de su adolescencia en función a un mundo de conocimientos que vienen a cliente durante procesos y etapas y que través de ellos moldeando su comportamiento en función a sus valores éticos y cívicos. (p. 42)

Socialización terciaria:

Cárdenas (2020) manifiesta que “En esta etapa los sujetos vienen adecuándose y adaptándose en su contexto real qué se consideraba como una apropiación que deben experimentar frente a cambios radicales y profundos referentes a sus condiciones de vida” (p.43).

2.3 Definiciones conceptuales

- **Aprendizaje**

Real Academia Española (2014) lo define como “Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa” (p. 830).

- **Comportamiento**

Real Academia Española (2014), lo define como “Manera de comportarse en diferente forma” (p. 2424).

- **Identificación**

Real Academia Española (2014) lo define como “Acción y efecto de identificar o identificarse” (p. 4879).

- **Juego**

Real Academia Española (2014), lo define como “Acción y efecto de jugar por entretenimiento” (p. 5209).

- **Niño**

Real Academia Española (2014) lo define como “Que está en la etapa y desarrollo de la niñez” (p. 6173).

2.4 Bases epistemológicas

2.4.1 Bases epistemológicas del juego

A lo largo de nuestra vida, utilizamos el juego para reflejar lo que hemos aprendido del mundo real. El juego, que es una actividad que nos permite aprender, disfrutar, interactuar, recapitular la realidad y elaborar conflictos, nos ayuda a dar a conocer nuestros sentimientos y pensamientos al entorno. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio a través del cual empezamos a comprender como funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él. Cumplimento así un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos. (Campos et al., 2006)

2.4.2 Bases epistemológicas de socialización

El proceso de socialización también puede concebirse como un continuo que evoluciona continuamente a lo largo del tiempo. El

proceso comienza con el nacimiento y continúa desarrollándose y progresando a lo largo de todo el ciclo vital. Para lograr la autorregulación necesaria que nos permite ajustarnos a las expectativas de la sociedad, la socialización requiere que adoptemos ciertos patronees sociales como propio. Esto se hace con la intención de obtener el nivel necesario de

independencia. De hecho, podría decirse que la autorregulación es la fuerza motriz del proceso de socialización. Sebe sentar las bases de la socialización, que no solo requiere conciencia mental, sino también, y esto es mucho más crucial y hay regulación emocional. (Yubero, 1998)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Por otro lado, Sampieri et al., (2014) expresa que la investigación aplicada se centra principalmente en la aplicación de los conocimientos científicos a la solución de problemas concretos reconocidos por la comunidad académica. El objetivo de esta investigación es hablar del procedimiento, los protocolo y la tecnología que permiten cumplir esos requisitos de forma eficaz y práctica. Frente al objetivo de la investigación pura, que consiste en ampliar el área del conocimiento científico sin recurrir a la aplicación directa, el objetivo de la investigación aplicada es identificar soluciones a problemas que están ocurriendo realmente en el mundo real. En concreto, aprovecha la información obtenida en el pasado y la utiliza directamente para dar respuesta a una necesidad o problema detectada en un entorno concreto. En este tipo de estudio, la aplicación de técnicas y metodologías rigurosos es la que se utiliza para llevar a cabo las tareas de recogida y análisis de datos, así como la creación de soluciones que sean prácticas. La investigación aplicada es un tipo de investigación que se centra en la transferencia de información y tecnología con el objetivo de poner en práctica los resultados de estudio para mejorar o resolver problemas que se encuentran en el mundo real. Un aspecto básico de la investigación aplicada es que posee esta misma cualidad. Esto puede exigir la aceptación y adaptación de métodos, enfoques que sean adecuados y eficaces en el contexto especifico. Ambas opciones son posibles.

El tipo de investigación es de diseño pre experimental y de carácter cuantitativo y cualitativo.

3.2. Diseño y esquema de la investigación

Para Sampieri et al., (2014) el diseño de la investigación se basa en un diseño pre experimental porque se caracteriza por la administración de un estímulo o terapia a un grupo, seguido de medir una o más variables para mantenerlas en un cierto nivel dentro del grupo. En otras palabras, el diseño de la investigación se basa en un diseño que se realizó antes del experimento. Además, ni la variable independiente ni los grupos de control pueden ser modificados de ninguna manera. Entonces, antes de que se introdujera el estímulo, no había información sobre el nivel del grupo en la variable dependiente. Además, no puedes controlar completamente las fuentes de invalidación interna, y no puedes probar la causalidad con un 100% de certeza.

El diseño de la investigación es:

GE	**O_1**	**X**	**O_2**

Fuente: Elaboración propia.

Donde:

GE : Grupo experimental en niños de 5 años.

O_1 : Es la medición a través de la prueba de entrada del grupo experimental.

O_2 : Es la medición a través de la prueba de salida del grupo experimental.

X : Juegos.

3.3. Población y muestra

3.1.1. Población

Para Carrasco (2006) que por decirlo de otra manera, es la acumulación de todos los componentes (unidad de análisis) que se relacionan con el ámbito específico en el que se desarrolla la investigación.

El estudio incluirá a niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial No. 438 Amadeus en Yarinacocha, Perú, en 2024.

Tabla 1

Distribución de la población de estudio de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

	Secciones			
5 Años	A	B	C	TOTAL
	20	25	25	70

Fuente: Matricula 2024.

3.1.2. Muestra

Según Carrasco (2006) es una parte o fragmento de la población que es representativa de la totalidad y cuyas características se suponen que son objetivas y reflejan la población. Cuando se dice que se trata de garantizar que los resultados obtenidos de la muestra pueden extrapolarse a todos los componentes de la población, se trata de una porción o fragmento de la población.

20 niños de 5 años matriculados en la sección “A” de educación inicial contribuirán la muestra de estudio.

La selección de la muestra de estudio se llevó a cabo mediante un enfoque de muestreo no probabilístico, y la selección de los participantes se realizará respetando los criterios de inclusión y exclusión.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio de los niños de 5 años.

	Número de niños
5 años	20 niños de la sección “A”
	Grupo experimental

Fuente: Tabla 1.

3.2. Definición del instrumento de recolección de datos

A lo largo de todo el proceso de realización de la investigación, la lista de cotejo servirá como instrumento que se utilizará para lograr el aprendizaje con las dimensiones indicadas. Además, será la herramienta que utilizaremos para recoger los datos.

Según Carrasco (2006), indica que es importante tener en cuenta la naturaleza y las características del problema, así como el objetivo del objeto de la investigación, al contemplar el uso de los instrumentos de investigación, que desempeñan papeles sumamente importantes en el proceso de recogida de datos.

3.3. Técnicas de recojo, procesamiento de datos

El enfoque de observación se empleará para este estudio, y la hoja de observación se utilizará como el instrumento que se utilizará para analizar el proceso del juego.

Tal como manifiesta Carrasco (2006), diciendo que consideremos que la observación es un método de adquisición de información, a pesar de que muchos autores la consideran simplemente un método exclusivo de recogida de datos. Po ello, permite utilizar herramientas eficaces y consolidadas, como la lista de control, cuadernos, ficha de observación, etc.

Procesamiento de datos:

- Los datos fueron procesados en su matriz para un análisis posterior una vez que hayan sido capturados utilizando el dispositivo.
- Un software informático analizará los datos estadísticamente. El análisis de la tabla de frecuencias empleará estadísticas descriptivas.
- Se utilizó el análisis descriptivo para hablar sobre los números que surgieron de los datos.

