

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS:

**El juego infantil y la socialización en niños y niñas de Primaria Ayacucho,
2021**

**Para optar el título profesional de:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTADO POR:

Bach. Miguel Angel LEON JUICA

ASESOR:

Dr. Guido Alfonso PEREZ SAEZ

AYACUCHO - PERÚ

2024

A mis padres y abuela, por darme la oportunidad
de estudiar, de ser un hombre íntegro

Miguel Angel

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por acogernos en su claustro educativo, con formación adecuada y docentes probos.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, por darnos facilidades formales para formarnos académicamente y culminar nuestros estudios universitarios.

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, por las enseñanzas, aprendizajes, debates, facilitaciones, asesoramientos, experiencia académica, propios de una formación universitaria de calidad.

Al Dr. Guido Alonso Pérez Sáez, por el asesoramiento de la presente tesis, por volcar toda su experiencia en mejorar el trabajo de tesis.

Al personal administrativo y docentes de la Institución Educativa Guamán Poma de Ayala, por estar atentos y prestos en el trabajo pedagógico que se realiza en esta casa de estudios, y por el permiso formal para la ejecución del trabajo de campo en sus ambientes.

RESUMEN

La tesis titulada *El juego infantil y la socialización en niños y niñas de Primaria, Ayacucho, 2021* tuvo por finalidad determinar la influencia de los juegos en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. En cuanto a la metodología, se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, tipo básico, nivel descriptivo-correlacional, diseño no experimental, método inductivo-deductivo; fue desarrollada en una población de 360 estudiantes de ambos sexos, con un muestreo por conveniencia y una muestra de 30 niños y niñas. Los resultados muestran una alta fiabilidad en la base de datos recabada, con un alfa de Cronbach de 0.973; en cuanto a las dimensiones del juego, que influyen en los estudiantes del cuarto grado de Primaria, se tiene la dimensión social con un 65 % calificado de regular, la dimensión cognitiva con 62.5 % calificado de frecuentemente. En la prueba de hipótesis general, los juegos influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021; se tiene una correlación moderada, con un valor de 0.649; por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Finalmente, se concluyó en que los juegos influyen moderadamente en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

Palabras claves: Juego infantil, socialización, cognitiva, Educación Primaria.

ABSTRACT

The purpose of the thesis titled *Children's play and socialization in Primary school boys and girls, Ayacucho, 2021* was to determine the influence of games on the socialization of fourth grade “B” students of the Guamán Poma de Ayala Application Schools, of the Ayacucho district, 2021. Regarding the methodology, it was developed under the quantitative approach, basic type, descriptive-correlational level, non-experimental design, inductive-deductive method; It was developed in a population of 360 students of both sexes, with convenience sampling and a sample of 30 boys and girls. The results show high reliability in the database collected, with a Cronbach's alpha of 0.973; Regarding the dimensions of the game, which influence fourth grade Primary students, there is the social dimension with 65% rated as regular, the cognitive dimension with 62.5% rated as frequently. In the general hypothesis test, the games influence the socialization of the fourth grade “B” students of the Guamán Poma de Ayala Application Campuses, in the district of Ayacucho, 2021; there is a moderate correlation, with a value of 0.649; Therefore, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. Finally, it was concluded that the games moderately influence the socialization of the fourth grade “B” Primary students of the Guamán Poma de Ayala Application Schools, in the district of Ayacucho, 2021.

Keywords: Children's play, socialization, cognitive, Primary Education.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	II
Agradecimientos	III
Resumen.....	IV
Abstract	V
Índice.....	VI
Introducción	X
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Descripción de la situación problemática.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos.....	3
1.3 Formulación de objetivos	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4. Justificación.....	4
1.4.1 Justificación teórica	4
1.4.2 Justificación práctica	4
1.4.3 Justificación metodológica	5
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1 Antecedentes internacionales	6

2.1.2	Antecedentes nacionales	7
2.1.3	Antecedentes regionales	8
2.2	Bases teóricas	9
2.2.1	Fundamentos teóricos del juego	9
2.2.2	Clasificación del juego	14
2.2.3	Tipos de juego	15
2.2.4	Descripción del juego	18
2.2.5	El juego en el desarrollo infantil.....	20
2.2.6	Beneficio e importancia del juego	21
2.2.7	El juego infantil y el aprendizaje	21
2.2.8	El juego motor como modelo pedagógico	23
2.2.9	Socialización.....	25
2.2.10	Teorías	25
2.2.11	Características de la socialización	26
2.2.12	Importancia de la socialización	27
2.2.13	Procesos de socialización	27
2.2.14	Tipos de socialización	28
2.2.15	Agentes de la socialización.....	29
2.2.16	Dimensiones	29
2.3	Marco conceptual	29
CAPÍTULO III. HIPÓTESIS Y VARIABLES.....		32

3.1	Formulación de hipótesis	32
3.2	Variables.....	33
3.2.1	Variable independiente	33
3.2.2	Variable dependiente	34
3.3	Operacionalización de variables.....	35
CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA.....		37
4.1	Tipo y nivel de investigación	37
4.2	Métodos	37
4.3	Diseño de investigación.....	38
4.4	Población, muestra y muestreo.....	39
4.5	Técnicas e instrumentos	40
4.6	Validez y confiabilidad de instrumentos	42
4.7	Técnica de procesamiento de datos	43
4.8	Aspectos éticos	43
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		45
5.1	Resultados de frecuencias y porcentajes	45
5.1.1	Estadística de fiabilidad.....	45
5.2	Resultados de la prueba de hipótesis	83
5.2.1	Resultados de la prueba de hipótesis general	83
5.2.2	Resultados de la prueba de hipótesis específica 1	83
5.2.3	Resultados de la prueba de hipótesis específica 2	84

5.2.4 Resultados de la prueba de hipótesis específica 3	85
5.3 Discusión de resultados	85
CONCLUSIONES	88
RECOMENDACIONES.....	90
REFERENCIAS.....	92
ANEXO.....	96

INTRODUCCIÓN

El juego infantil es una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que no solo proporciona entretenimiento y recreación, sino también es crucial para el aprendizaje y la socialización. En el entorno escolar, el juego se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, indispensables para que los individuos puedan interactuar de manera efectiva y armoniosa en la sociedad.