Presentación de datos:

Examinaremos las siguientes fases:

- Se analizó los resultados.
- Se usó la herramienta estadística SPSS v.26 y Microsoft Excel 2016, la captura de datos continuará añadiéndolos a una base de datos.
- Se usó los datos que se han recopilado, las aplicaciones mencionadas anteriormente crearán tablas y figuras estadísticas.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Resultados

Tabla 3

Niveles y puntajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimentar.

N°	AUTOESTIMA		COMPORTAMIENTO		IDENTIFICACIÓN		SOCIALIZACIÓN	
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
2	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
3	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
4	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
5	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
6	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
7	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
8	4	PROCESO	3	INICIO	4	PROCESO	11	PROCESO
9	3	INICIO	3	INICIO	4	PROCESO	10	PROCESO
10	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
11	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
12	3	INICIO	4	PROCESO	3	INICIO	10	PROCESO
13	3	INICIO	5	LOGRO	3	INICIO	11	PROCESO
14	6	LOGRO	3	INICIO	3	INICIO	12	LOGRO
15	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
16	5	PROCESO	3	INICIO	3	INICIO	11	PROCESO
17	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
18	3	INICIO	3	INICIO	5	LOGRO	11	PROCESO
19	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO
20	3	INICIO	3	INICIO	3	INICIO	9	INICIO

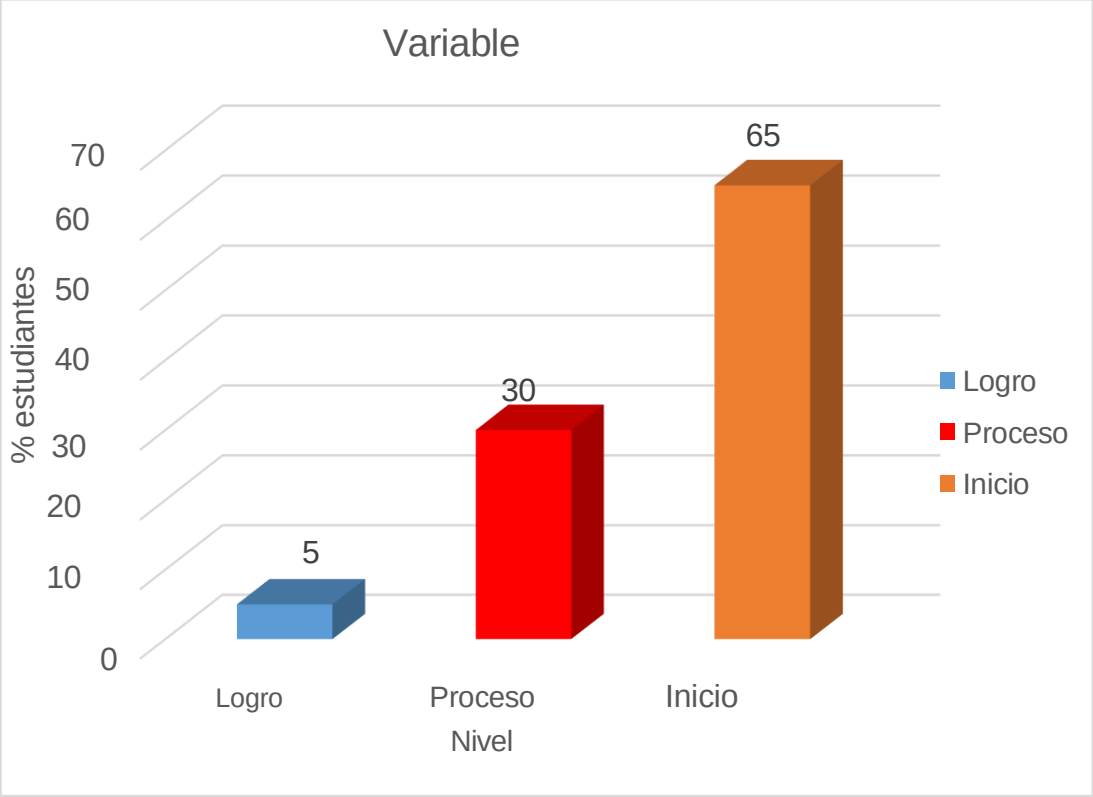
Tabla 4

Nivel y porcentajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.

SOCIALIZACIÓN			
NIVEL	14	fi	%
Logro	12	1	5
Proceso	10 a 11	6	30
Inicio	9	13	65
TOTAL		**20**	**100**

Figura 1

Porcentajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.



Los resultados de la prueba de entrada se presentan en la tabla 4 y la figura 1, donde se observa que el 65% de los participantes están presentes en el nivel de inicio, el 30% están presentes en el nivel proceso y, por último, el 5% están presentes en el nivel logro.

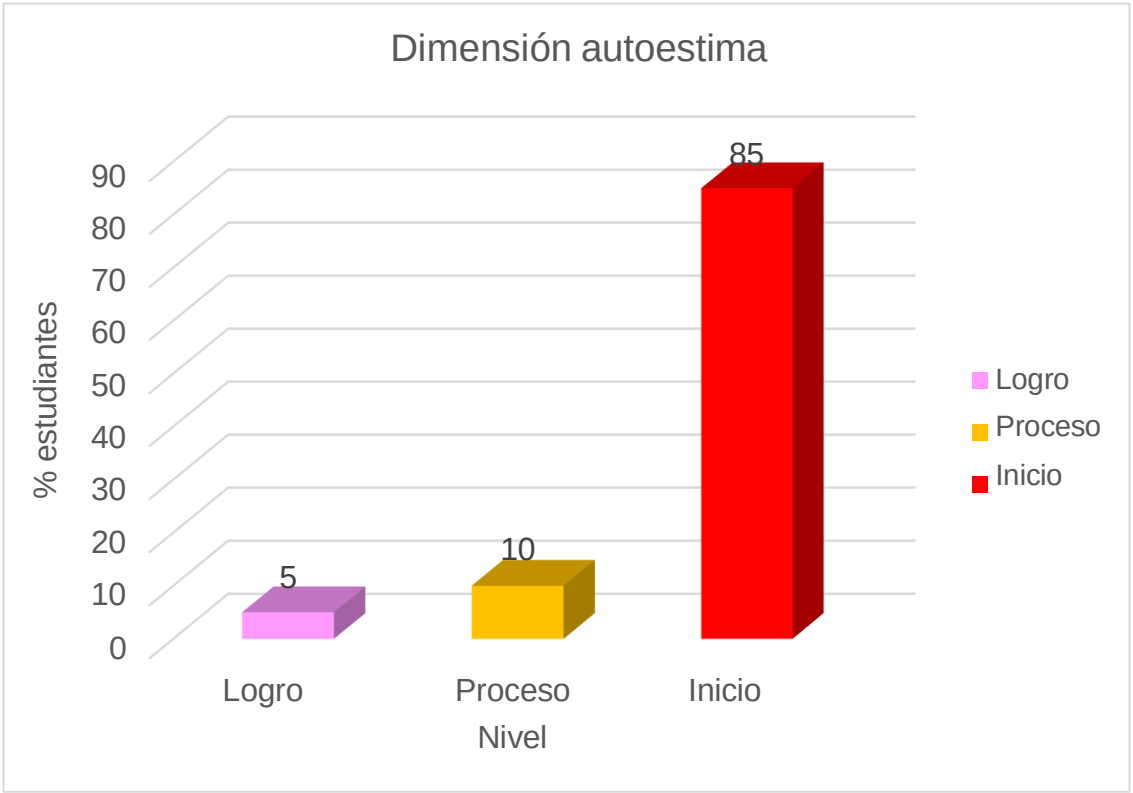
Tabla 5

Nivel y porcentaje de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.

AUTOESTIMA			
NIVEL	ESCALA	fi	**%**
Logro	6	1	5
Proceso	4 a 5	2	10
Inicio	3	17	85
TOTAL		**20**	**100**

Figura 2

Porcentajes de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de entada del grupo experimental.



En la tabla 5 y la figura 2 se ofrecen los resultados de la prueba de entrada. Se observa que el 85% de los participantes están presentes en el nivel inicio, el 10% en el nivel proceso y el 5% en el nivel logro.

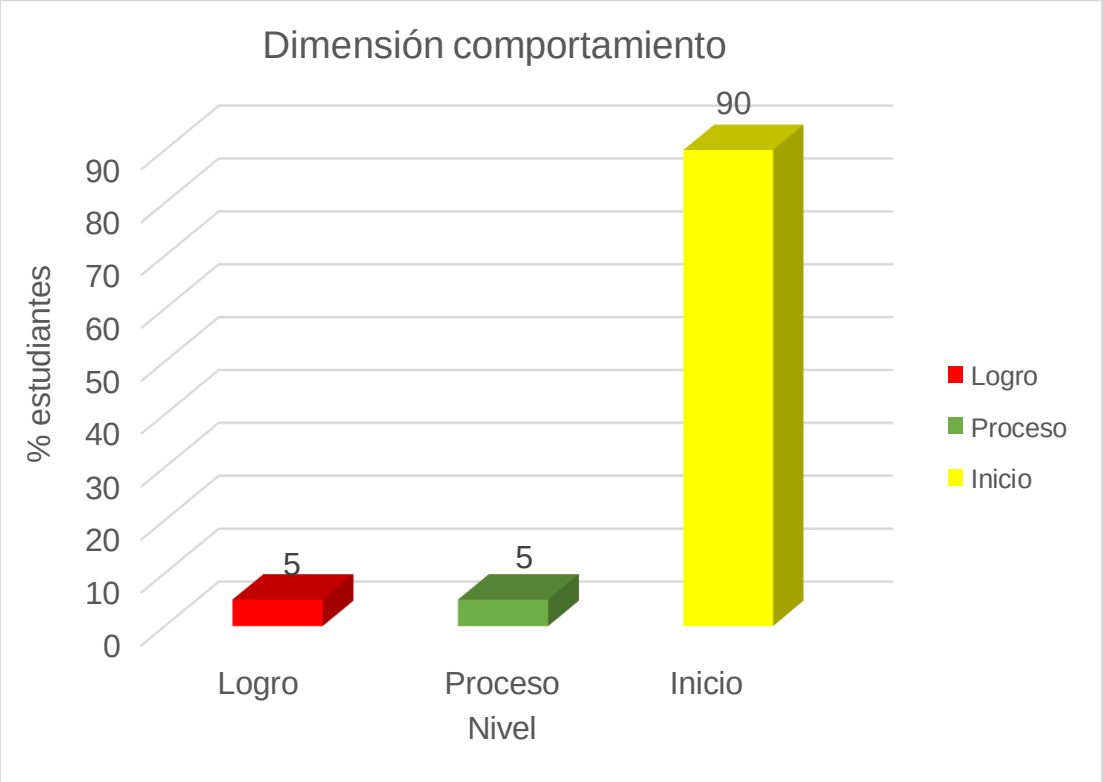
Tabla 6

Nivel y porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimentar.

COMPORTAMIENTO			
NIVEL	ESCALA	fi	%
Logro	5	1	5
Proceso	4	1	5
Inicio	3	18	90
TOTAL		**20**	**100**

Figura 3

Porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.



En la tabla 6 y la figura 3 se puede echar un vistazo a los resultados de la prueba de entada. En el nivel inicio, el 90 % de los participantes están presentes, en el nivel proceso, el 5% están presentes, y en el nivel logro, el 5% están presentes.

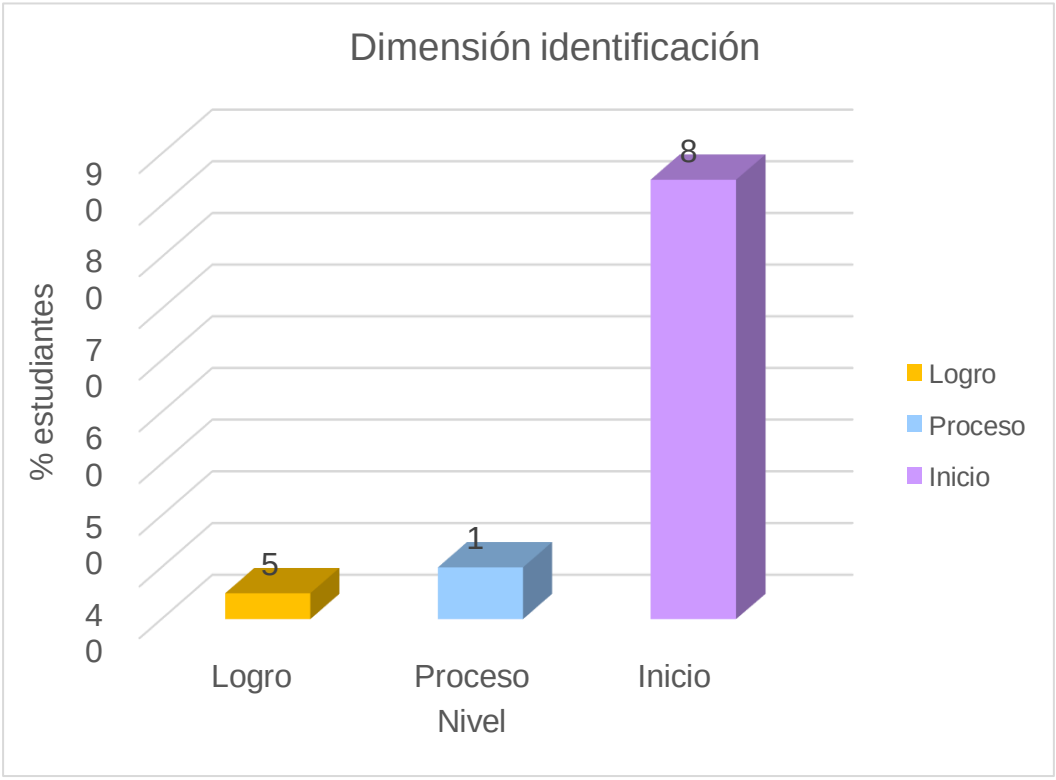
Tabla 7

Nivel y porcentajes de la dimensión identificación de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.

IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	ESCALA	fi	**%**
Logro	5	1	5
Proceso	4	2	10
Inicio	3	17	85
TOTAL		**20**	**100**

Figura 4

Porcentajes de la dimensión nivel identificación de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.