En Ayacucho, durante el año 2021, el impacto del juego infantil en la socialización de los niños y niñas de Primaria adquiere una importancia especial debido a las circunstancias excepcionales provocadas por la pandemia de COVID-19. Este período ha generado cambios significativos en la dinámica escolar, afectando las interacciones sociales y las oportunidades de juego, tanto en entornos presenciales como virtuales. En este contexto, es fundamental analizar cómo el juego infantil ha influido en la socialización de los estudiantes de Primaria y cuáles han sido las estrategias adoptadas por las instituciones educativas para fomentar este aspecto crucial del desarrollo infantil.

El marco teórico de esta investigación se sustenta en teorías del desarrollo infantil y de la socialización, destacando la relevancia del juego como un medio para adquirir habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky han señalado la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y la resolución de problemas, mientras que otros estudios han demostrado que el juego contribuye al desarrollo de competencias sociales y emocionales esenciales.

La elección de este tema se motivó por la necesidad de entender cómo el juego infantil, en un contexto alterado por la pandemia, sigue siendo un pilar para el desarrollo social y emocional de los niños. Además, se busca aportar conocimientos que puedan ayudar a diseñar estrategias educativas más efectivas que promuevan un desarrollo integral en los estudiantes.

Actualmente, la investigación sobre el juego infantil y la socialización se ha centrado en contextos normales, pero hay una escasez de estudios que analicen esta dinámica en situaciones de crisis como la pandemia de COVID-19. Este estudio pretende llenar ese vacío, ofreciendo una visión actualizada y contextualizada de cómo los cambios en las rutinas y métodos de enseñanza afectan la socialización a través del juego.

El problema central de esta investigación radica en entender cómo las alteraciones en la dinámica escolar, provocadas por la pandemia, han afectado la socialización de los niños y niñas de Primaria a través del juego. Se plantea que, mediante la implementación de estrategias lúdicas adaptadas a la nueva normalidad, es posible mitigar los efectos negativos y promover una socialización efectiva y saludable.

El objetivo principal de esta investigación fue analizar la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primaria en Ayacucho durante el año 2021.

Esta tesis se estructura en varios capítulos que abordan, en primer lugar, el planteamiento del problema, el marco teórico y el estado actual de la investigación. Posteriormente, se presenta el diseño metodológico utilizado para la recolección y análisis de datos. A continuación, se detallan los resultados obtenidos y se discuten en relación con el marco teórico. Finalmente, se ofrecen conclusiones y recomendaciones prácticas para el ámbito educativo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la situación problemática

El juego es la actividad preferida por los niños. A partir del juego, el niño o niña tiene la posibilidad de crecer en actitudes, conocimientos, habilidades, destrezas; lo cual sirve para que interactúe con el entorno social. Así, el juego tiene la cualidad de mejorar el potencial y desarrollo del niño, en un valor incalculable.

Según el contexto actual, algunos de los profesores desconocen el significado del juego como agente socializador. Esto se debe a que muchos de los momentos del juego son considerados como espacios donde el niño disfruta junto a los compañeros de momentos agradables.

A nivel internacional, Meneses y Monge (2001) afirmaron que:

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en la personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás, de establecer una comunicación y relación con el entorno, por medio del propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, definido como auténtica expresión del mundo del niño.

De igual forma, en Perú, la *Ley General de Educación*, n.º 28044 (2003), en el artículo 34.º, hace referencia a la socialización, cuando refiere que: "El currículo es valorativo en tanto responde al desarrollo armonioso e integral del estudiante y a crear actitudes positivas de convivencia social, democratización de la sociedad y ejercicio responsable de la ciudadanía".

A nivel nacional, se ha detectado, a través de fichas de observación, niños y niñas con bajo nivel de socialización, lo cual trae como consecuencia un divisionismo, agresividad, violencia, discriminación entre ellos, convirtiéndose así en una dificultad en el desarrollo de los aprendizajes. La falta de habilidades sociales en las instituciones educativas marca serios problemas, porque no se puede trabajar en equipo, prefieren trabajar solos; no le interesan los compañeros, lo más importante es tener todos los juegos y el centro de atención.

Por eso, en las instituciones educativas nacionales, es importante que el profesor utilice al juego como recurso metodológico de socialización; para que los niños, al estar en interacción con los compañeros, desarrollen las habilidades sociales, para el logro de competencias e independencia social.

La región Ayacucho no es ajena a este problema; ya que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional, ejercido por algunos profesores, a través de la influencia del conductismo, no consideran la aplicación de estrategias actuales, ni el contexto de los estudiantes. Lo cual genera una deficiente estimulación en cuanto al aprendizaje, sin apoyarse en el juego y la socialización.

Este problema también fue observado en los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, donde algunos profesores del nivel primario no dan importancia a los aspectos fundamentales del juego, como estrategia de aprendizaje; así, actualmente, emplean enfoques tradicionales, que no son innovadores, dejando de lado el juego, que fortalece el nivel de socialización

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre el juego y la socialización en los estudiantes del cuarto grado de Primaria, sección “B”, de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021?