Los resultados de la prueba de entrada se presentan en la tabla 7 y la figura 4, respectivamente, para que cualquiera pueda examinarlos. El 85% de los participantes están presentes en el nivel inicio, el 10% están presentes en el nivel proceso y el 5% están presentes en el nivel logro. En general, los participantes están presentes en los tres niveles.

Tabla 8

Niveles y puntajes de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.

N°	**AUTOESTIMA**		**COMPORTAMIENTO**		**IDENTIFICACIÓN**		**SOCIALIZACIÓN**	
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
2	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
3	7	PROCESO	6	INICIO	8	LOGRO	21	INICIO
4	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
5	7	PROCESO	6	INICIO	8	LOGRO	21	INICIO
6	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
7	7	PROCESO	6	INICIO	8	LOGRO	21	INICIO
8	8	LOGRO	6	INICIO	8	LOGRO	22	PROCESO
9	8	LOGRO	8	LOGRO	8	LOGRO	24	LOGRO
10	8	LOGRO	6	INICIO	8	LOGRO	22	PROCESO
11	8	LOGRO	7	PROCESO	8	LOGRO	23	PROCESO
12	8	LOGRO	8	LOGRO	8	LOGRO	24	LOGRO
13	8	LOGRO	8	LOGRO	8	LOGRO	24	LOGRO
14	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
15	6	INICIO	8	LOGRO	8	LOGRO	22	PROCESO
16	6	INICIO	8	LOGRO	8	LOGRO	22	PROCESO
17	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
18	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
19	7	PROCESO	8	LOGRO	8	LOGRO	23	PROCESO
20	7	PROCESO	8	LOGRO	6	INICIO	21	INICIO

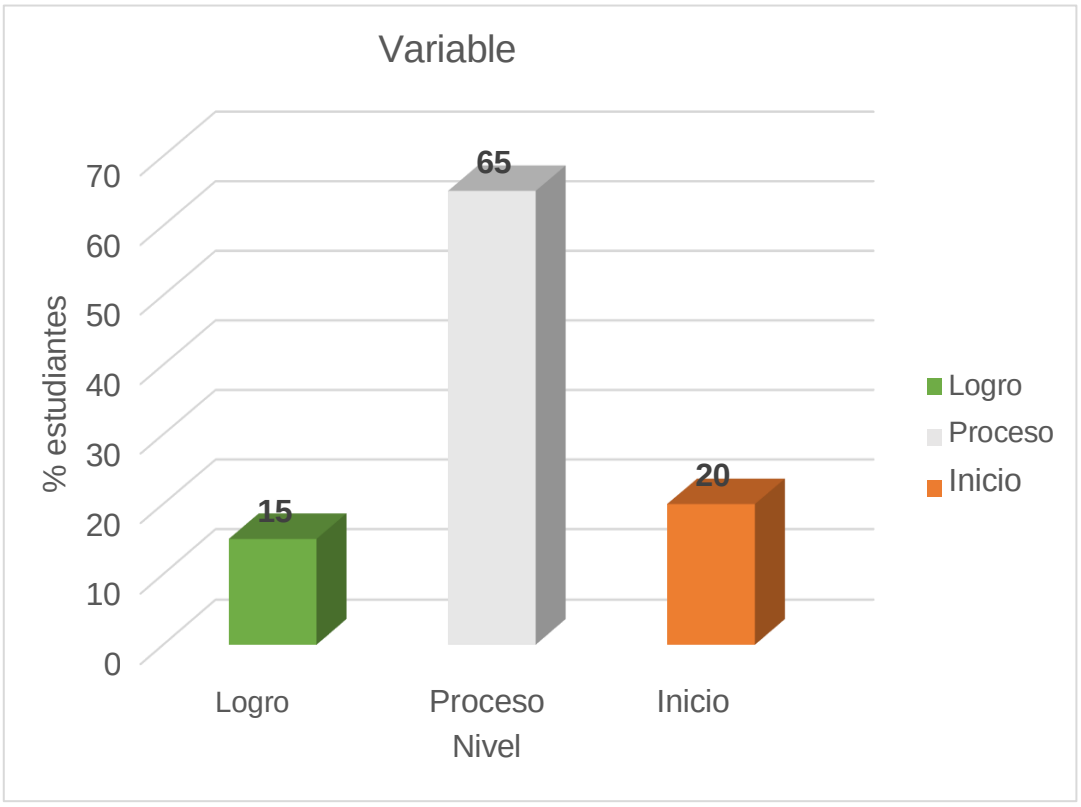
Tabla 9

Nivel y porcentajes de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.

Socialización			
NIVEL	14	fi	%
Logro	24	3	15
Proceso	22 a 23	13	65
Inicio	21	4	20
TOTAL		**20**	**100**

Figura 5

Porcentajes de la socialización de la prueba de entrada del grupo experimental.



Los resultados de la prueba de salida se ofrecen en la tabla 9 y la figura 5, donde se observa que el 65% de los participantes están presentes en el nivel proceso, el 20% están presentes en el nivel inicio y el 15% están presentes en el nivel logro.

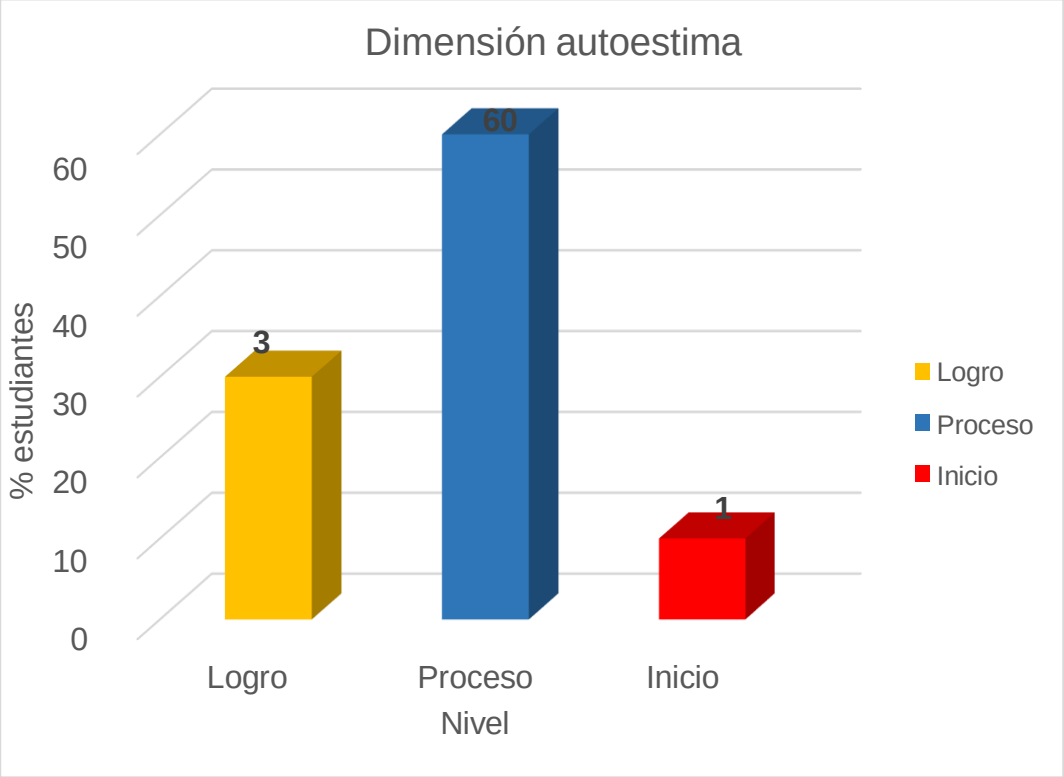
Tabla 10

Nivel y porcentajes de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.

Autoestima			
NIVEL	ESCALA	fi	**%**
Logro	8	6	30
Proceso	7	12	60
Inicio	6	2	10
TOTAL		**20**	**100**

Figura 6

Porcentajes de la dimensión autoestima de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.



Los resultados de la prueba de salida se muestran en la tabla 10 y la figura 6, donde se observa que el 60% de los participantes están presentes en el nivel proceso, el 30% están presentes en el nivel logro y el 10% están presentes en el nivel inicio.

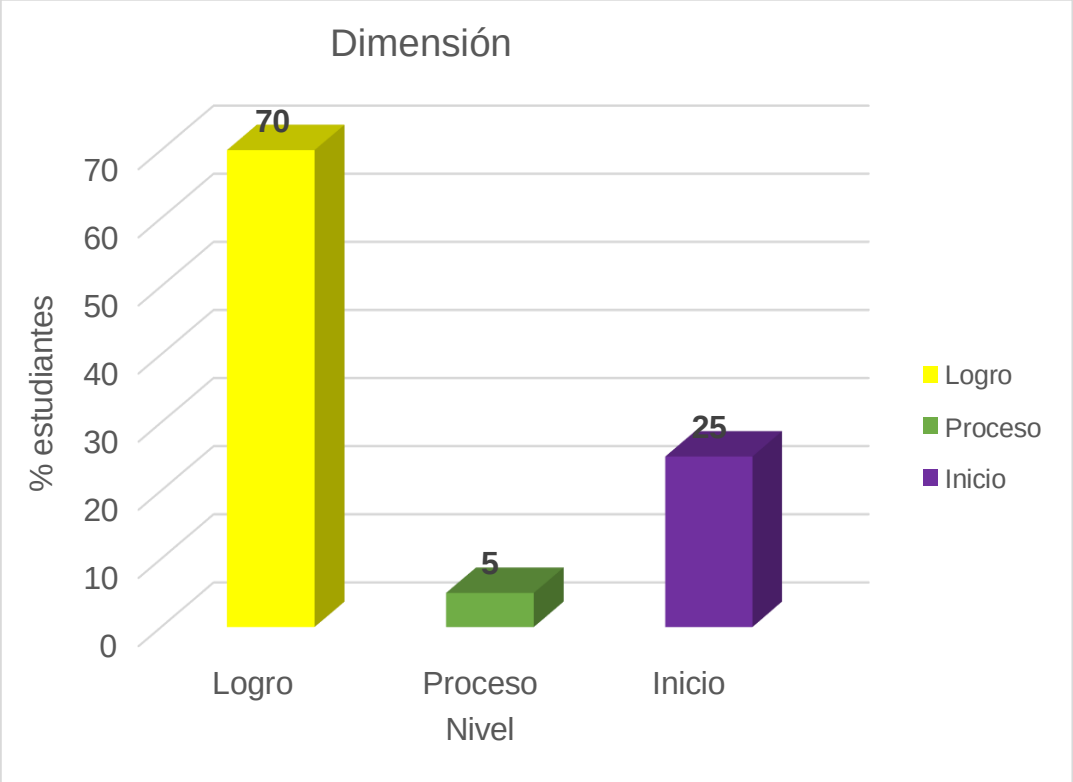
Tabla 11

Nivel y porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.

Comportamiento			
NIVEL	ESCALA	fi	**%**
Logro	8	14	70
Proceso	7	1	5
Inicio	6	5	25
TOTAL		**20**	**100**

Figura 7

Porcentajes de la dimensión comportamiento de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.



Eche un vistazo a los resultados de la prueba de salida, que se presentan en la tabla 11 y la figura 7, respectivamente. Hay un 70% de participantes en logro, un 25% en nivel inicio y un 5% en nivel proceso.

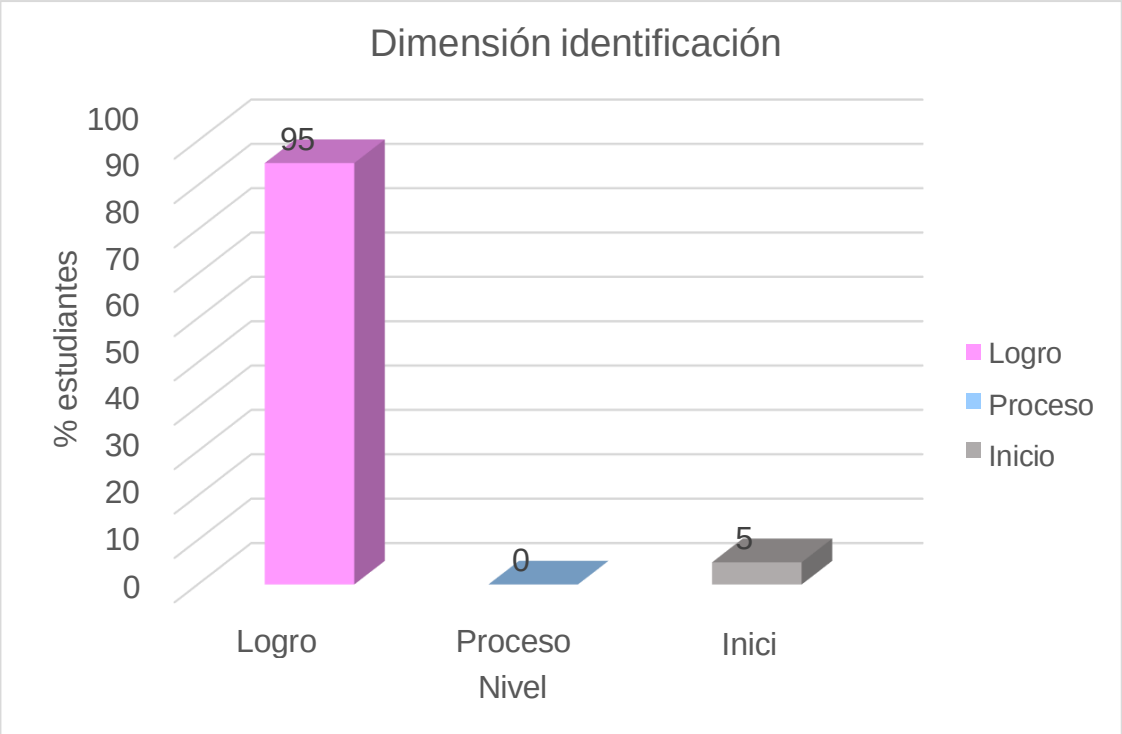
Tabla 12

Nivel y porcentajes de la dimensión identificación de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.

Identificación			
NIVEL	ESCALA	fi	**%**
Logro	8	19	95
Proceso	7	0	0
Inicio	6	1	5
TOTAL	20	**100**	

Figura 8

Porcentajes de la dimensión identificación de la socialización de la prueba de salida del grupo experimental.



Eche un vistazo a los resultados de la prueba de salida, que se muestran en la tabla 12 y la figura 8, respectivamente. El 95% de los participantes están en el logro, el 5% en el nivel inicio y el 0% en el nivel proceso.