1.2.2 Problema específico

- a) ¿Cómo la dimensión cognitiva del juego se relaciona con la autoestima en los estudiantes del cuarto grado de Primaria, sección “B”, de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021?
- b) ¿De qué manera la dimensión afectiva del juego se vincula al comportamiento en los estudiantes del cuarto grado de Primaria, sección “B”, de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021?
- c) ¿Cómo la dimensión social del juego se relaciona con la identificación en los estudiantes del cuarto grado de Primaria, sección “B”, de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 General

Determinar la influencia de los juegos en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

1.3.2 Específicos

- a) Analizar cómo la dimensión cognitiva del juego influye en la autoestima de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

- b) Determinar cómo la dimensión afectiva del juego influye en el comportamiento de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.
- c) Establecer cómo la dimensión social del juego influye en la identificación de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación teórica

Los profesores tenemos una gran responsabilidad en nuestras manos, por la ardua labor de educar y la obligación de brindar las bases de la educación; una de las acciones a desarrollar son las muchas formas de socializar, las cuales determinan los principios básicos relacionados con el proceso natural del individuo. En el juego, prevalece, porque permite que se desplieguen múltiples habilidades, destrezas y competencias a nivel de cognición, movimiento, emoción, comunicación y socialización; por lo que ayuda a reconocer y aceptar el mundo tal y como es, adaptándose al entorno en que interactúa.

Esta investigación contribuirá no solo en los sentidos anteriores; sino, también, ampliará los conocimientos y los horizontes científicos en el campo de la pedagogía mediante los juegos como estrategia didáctica, fortaleciendo la socialización entre los participantes, pues los resultados y conclusiones así lo afirmarán.

1.4.2 Justificación práctica

Las instituciones educativas juegan un papel importante en la educación de los niños y niñas al desarrollar habilidades, conocimientos y una actitud que favorezca plenamente en la integración, así como mejorar la socialización de los niños y niñas. Lo que se busca es mejorar las actividades en el aula, y proporcionar a los profesores métodos y herramientas que transformen la práctica docente tradicional, mediante una práctica innovadora.

1.4.3 Justificación metodológica

Desde una perspectiva metodológica, la investigación se justifica, porque está integrada por estrategias metodológicas, técnicas, actividades específicas; por ende, es necesario que los profesores de Educación Primaria se cuestionen acerca de las prácticas educativas, ya que solo consideran al juego como el momento o espacio donde los niños se divierten, sin una construcción de aprendizajes y no como una herramienta didáctica y social, lo que contribuirá en la formación integral. Del mismo modo, proporcionará herramientas metodológicas a profesores y estudiantes del nivel primario de la región de Ayacucho y del país.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Viana (2019) desarrolló la tesis titulada *Juego y socialización de los niños del nivel inicial II*, cuya finalidad fue el vínculo del juego con el socializar de los niños de educación inicial. La metodología investigativa fue de enfoque cualitativo, siendo el método analítico-sintético y etnográfico, para recabar información; utilizó el un cuaderno de apuntes y la entrevista en el trabajo de campo. En los resultados, encontró que, en el proceso de socialización, existe la necesidad de espacios adecuados, siendo faltantes en la institución educativa donde se realizó el estudio, que no permite conocer el progreso de las destrezas sociales. Se concluyó en que los infantes se estimulan con eventos dinámicos, creciendo los ánimos de aprendizaje; los mismos son reforzados con eventos lúdicos que fomentan los procedimientos de socializar.

Cartes *et al.* (2022) presentan la investigación titulada *El valor del juego para el aprendizaje en contexto de pandemia*. Tuvo como propósito identificar las prácticas de profesores que utilizan el juego para educar a niños y niñas de educación inicial. En la metodología, se tuvo el enfoque cualitativo, empleando cuestionarios y entrevistas

semiestructuradas. En los resultados, se tiene que el juego contribuye al conocimiento, habilidades y actitudes. Se concluyó en que el juego genera aprendizajes, en cierta medida.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Samicay (2019) da a conocer la investigación denominada *Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos, en una escuela primaria del distrito de Iparia, Ucayali*. La finalidad fue describir los procedimientos de socialización a través del juego en los niños y niñas shipibos en Ucayali. La metodología fue cualitativa, de creación etnográfica, con una muestra de 20 observaciones, con 16 entrevistas. Los resultados en relación al juego denominado resbaladizo, con el barro en la ribera del río, los niños y niñas socializan con diversión, entretenidos, elaborando originales iniciativas, en un ambiente de la zona. En cuanto a los medios de comunicación, los niños y niñas son impactados por los programas de juegos denominado *Esto es guerra*; igualmente, existe una fuerte tendencia a desarrollar juegos digitales, realizados a través del celular, perdiendo el niño o niña la socialización física entre sus pares. Igualmente, otro producto es que los niños aprenden imitando todo lo que está a su alrededor, aprendiendo del comportamiento de los adultos, de las actividades diarias que permiten desarrollar las habilidades y creatividad para elaborar juegos y juguetes. Se concluyó en que los niños y niñas de la escuela Nuevo Huaypa socializan mediante juegos en grupo, elaboran juegos individuales y en grupo, en vínculo con el entorno.

Berrú (2023) presentó la tesis titulada *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa Lambayeque*, para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa. El propósito fue motivar estrategias lúdicas para superar la socialización de los niños de 4 años de la institución educativa de muestra. El enfoque de la investigación es cuantitativo, descriptivo, de tipo básico, de creación no experimental; con una muestra de 20 estudiantes y una guía de observación que analiza la socialización. Se tuvo como resultado un alfa de cronbach de 0.95, teniendo unas 12 actividades

de estrategias lúdicas con interactividad y dinamismo. Además, el 50 % es óptimo y el 50 % regular en socialización; en la dimensión autoestima, se tiene un grado no óptimo de autoestima del 100 %; igualmente, en la dimensión comportamiento, con un grado no óptimo que representa el 100 % y la dimensión identificación, que tiene un grado no óptimo con un valor de 100 %. Se concluyó en que las estrategias lúdicas mejoran la socialización, influyendo significativamente en los niños y niñas, foco del presente estudio.

2.1.3 Antecedentes regionales

Quispe (2020) expuso el estudio denominado *Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019*, para la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. La finalidad fue analizar las funcionalidades del juego tradicional en los niños de cuatro años de la mencionada institución educativa. La metodología fue de enfoque cuantitativo, nivel de descripción y diseño de una sola experiencia de campo, sesgado; la muestra estuvo conformada por 18 niños y niñas. Los resultados, al ser calificados, dan a conocer que están en inicio un 33 %, en proceso el 50 % y en logro el 17 %. Se concluyó en que la mayor parte de los niños y niñas participantes califican mejor en el nivel de procesos en el juego tradicional aplicado.