4.2. Prueba de normalidad

Tabla 13

Prueba de normalidad de socialización.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Autoestima	,771	20	,000
Comportamiento	,598	20	,000
Identificación	,236	20	,000
SOCIALIZACIÓN	,863	20	,009

Para determinar si la prueba de normalidad de la socialización era normal o no, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk. Esto se debió al hecho de que el grado de libertad medía menos de 50. Dado que la significación de las dimensiones autoestima, comportamiento e identificación que se relacionan con la variable socialización es inferior a 0,05, los resultados de la prueba muestran que los datos son, por tanto, normales. Esto se debe a que la importancia de estas dimensiones está asociada con la variable socialización.

4.3. Prueba de hipótesis de investigación

Tabla 14

Prueba de hipótesis general

H_a: Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

H_0: Los juegos no tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferenc				
					Inferior	Superior			
Par 1	PS - PE	12,900	1,165	,261	12,355	13,445	49,508	19	,000

Decisión: Según los resultados de la prueba de hipótesis con el grado de libertad (gl) 19, la prueba t que se calculó arrojó un valor de 49,508, que es superior al umbral de 0,05. Como consecuencia de ello, se da crédito a la hipótesis de investigación, mientras que la hipótesis nula se pone en entredicho. Los resultados de este estudio demuestran que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Tabla 15

Prueba de hipótesis especifica 1

H_a: Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

H_0: Los juegos no tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferenc				
					Inferior	Superior			
Par 1	PS - PE	3,900	1,119	,250	3,376	4,424	15,584	19	,000

Decisión: De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis realizada con el grado de libertad (gl) 19, la prueba t que se calculó arrojó un valor de 15,584,que es superior al umbral de 0,05. Como consecuencia de ello, se da credibilidad a la hipótesis de la investigación, mientras que la hipótesis negativa queda en entredicho. Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Tabla 16

Prueba de hipótesis especifica 2

H_a: Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

H_0: Los juegos no tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	PS - PE	4,300	,923	,206	3,868	4,732	20,826	19	,000

Decisión: De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis realizada con el grado de libertad (gl) 19, la prueba t que se

calculó arrojó un valor de 20,826. Este valor es superior al umbral de 0,05 establecido en el análisis estadístico. Como consecuencia de ello, se da credibilidad a la hipótesis de la investigación, mientras que la hipótesis negativa queda en entredicho. Los hallazgos de esta investigación indican que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Tabla 17

Prueba de hipótesis especifica 3

Ha: Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

H_0: Los juegos no tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	PS - PE	4,700	,657	,147	4,393	5,007	31,995	19	,000

Decisión: La prueba t calculada dio como resultado un valor de 31,995, determinado por los resultados de la prueba de hipótesis realizada con el grado de libertad representado por el número 19. El análisis estadístico determinó que era necesario un umbral de 0,05, y este número supera dicho umbral. En consecuencia, se da crédito a la hipótesis de la investigación, mientras que la hipótesis negativa queda en entredicho como consecuencia de este fenómeno. En base a los resultados de este estudio, se puede concluir que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la prueba de entrada se presentan en la tabla 4 y la figura 1, donde se observa que el 65% de los participantes están presentes en el nivel de inicio, el 30% están presentes en el nivel proceso y, por último, el 5% están presentes en el nivel logro. Los resultados de la prueba de salida se ofrecen en la tabla 9 y la figura 5, donde se observa que el 65% de los participantes están presentes en el nivel proceso, el 20% están presentes en el nivel inicio y el 15% están presentes en el nivel logro. La prueba de hipótesis con el grado de libertad (gl) 19, la prueba t que se calculó arrojó un valor de 49,508, que es superior al umbral de 0,05. Como consecuencia de ello, se da crédito a la hipótesis de investigación, mientras que la hipótesis nula se pone en entredicho. Los resultados de este estudio demuestran que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

Se relaciona con la investigación de Rodríguez (2023), cuando indica que, el estudio que se presentó mediante la fundamentación de las teorías tradicionales y socialización, han sido tomado de diferentes autores que respaldan la información necesaria sobre la falta de juegos tradicionales en instituciones educativas, lo que provoca el desinterés de una buena socialización de los niños.

También se relaciona con la investigación de Ugalde (2020), cuando expresa que, para lograr los objetivos, es fundamental que el

jardín de niños sea un espacio donde se ofrezca al niño la oportunidad de conocer. Por medio de la convivencia y el juego aprende; es decir, adquiere conocimientos que son puestos en práctica en la vida diaria. Ya que quien carece de oportunidades para jugar reduce su interés por el entorno, su desarrollo intelectual y afectivo se limita.

Además, también tiene una vinculación con la investigación de Sierra & Tapia (2022), expresa que, el juego simbólico fomenta la socialización en niños de 3 a 4 años, puesto que; dentro de este ambiente se desarrollan varias experiencias de aprendizaje que permite comprender de manera cercana los comportamientos del infante ante diversas situaciones que ocurren durante el juego individual o colectivo.

En la dimensión autoestima en la prueba de entrada, se observa que el 85% de los participantes están presentes en el nivel inicio, el 10% en el nivel proceso y el 5% en el nivel logro. En la prueba de salida se observa que el 60% de los participantes están presentes en el nivel proceso, el 30% están presentes en el nivel logro y el 10% están presentes en el nivel inicio. Los resultados de la prueba de hipótesis realizada con el grado de libertad (gl) 19, la prueba t que se calculó arrojó un valor de 15,584, que es superior al umbral de 0,05. Como consecuencia de ello, se da credibilidad a la hipótesis de la investigación, mientras que la hipótesis negativa queda en entredicho. Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

En la dimensión comportamiento en la prueba de entada, en el

nivel inicio, el 90 % de los participantes están presentes, en el nivel proceso, el 5% están presentes, y en el nivel logro, el 5% están presentes. En la prueba de salida, que se presentan en la tabla 11 y la figura 7, respectivamente. Hay un 70% de participantes en logro, un 25% en nivel inicio y un 5% en nivel proceso. La prueba de hipótesis realizada con el grado de libertad (gl) 19, la prueba t que se calculó arrojó un valor de 20,826. Este valor es superior al umbral de 0,05 establecido en el análisis estadístico. Como consecuencia de ello, se da credibilidad a la hipótesis de la investigación, mientras que la hipótesis negativa queda en entredicho. Los hallazgos de esta investigación indican que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

En la dimensión identificación en la prueba de entrada el 85% de los participantes están presentes en el nivel inicio, el 10% están presentes en el nivel proceso y el 5% están presentes en el nivel logro. En general, los participantes están presentes en los tres niveles. En la prueba de salida el 95% de los participantes están en el logro, el 5% en el nivel inicio y el 0% en el nivel proceso. La prueba t calculada dio como resultado un valor de 31,995, determinado por los resultados de la prueba de hipótesis realizada con el grado de libertad representado por el número 19. El análisis estadístico determinó que era necesario un umbral de 0,05, y este número supera dicho umbral. En consecuencia, se da crédito a la hipótesis de la investigación, mientras que la hipótesis negativa queda en entredicho como consecuencia de

este fenómeno. En base a los resultados de este estudio, se puede concluir que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

CONCLUSIONES

- Se demostró que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.
- Se analizó que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.
- Se ha podido identificar que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.
- Se ha determinado que los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.

SUGERENCIAS

- Se sugiere que se debe seguir trabajando de forma planificada la autoestima en los estudiantes para poder formar seguridad en su formación.
- Se sugiera que las maestras de aula deben hacer que los niños se socialicen de forma constante con todos los pares que les rodean, tienen en claro su proceso de cuidado.
- Se sugiere que se debe seguir ampliando la enseñanza de identificación en los niños durante su proceso de aprendizaje.
- Se sugiere que el comportamiento debe ser mediado en las aulas hacia los niños de forma más explícita.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrios, E. E. R. (2022). *Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, 2021 .* Universidad César Vallejo.

Campos, M. R., Chacc, I. E., & Gálvez, P. G. (2006). *Juego estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa.*

Cárdenas, A. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°018 , Tingo María,2018*.

Cardenas, L. S. R. (2021). *Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de nivel inicial*.

Carrasco, S. D. (2006). Metodología de la investigación científica. *Editorial: San Marcos*.

Cordova, B. E. S. (2022). *El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial "Soldaditos de Cristo", Jaén*.

Flores, P. F. V., Maguiña, K. L. R., & Sánchez, L. E. Q. (2020). *Juegos Tradicionales Para La Interacción Social En Niños (As) De 4 Y 5 Años De Tres-I.E.I-Nuevo Chimbote , 2018*.

Matus, C. (2021). *Teoría del juego social.*

Meneses, M. M., & Monge, M. de los Á. A. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico.*

Ortiz, D. L. L. (2022). *"Programa lúdico "armonía" para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 103 Ada Alegría de Bazán -Trujillo*.

Pesántez, M. D. P. (2016). *El juego en los procesos de aprendizaje.*

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la Lengua Española*.

Rivera, C. (2017). *Importancia de la socialización en el aula en el proceso cognitivo, con los niños y las niñas de jardín del hogar infantil el nido del barrio popular 1*.

Rodríguez, A. J. A. (2020). *El juego como apoyo didáctico para lograr la socialización de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar*.

Rodríguez, L. M. R. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial*.

Rodríguez, M. J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): el juego social*.

Saavedra, G. C. (2020). *El juego- trabajo en los estudiantes de educación inicial*.

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. del P. B. (2014). *Metodología de la investigación*.

Sierra, K. S. G., & Tapia, C. M. N. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años en el año lectivo 2022*.

Simbaña, L. (2022). *Juego libre y socialización en los niños y niñas De Inicial II de una unidad educativa en el valle de los chillos.*

Taco, R. G. (2020). *Socialización en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa pública inicial N° 432-12/mx-p Mollepata II, Ayacucho 2019.* Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Tafur, P. R. (2009). *La investigación en el tema de la socialización.*

Tuz, M. A. M. (2016). *Dificultad de la socialización en niños de educación preescolar en colaboración de tareas compartidas.* Universidad Pedagógica Nacional.

Ugalde, M. (2020). *"El Juego Como Estrategia Para La Socialización De Los Niños De Preescolar."*

Vásquez, Á. A. V. (2020). *Juego para la socialización de los niños de educación inicial*.

Vasquez, A. G. R. (2018). *Niveles de socializacion en las niñas y niños de 5 años de la instituciones de educacion inicial del distrito de cajamarca provincia de julcan, 2018*.

Verde, M. (2002). *Importancia de la socialización en el niño preescolar*.

Yubero, S. (1998). *Socialización y aprendizaje social.*

Yubero, S. (2018). *Socialización y aprendizaje social.*

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
General	**General**	**General**	**Variable independiente:**	**Tipo de investigación:** Aplicativo. **Diseño de investigación:** Pre experimental. **Muestra:** 20 niños de la sección A. **Tipo de muestra:** No probabilística. **Instrumento:** Talleres.
¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024?	Demostrar los efectos de los juegos para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.	Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.	Juegos **Dimensiones:** Juegos simbólicos Juegos de reglas Juegos cooperativos	
Específicos	**Específicos**	**Especificas**	**Variable dependiente:**	
¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024? ¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024? ¿Qué efectos tienen los juegos para desarrollar la dimensión identificación de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024?	Analizar los efectos de los juegos para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024. Identificar los efectos de los juegos para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024. Determinar los efectos para desarrollar la dimensión identificación de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024.	Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión autoestima de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024. Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión comportamiento de la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 Amadeus, Yarinacocha – 2024. Los juegos tienen efecto de manera directa para desarrollar la dimensión identificación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438	Socialización **Dimensiones:** Autonomía Comportamiento identificación	

		Amadeus, Yarinacocha – 2024.		

ANEXO2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA.

Prueba para evaluar

PRUEBA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS



Nombre del niño/a.....

Evaluadora : **Esther López Grandez** **Fecha de evaluación:** .....

DIMENSION	ITEMS	Puntaje 1	Puntaje 2	Puntaje 3	Puntaje obtenido
AUTOESTIMA	1. Se integra con facilidad al grupo de juego.			✓	3
	2. Disfruta cuando juega con sus amiguitos.			✓	3
	3. Demuestra independencia en sus juegos.			✓	3
COMPORTAMIENTO	4. Reconoce si lastima o hace sentir mal a un compañero.			✓	3
	5. Respeto por las normas de juego.			✓	3
	6. Comparte los materiales con sus compañeros.			✓	3
IDENTIFICACION	7. Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.			✓	3
	8.Expresa frases de cariño y amistad.			✓	3
	9.Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.			✓	3



Inicio

1-8



Proceso

9-17



Logrado

18-27

SOCIALIZACION

Se integra con facilidad al grupo de juego.

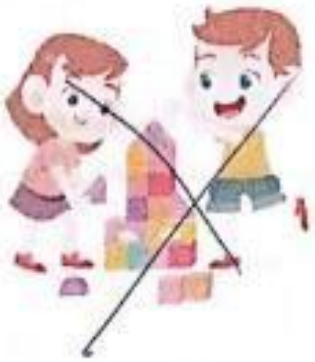
1. Identifica el niño que se esta relacionado con sus compañeros.





Disfruta cuando juega con sus amiguitos.

2. Observa e identifica que niños están felices de jugar con sus compañeros.





Demuestra independencia en sus juegos

3. Observa e identifica que niño eligen que jugar.





Reconoce si lastima o hace sentir mal a un compañero.

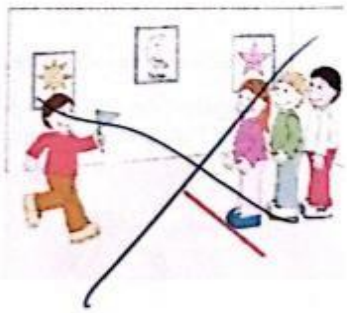
4. Identifica que niño actua correctamente.





Respeta las normas de juego

5. Observa y identifica quienes están respetando los acuerdos del juego.





ANEXO 3: VALIDACION DE INSTRUMENTOS POR LOS EXPERTOS.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POST GRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN: DOCENCIA Y PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

YO, María Cristina Pérez Hidalgo con DNI: 43289600 Especialista en Educación Inicial, ostento el grado de Magister en Evaluación y Acreditación de la calidad en educación y ejerzo la carrera Profesional en Educación Inicial. Por medio de la presente hago constar que he revisado, con fines de validación el instrumento titulado "Prueba para evaluar la socialización en niños de 5 años" que será aplicado en el desarrollo de la investigación de la maestrista Esther López Grandez

Luego de hacer las verificaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones

EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

No	INDICADORES	VALORES			
		1	2	3	4
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación			X	
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar.			X	
3	El instrumento guarda relación con los objetivos propuestos en la investigación			X	
4	El instrumento facilita la comprobación de las hipótesis en la investigación			X	
5	Los indicadores son los correctos para cada dimensión.			X	
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión			X	
7	En general, el instrumento permite un manejo ágil de la información			X	

VALORACIÓN.-
1- Deficiente
2- Regular
3- Bueno
4- Excelente

OBSERVACIONES. -

.....
.....
.....
.....