Yllanes (2019) presentó la tesis titulada *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N. 256 San Pablo – Ayacucho*, para obtener el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Facultad de Educación, Universidad San Ignacio de Loyola. El propósito fue ejecutar el procedimiento de socializar de parte de los niños de formación inicial a partir de los juegos tradicionales en la comunidad campesina de San Pablo, provincia de Lucanas, región Ayacucho. En el método, se tiene el enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, de una única prueba experimental sesgada, con el uso de la entrevista a niños, docentes y padres de familia, con la técnica de observación etnográfica de participación. Se concluyó en que la aplicación de los juegos tradicionales ayudó a mejorar

los vínculos afectivos de niños a padres y entre los propios niños. Asimismo, los niños y niñas desarrollan sus conocimientos y acondicionan los juegos a la realidad utilizando materiales como el barro, para crear sus instrumentos de cocina y otros enseres de utilidad.

Gutiérrez (2020) dio a conocer la tesis titulada *Socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública Inicial N° 432-12/Mx-P Mollepata II, Ayacucho 2019*. Es un trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación. El propósito investigativo fue describir las funciones de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la IEP Inicial n.º 432-12/Mx-P, Mollepata II, Ayacucho 2019. La metodología fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental sesgado; contó con una muestra de 16 niños. Los resultados arrojaron que los estudiantes de la muestra se hallan en inicio en un 19 %; en el proceso, el 38 % y en logro, un 44 %. Se concluye en que los niños y niñas corresponden al nivel de logro en relación a la socialización.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Fundamentos teóricos

García (2016) afirma que el origen del juego es la educación; es decir, el juego consigue desarrollar un aprendizaje óptimo en las personas. Desde los animales, se observa que estos juegan como forma de relacionarse con el resto del grupo y con el medio que les rodea. Además, tienden a realizar juegos que desarrollan habilidades que posteriormente, en la vida adulta, les van a ser útiles para el desarrollo y supervivencia.

A su vez, Quintas (2017) nos dice que:

El término juego es muy utilizado en la vida cotidiana, en sus diferentes aceptaciones y en diversos contextos. Sin embargo, para encontrar una definición rigurosa del concepto, se debe recurrir a la filosofía como sistema de conceptos. La cultura romana utilizaba el término *ludus* para referirse al juego, ampliamente entendido como

simulacro, simulación. A *ludus*, están asociados los términos *iocus*. Etimológicamente, juego procede de *jocas*, que significa broma, diversión. (p. 67)

Como complemento, Rebollo (2016, p. 59) afirmó que, en la historia de la sociedad humana, aún en sus formas más primitivas, el juego no se puede aprender antes que el trabajo y antes que el arte. Sin embargo, hasta el presente, no se ha aclarado por completo cómo tuvo lugar el paso de las formas de la actividad laboral a las formas de arte. De esta consideración, de la forma desarrollada de juego, surge la posibilidad de comprender la semejanza con el arte, que posee en el contenido también normas de la vida y actividad humana. Precisamente, por esta semejanza entre el juego y el arte, se explica el desplazamiento de las formas desarrolladas de la actividad de juego en la vida de los miembros adultos de la sociedad. Por estudios realizados, se puede llegar a la conclusión de que, en la sociedad adulta contemporánea, no existen formas de juego desarrolladas, siendo sustituidas por diversas formas de arte, así como de deporte.

Por otra parte, Guerrero (2002) detalla una exhaustiva revisión de todos los autores que han tratado el juego y expuesto su definición. Consideramos interesante acercarnos a los principales autores que han tratado el tema, y así ser capaces de concretar una presencia o no del mismo en las actividades de las personas.

Huizinga (2007) refirió que el juego es la acción libre, que se ejecuta y siente como situada fuera de la vida corriente, que puede absorber completamente al jugador sin que obtenga provecho de ella; esta acción se ejecuta dentro de un espacio y tiempo determinados, y se desarrolla según un orden y reglas en que reina una propensión a rodearse de misterio y a disfrazarse, a fin de separarse del mundo habitual.

Lagrange (1978) refirió que el juego es la actividad natural y espontánea por la cual todo individuo es impelido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento.

Por su parte, Freud (1926) expresó que el juego es el guardián del despertar.

Para Wallon (1980), el juego es la exploración jubilosa y apasionada, tendente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades.

Zapata (1988) manifestó que el juego es el medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una sola expresión, es un medio esencial de la organización, de desarrollo y afirmación de la personalidad (p. 62).

Otra apreciación es de García, (2016), quien refiere que el juego es una actividad diferenciada del mundo habitual, desarrollada en un espacio y en un tiempo determinados, portador de legalidades, y reglas propias y distintas a las del mundo corriente. Así, jugar es una actividad simbólica y absolutamente libre en cuanto a la elección y el deseo del jugador: no se puede jugar por obligación. El juego se ubica en un plano intermedio entre la fantasía y la realidad (p. 14).

Por otra parte, Torres (2002) propuso las principales teorías que han tratado de explicar el juego en los niños y los adultos. Sería interesante que, de forma esquemática, nos acerquemos a las diversas “explicaciones” que han tratado de fundamentar y justificar el juego. Las teorías que propone van a tamizar las expiaciones y presupuestos aportados en la justificación de una actividad tan vieja como el hombre (p. 24).

2.2.1.1 Teorías biológicas

Las teorías agrupadas en torno a este núcleo van a compartir un mismo planteamiento del juego, desde una perspectiva mecanicista del mismo; en este sentido, van a encontrar en las actividades lúdicas un claro componente del aspecto biológico del individuo. Su planteamiento no realiza especial diferenciación entre el juego del hombre y los juegos de los animales; las principales teorías que representan este bloque son las teorías del juego como recreo, del excedente de energía, de la recapitulación y del preejercicio.

2.2.1.2 Teorías psicológicas

Claramente influenciadas por Freud y la teoría del psicoanálisis, contemplan al juego como una actividad fundamentalmente de placer, enfrentado a Thanatos, con un fin primordial de satisfacción del “Libido”. Los planteamientos se centran en el análisis del juego simbólico, por lo que no son muy generalizables al resto de juegos, realizando un planteamiento como una forma de ampliar el conocimiento en el niño.

Las teorías más representativas de esta tendencia son la teoría del juego como catarsis, funcional y psicoanálisis.

2.2.1.3 Teorías estructurales

Nacidas al amparo de la corriente estructuralista iniciada en Europa, a partir de los primeros años del siglo XX. Esta línea de pensamiento va a concebir sus objetos de estudio como estructuras formadas por elementos solidarios entre sí, cuyas partes son funciones unas de otras, sin que se produzca una independencia relativa entre ellas. Las teorías que sobre el juego nacen al amparo de la corriente son la teoría de la derivación por ficción, de la dinámica infantil y de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento.

2.2.1.4 Teorías conductuales

Desarrolladas principalmente en Norteamérica, tomando como referencia las teorías psicológicas conductuales que, centradas exclusivamente en lo objetivable y medible, entienden el aprendizaje humano como un proceso de estímulo-respuesta, donde el número de estímulos aportados determinarán las posibilidades del individuo para dar respuesta de mayor riqueza.

Las teorías enmarcadas en esta corriente son las teorías de la exploración y reglas de juego, de la exploración de conducta, de la teoría etológica, de la teoría de la competencia en el juego y movilización de energía, de la teoría del nivel óptimo de movimiento y de la teoría del aumento y reducción de la capacidad sensorial.

2.2.1.4.1 Características

Como bien sabemos, podemos decir que el juego es una actividad fundamentalmente motriz, más que natural de la persona; en él, se efectúan movimientos instintivos y emplea la energía de forma desinteresada, siendo por ello ideal para el desarrollo y formación. El juego es una actividad cognoscitiva-motriz-afectiva natural vinculada a la infancia y que debe estar impregnada en estas etapas de la educación. Se puede concebir como uno de los cimientos sobre los que se vertebran las sociedades futuras (García, 2016, p. 22).

García (2016) propone unas características representativas del juego, comunes a muchos autores que han estudiado el fenómeno lúdico como actividad libre, voluntaria y en la que nadie está obligado a jugar forzosamente, que tiene limitaciones espaciales e imperativos temporales establecidos de antemano. Es incierto dado el carácter creativo, espontáneo y original; es de un final incierto, lo que es agradable para los jugadores. Es puro y gratuito, siendo desinteresado, con fin en sí mismo e intrascendente, y sin finalidad exterior. Es ficticio, es decir, constituye un mundo aparte, alejado de la vida corriente. Además, es convencional; es decir, en el juego colectivo, hay un acuerdo social establecido por jugadores, quienes diseñan el juego y determinan el orden interno, limitaciones y reglas (p. 23).

A su vez, Torres (2002) refiere que la actividad lúdica reúne una serie de características que la diferencian de todas las demás actividades físicas.

Para Huizinga (1938), las características generales del juego son libres, porque no implica obligación. Es de placer, de gusto por su ejecución. Es superfluo, ya que no tiene una consecuencia práctica en sí mismo. Es determinado en el tiempo y en el espacio, porque tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa. Mantiene el orden de todas sus manifestaciones reguladas. Es de tensión y emoción, ya que hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir. Finalmente, es misterio y evasión, porque hace que la persona se salga de la vida diaria (vivir situaciones ficticias).

Para Piaget (1951), las características de desinterés en el juego son preponderantes, debido a que no tienen finalidad aparente (se justifica en sí mismo). De espontaneidad, siendo contrapuesto a las obligaciones; es instintivo, natural y de placer en el juego.

2.2.2 Clasificación de los juegos

2.2.2.1 Clasificación antropológica

El juego libre. Es el juego caracterizado por la libertad, espontaneidad, libre expresión, improvisación y la fantasía. Si existen objetivos y reglas, son auto establecidos por el jugador.

El juego reglado. Es el juego estructurado, limitado, por tener unos objetivos y unas normas claras, preestablecidas y heteroestablecidas. Se caracteriza por la habilidad, la estrategia y el ingenio.

A su vez, Caillois (1986) dividió el juego en cuatro categorías, según cuatro principios que pueden estar solos o combinados en un mismo juego. Teniendo a *Agon* con juegos de competencia, de objetivos antagónicos, entre los jugadores; por ejemplo: *tres en línea*. *Alea*: juegos de azar, donde se experimenta con las posibilidades y no con la destreza; por ejemplo: *juego de dados*. *Mimicry*, que son juegos de rol, de desempeñar un papel diferente al real; se juega a creer, hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo; por ejemplo: *juego de las cocinitas*. Finalmente, *Ilinx*, con juegos de vértigo, donde se busca romper la estabilidad perceptiva o corporal del jugador, con cierta brusquedad; por ejemplo: *juego del chepa-chepa*.

2.2.2.2 Clasificación didáctica

Basado en la clasificación de Piaget (1984) de los juegos funcionales, simbólicos y reglados, Ortega (1992, pp. 93-99) propone una subcategorización de los tipos de juegos, basado en los juegos preferidos en educación infantil.