Pucallpa, 26 de JULIO del 2024.

.....
Mg. María Cristina Pérez Hidalgo

ANEXO 4 : EJECUCIÓN Y DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO

Pucallpa 12 de agosto del 2023

CARTA N° 002 -J-EVALUADOR- Dra.PDE , Dra. DTB y ALGA.POSGRADOGRADO-UNU

SEÑOR: Dr. **ROMEL PINEDO RIOS .**
Director de la Escuela de Posgrado-Universidad Nacional de Ucayali

ASUNTO: EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS DE POSGRADO-UNU.

Presente

Tengo el honor de dirigirme a usted, saludarlo cordialmente y a la vez hacer llegar a su despacho, según lo solicitado la evaluación del proyecto denominado: **"JUEGOS PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 438 AMADEUS, YARINACOCHA – 2024**. Presentado por la bachiller ESTHER **LÓPEZ GRANDEZ,** de la Escuela de POSGRADO UNU, con mención en Docencia y Pedagogía Universitaria. Realizando la respectiva evaluación como miembros del JURADO EVALUADOR damos por ***APROBADO, PARA SU EJECUCIÓN Y DESARROLLO.***

Agradeciéndole por su atención me suscribo de usted, no sin antes reiterales las muestras de aprecio y estima personal.
Atentamente:

Dra. Elizabeth, Pacheco Dávila
Secretario

Dra. Betzabeth, Diaz Torres
Vocal

Mg. Adan Genaro, Aparcana Laura

ANEXO 5: SOLICITUD Y AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO.

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junin y Ayacucho "

Solicito: Permiso para la aplicación de instrumento

Sra. Thule Marissa Malqui Bailon
Directora de la I.E.I Nº438 "AMADEUS" -Yarinacocha

Yo, Esther López Grandez de Hierro, identificado con DNI 45529222, estudiante de la escuela de posgrado de la Universidad Nacional de Ucayali ,me dirijo ante Usted respetuosamente me presento y expongo:

Que siendo indispensable la elaboración y sustentación de una Tesis para obtener el grado de magister, solicito a Usted permiso para la aplicación de los instrumentos de recolección de información de los niños de 5 años de su digna gestión. Cabe indicar que los datos obtenidos serán anónimos y estrictamente usados con fines e investigación, el estudio lleva por titulo "JUEGOS PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº438 "AMADEUS", Yarinacocha -2024".

Por lo expuesto :
Ruego a Usted acceder a mi solicitud

Miércoles,11 de diciembre 2024

Esther López Grandez de Hierro

Recibido - 11 - 12 - 2024
Hora: 10:56 a.m.

ANEXO 6 : CALCULO DE LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO.

Variable dependiente: Socialización.

Variable dependiente: Socialización.									
	Autoestima			Comportamiento			Identificación		
Sujetos	It1	It2	It3	It4	It5	It6	It7	It8	It9
S1	2	2	2	2	2	2	3	2	2
S2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
S3	2	2	2	3	2	3	3	2	2
S4	3	3	2	2	3	2	2	3	3
S5	2	2	2	3	2	2	2	2	2
S6	2	2	2	2	2	2	2	2	2
S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S8	2	2	1	1	2	3	2	2	2
S9	3	3	3	2	1	2	2	3	3
S10	2	2	3	1	1	2	3	3	1
S11	2	2	1	1	1	1	1	1	1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	11	**100,0**
	Excluido[a]	0	**,0**
	Total	11	**100,0**

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	**N de elementos**
,878	**9**

Resultados estadísticos extraído del software estadístico SPSS 27.

INTERPRETACIÓN: La significancia de α = 0.878; lo que significa que los resultados basado a la lista de cotejo teniendo en cuenta los 9 ítems considerados se encuentran de manera altamente confiable y aceptable.

ANEXO 7: FORMATO DE EVALUACION DE INVESTIGACION.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO

ANEXO 6

FORMATOS DE EVALUACION DE INVESTIGACION (para autoevaluación, para el asesor y jurado evaluador del proyecto)

Título: "JUEGOS PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 438 AMANECER, TARNACOCHA – 2024".

Proponente: ESTHER LOPEZ GRANDEZ

CRITERIOS	CALIFICACIÓN Y PUNTAJE			Observaciones
	Muy bueno 3	Bueno o satisfactorio 2	Pobre o insatisfactorio 1	
I. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN				
1. Descripción de la realidad problemática		X		
2. Formulación del problema				
2.1. Problema general	X			
2.2. Problema específico		X		
3. Objetivo general y objetivos específicos		X		
4. Hipótesis	X			
5. Variables	X			
6. Justificación e importancia		X		
7. Viabilidad	X			
8. Limitaciones		X		
II. MARCO TEÓRICO				
2.1 Antecedentes de la investigación	X			
2.2 Bases teóricas		X		
2.3. bases o fundamentos filosóficos.				
2.4 Definiciones conceptuales	X			
2.5 Bases epistémicas				
2.6 Bases antropológicas (opcional)				
III. METODOLOGÍA				
3.1 Tipo de investigación	X			
3.2 Diseño y esquema de la investigación	X			
3.3 Población y muestra (si es aplicable)	X			
3.4 Operacionalización de variables.		X		
3.5 Técnicas de recolección de datos.				
3.5.1 Descripción de los instrumentos	X			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO

3.5.2Procedimientos de comprobación de la validez y confiabilidad de los instrumentos				
3.6 Técnicas para el procesamiento y presentación de la información				
IV CRONOGRAMA	X			
V PRESUPUESTO	X			
VI REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		X		
VI ANEXOS		X		
VII ESTILO DE REDACCION (Sistema Vancouver/APA)		X		

Evaluación. Se aplicará la siguiente escala:

ITEM	PUNTAJE TOTAL	PUNTAJE MÍNIMO APROBATORIO	PUNTAJE OBTENIDO
Planteamiento del problema	27	18	22
Marco teórico	18	12	8
Metodología	21	14	14
Cronograma	3	2	3
Presupuesto	3	2	3
Referencias bibliográficas	3	2	2
Anexos	3	2	2
Estilo de redacción	3	2	2
TOTAL	81	54	56

Nota: Si el evaluador considera que el proyecto es aceptable pero que algunos ítems necesitan ser corregidos, puede sugerir su aprobación e indicar que puntos deben ser modificados.

APROBADO	APROBADO CON OBSERVACIONES	NO APROBADO
	✓	

Fecha de:			
Recepción del proyecto	Entrega al evaluador	Informe del evaluador /Comisión de Grados	Informe al investigador responsable

NOMBRE DEL EVALUADOR: Dra. **ELIZABETH PACHECO DÁVILA** Firma:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FAC. DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dra. Elizabeth Pacheco Dávila
COORDINADORA DE INVESTIGACIÓN

ANEXO 8 : EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS






MAJHAL
29






MAJHAL
29