Tabla 1*Subcategorización de los tipos de juegos*

Categoría de juego	Subcategoría de juego
Juego de acción	Juego motórico-manipulativo
	Juego de logro o construcción
	Juego digital
Juego de símbolos	Juego simbólico sencillo
	Juego simbólico desarrollado
Juego de reglas	Juegos reglados de calle
	Juegos reglados de mesa

Nota. Juegos funcionales, simbólicos y reglados (Piaget, 1984)

Para Malaguzzi (2006, p, 107), la organización de los espacios infantiles tiene implicaciones estéticas, afectivas, sociales e incluso cognitivas. El diseño de los espacios debe permitir, como se ha visto en el tema anterior, una gran gama de posibilidades, estímulos y juegos. En base a este planteamiento, el pedagogo presenta la siguiente clasificación de los juegos infantiles según la organización espacial: los juegos corporales en espacio de la alfombra y de un pequeño gimnasio. Los juegos consigo mismo y con el otro: espacios de las construcciones, de carpintería y de mecánica. Los juegos de lógica expresiva y comunicativa: espacios de pintura, arcilla y música. Los juegos de lógica fantástica: espacios con marionetas, espacios para el teatro y la dramatización. Los juegos de lógica científica: espacios de investigación, y de medida y cálculo. Los juegos de práctica: espacios de la cocina, de tienda, de casa, de jardín, etcétera. Y los juegos de lectura de imágenes y símbolos: espacios de lectura, codificación y decodificación.

2.2.3 Tipos de juegos

Veremos los tipos de juegos y su importancia dentro del currículo para el nivel de Educación Primaria, divididos en tres:

2.2.3.1 Los juegos tradicionales

Entendemos el concepto de juego tradicional como aquel que ha sido transmitido de generación en generación, bien por medios verbales, escritos o por fuentes documentales. El juego, por consiguiente, puede ser adaptado o asumido por una cultura.

Por su parte, Moreno (1993) entiende que: “todo aquel juego tradicional, local activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte, o alguna combinación de las tres”.

El diseño curricular, por su parte, dentro del núcleo de contenidos dedicado al juego, afirma que: “Debe entenderse la práctica lúdica vinculada a la cultura circundante que aporta muchas tradiciones y manifestaciones culturales de indudable riqueza.

Debemos potenciar estas actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa, para así crear un acercamiento a este tipo de actividades de una forma progresiva, entrando inicialmente en el concepto y fundamentación antropológica y sociología, hasta llegar a la aplicación.

2.2.3.2 Los juegos populares

El juego popular indica que es practicado por las masas, y no necesariamente tiene que ser un juego tradicional, aunque pueden llegar a perpetuarse y convertirse posteriormente en tradicional. Autóctono significa que se ha creado, modificado u originado en la misma tierra o localidad. Podríamos encontrar un juego que fuese autóctono, pero que no fuese tradicional; igualmente, podría haber un juego que fuese popular, pero no fuese autóctono.

2.2.3.3 Los nuevos juegos

Al margen de lo que llevamos expuesto, hay que considerar que el juego es una actividad dinámica, cambiante y sobre todo muy arraigada al momento cultural en que se vive. Por ello, es interesante que nuestros alumnos aprendan nuevos juegos que tengan funcionalidad y que les acerquen a su entorno actual en el que viven.

Su principal característica es fomentar la práctica lúdica para todos los ciudadanos, que decidan disfrutar de ella, como fuente de satisfacción y bienestar. Se subdivide en:

2.2.3.3.1 *Los juegos alternativos*

La Real Academia de Lengua, al definir alternativa, en su tercera acepción, hace referencia a “Opción entre dos o más cosas”. Por tanto, vemos que no hay una definición clara de cuáles son las actividades, pero que van a ser las que no se hacen habitualmente. Realmente, hay diferentes razones que aconsejan su inclusión dentro del Primer Tiempo Pedagógico (*Clases regulares*, Torres y Rivera, 1994, p. 13). Teniendo los juegos con material alternativo no industrializado, nos referimos a todas aquellas prácticas de carácter lúdico que utilizan objetos provenientes del entorno circundante, pudiendo ser incluso objetos autofabricados. Una papelera, un neumático, latas, cajas de cartón, botas de suavizante. Mientras que los juegos con material alternativo sofisticado incluyen aquellas situaciones de juego que se pueden presentar usando material alternativo que se ha sofisticado, introducido en el mercado industrial.

2.2.3.3.2 *Los juegos cooperativos*

La filosofía es clara, jugar con otros y no contra otros; cuando así se realiza, todo el mundo se divierte más. Se trata de superar desafíos, no superar a otros, y ser liberados por la verdadera estructura del juego, para gozar con la propia experiencia. El aprendizaje de la cooperación también puede mejorar la capacidad de los alumnos y alumnas para crear y animarle a ello, permitiéndole que garanticen el éxito y el uso correcto de los juegos cooperativos: la cooperación entre los participantes, la aceptación, la participación y la diversificación.

2.2.3.3.3 *Los New Games*

Los New Games nacen en San Francisco, en 1973, año en que los animadores ludocreativos empiezan a organizar una especie de torneo lúdico que luego ha gozado de excelente continuidad. Surgen como consecuencia de distintas influencias:

- El movimiento opuesto a la contracultura del deporte de competición.
- Los resultados de estudios antropológicos sobre el juego.
- El desarrollo de las teorías de la socialización del juego.

Lo más importante de esta corriente es la posibilidad que brinda al profesor y a los alumnos de crear sus propios juegos. Por la especial importancia y aplicación en el ámbito educativo, en próximos apartados, tendrán un tratamiento específico. Este tipo de manifestaciones lúdicas, en definitiva, serán los juegos del siglo XXI (Rebollo, 2016, p. 71).

2.2.4 Descripción de un juego

Un juego, especialmente si está muy reglamentado o requiere abstracción, debe estar rigurosamente descrito, para que lo entienda tanto el alumnado al que va dirigido como otros agentes de la comunidad educativa. Existen muchísimas clasificaciones de los juegos, de la comunidad educativa.

Según Quintas (2017), expone una serie de criterios que deberían detallarse en la descripción de un juego para educación infantil:

Nombre del juego. Es necesario buscar un nombre asociado al contenido del juego; por tanto, que no sea totalmente aleatorio, que sea lo más bello posible, y que invite a jugar; es decir que, de alguna manera, motive a la población a la que va dirigido.

Edad. Un juego, por su estructura, no puede gustar a todo el mundo; por lo que se debe especificar para qué franja de edad se dirigió especialmente, aunque ello no implica que sea solo para esta población. Se debe concretar para qué edad es más adecuado el juego, de los 0 a los 6 años.

Tipo de juego según contenidos curriculares. Cuál es el bloque de contenido y contenido marcados por el currículo oficial que principalmente trabaja este juego, aunque trabaje transversalmente otros contenidos.

Tipo de juego según la psicología. Se puede especificar si es un tipo de juego principalmente sensoriomotor, simbólico o reglado.

Enfoque de aprendizaje. Se debe especificar si procede, desde qué perspectiva se entiende el aprendizaje de este juego, aprendizaje de asociación, aprendizaje significativo, aprendizaje de este juego: aprendizaje por asociación, aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje vicario, etcétera.

Competencias clave. Solo aplicable para el segundo ciclo. Se puede especificar qué competencia o qué competencias claves curriculares se desarrollan principalmente con este juego. Por su naturaleza transversal, lo normal es que, con un juego, se desarrollen varias a la vez, pero se debe especificar por facilidad de programación y selección de juegos en una base de datos.

Materiales. Es útil especificar qué materiales se van a utilizar para este juego, si procede. Por ejemplo: pelotas de goma, piezas de construcción de plástico, lápices, etcétera.

Espacio. Podría ser un terreno acondicionado (un rincón), un terreno semi acondicionado (un patio de recreo), o un terreno natural (parque, bosque).

Objetivo didáctico. Es el objetivo curricular que plantea la maestra conseguir mediante el uso de este juego, redactándolo con claridad. Por ejemplo: “saber diferenciar entre seres vivos e inertes”.

Finalidad del juego. Es el propósito que tiene que tener claro el alumno cuando juega: ¿cuál es la meta en este juego? La finalidad del juego tiene una perspectiva diferente, siendo el jugar, así como es diferente del objetivo didáctico, del juego según la perspectiva del profesor.

Desarrollo del juego. Sería la exposición concreta de cómo hay que jugar, cuándo empieza el juego, cuáles son las reglas y formas de jugar, y cuándo termina.

Variables. Son los cambios en algunas de las reglas del juego, tal cual se ha expuesto, de tal forma que se realiza un juego muy parecido. Un pequeño cambio en el material, terreno,

las normas, etcétera; puede implicar un juego parecido, pero diferente. Esto tiene la ventaja de que no hay que explicar todo el juego de nuevo, sino que los jugadores solo deben atender a las novedades, y seguir jugando.

Fuente. Se debe especificar cuál es la fuente de la que se ha extraído el juego pudiendo ser un libro, un artículo, un blog, un video. Por normalizar, se dará preferencia al formato APA de citación. En el caso de ser un juego totalmente inventado, debe ponerse “elaboración propia”.

Autor. Se especifica quién o quiénes han explicado y detallado el juego.

Cuanta más información posea el juego, más fácilmente podrá encontrarse en base de datos y más claramente podrá utilizarlo una maestra de educación infantil atendiendo a diferentes criterios didácticos y psicológicos.

2.2.5 El juego en el desarrollo infantil

El juego ha sido despreciado como objeto de estudio de la filosofía y la ciencia pura, por considerarlo una cosa de niños; es decir, algo poco importante (Martín, 2015).

Observando a los niños, podemos comprobar que, a medida que crecen, juegan de manera diferente. Se evidencia así que hay una evolución del juego a través del desarrollo infantil.

Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos, que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello, ha establecido unos estudios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- a) Estadio sensoriomotor, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estadio preoperacional, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico.
- c) Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años: predomina el juego de reglas.

Por otro lado, Piaget describe cómo, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción. Aproximadamente a partir del primer año de vida este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

2.2.6 Beneficios e importancia del juego

La pedagogía y la psicología de la educación no ha pasado por alto al juego, sino que lo ha estudiado, específicamente en relación con el desarrollo de la infancia.

Así, Quintas (2017) afirmó que la mayoría de los pedagogos y psicólogos consideran al juego como una cosa de niños; es decir, algo poco importante. Por ello, los profesores deben atender al juego como medio y como fin, de la propia educación.

El juego permite desarrollar aprendizajes en todas las dimensiones humanas:

Dimensión cognitiva: función simbólica, lenguaje, lógica y matemáticas, algoritmos y estrategias, creatividad, etcétera.

Dimensión afectiva: expresión de emociones, control y regulación emocional, vínculos personales, etcétera.

2.2.7 El juego infantil y el aprendizaje

Las características del juego lo convierten en una herramienta de aprendizaje y comunicación. Ideal para desarrollar la personalidad y la inteligencia emocional de los niños. Mientras el niño aprende, siente y disfruta del aprendizaje, hace que los niños crezcan, cambian y se vuelvan en lo más importante del proceso educativo. En este sentido, la enseñanza deja que los niños participen más activamente en el proceso educativo, es estimular las actividades recreativas como medio didáctico y junto a otras actividades, como el conocimiento del arte y la música ayuda a enriquecer la personalidad creativa, lo que es útil para afrontar los desafíos de la vida.

Al respecto, Pérez y Ferrando (1980) se ajustarán a la última definición sobre el juego y las teorías sobre el drama y el desarrollo evolutivo y la educación. Muestran que la pedagogía del drama, socialización y desarrollo del lenguaje, en adultos y niños, en actividades al aire libre, se adaptan a la psicomotricidad. Esto explica que el juego, tal como lo entiende la pedagogía moderna, juega un papel importante en la educación. El excéntrico lema de aprender a través de juegos se ha convertido en algo común.

Ahora, si los niños y las niñas no se sienten cansados cuando juegan, a su vez, se manifiesta como una fuerza motivadora natural. ¿Por qué deberíamos pensar que el juego es solo una especie de entretenimiento para sus propios fines? Debemos atrevernos y dar a esta actividad un potencial pedagógico y pensar en él como un medio que favorezca la construcción de aprendizajes.

Del mismo modo, como ejemplo de socialización, las escuelas están más inclinadas a la realización de juegos. Al entender los juegos como un medio educativo, pueden socializar y socializar a los participantes. Para lograr los objetivos deseados, se deben apoyar los juegos cooperativos. Al respecto, Gallardo y Toro (1997) agregaron: “Aquellos niños que no practican juegos cooperativos tienen una menor autoestima, una infravaloración de su destreza deportiva y percepciones más negativas de sus cuerpos”. Pero no solo los juegos cooperativos y creativos serán favorables; pues, contrariamente a lo que se piensa, un juego competitivo orientado pedagógicamente puede tener resultados positivos. De acuerdo a ese contexto, Knapp (1981) señaló: “las situaciones competitivas aumentan la motivación del participante, por lo que, si son tratadas de forma educativa, resultan muy adecuadas”. Del mismo modo, expresa que:

Los juegos van a favorecer la creatividad, la identidad personal, la cooperación, la homogeneidad de los equipos, la participación del profesor, el uso de material creativo y se ha de evitar mediante la eliminación, la monotonía, la discriminación sexual, la dirección autoritaria y la diferenciación por edad.

Del texto anterior, podemos estar seguros de que los juegos no son solo un medio de entretenimiento y satisfacción para los estudiantes, esta es también una forma de entenderse a sí mismo y al mundo que los rodea. Ahora, como educadores, es necesario tener en cuenta al planificar nuestras actividades educativas y organización de nuestro recursos, esta tendencia natural de los niños y niñas y empoderarla tanto como sea posible para lograr los objetivos educativos; porque, en todas las prácticas de enseñanza, quién se enfoca en los niños, quién considera los intereses de los estudiantes, quién debe tener una participación activa, a la vez debe ser creativo y feliz, así se tendrá que considerar el juego como un elemento de enseñanza más importante.

2.2.8 El juego motor como modelo pedagógico

Cualquier planteamiento de la Escuela Infantil pasa por el juego, lo que configura un modelo o modelos pedagógicos muy característicos. De hecho, el modelo pedagógico basado en el juego se puede considerar consolidado en la historia de la enseñanza de las primeras edades, cuestión que representa un logro entre los maestros y las maestras. Pero, ¿cómo ha de caracterizarse este modelo pedagógico? La respuesta reúne varios ingredientes: juego libre, espontáneo, de descubrimiento, creativo, integrado e integrador de las realidades, y respecto a los demás. El juego participa de este mismo planteamiento y, desde un punto de vista del docente, busca que el juego sea una experiencia enriquecedora y agradable; desde la perspectiva del niño que aprende y adecuadamente presentado, constituye un aprendizaje significativo.

El modelo pedagógico se completa con un planteamiento de juego espontáneo. La espontaneidad se concreta en las situaciones y estas en el principio de autonomía. La espontaneidad en el juego es un seguro que deriva en que el niño juega expresándose y con el contenido que le interesa. Tanto la expresividad como la significación son dos pilares de

cualquier actividad que pretenda un valor pedagógico. Expresar es sacar fuera lo que el niño es, lo que el niño siente y cómo el niño comunica sus saberes y pareceres.

El juego de descubrimiento es otra parte del modelo pedagógico. El descubrimiento tiene un valor pedagógico por dos razones: la primera corresponde al respeto a la individualización del proceso como actividad de aprendizaje. La exploración es consustancial a nuestra especie, de modo que el juego sirve como plataforma de esta manera de comportarnos. Los materiales de juego son potenciales juguetes que actúan como puente para explorar, encontrar las posibilidades del objeto, lo que transmite y cómo transformarlo.

Otro aspecto es la creatividad, la cual se asegura en el juego mediante la vía del juego libre y su expresión; porque desencadena nuevas situaciones y nuevos problemas que habrá que resolver; con lo cual, igualmente, comporta procesos de descubrimiento. Se trata, entonces, de procesos simultáneos, difícilmente valorables en la escuela como objetos separados.

El juego es un modelo pedagógico integrado, en el que confluyen un conjunto de conceptos generales que se articulan en la práctica con múltiples caras. Por ello, el juego, en las primeras edades, se ha de plantear integrando realidades desde distintos puntos de vista. En definitiva, no debemos olvidar en esta enseñanza que los conceptos han de ser vivenciados sacados fuera del mismo niño, con el fin de que entienda la relación con el mundo fuera de uno mismo.

Es preciso llamar la atención acerca de que el juego social que trataremos de alcanzar es un juego con los demás y con la participación del niño o niña de manera activa. Nuestra insistencia no significa despreciar otros logros importantes del juego colectivo, como la afectividad en la relación con el objeto con que se juega o el simbolismo personal; sino señalar que el objetivo final tendrá connotaciones participativas en interacción directa con los otros niños que juegan. Los juegos simbólicos colectivos de fantasía (juegos con trama y personajes) y los juegos simbólicos con reglas sencillas son las dos vías de aplicación de esta pretensión.

En resumen, el juego, en las primeras edades, encierra un modelo muy definido de pedagogía que confía en crear situaciones en las que los niños son los protagonistas. No es el juego, de ningún modo, una tarea, sino un modelo susceptible de promover aprendizaje (Gil y Navarro, 2004, p. 39).

Definitivamente, la utilización del juego como estrategia didáctica puede emplearse desde distintos ángulos. Si empleamos el juego dentro de las actividades motivadoras previas al desarrollo de las clases, puede constituirse como una herramienta para determinar los conocimientos previos que tienen los alumnos respecto al tema a tratar; si se emplea como estrategia, que forma parte del desarrollo de la clase, podría constituirse en un elemento potenciador del aprendizaje significativo. Si se emplea como parte de las actividades finales o de cierre, podría servir para medir el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes. Finalmente, combinar la enseñanza con la diversión que proporciona el juego convierte al aprendizaje en divertido, motivador e interesante (Contreras y Ventura, 2002, p. 3).

2.2.9 Socialización

Para Salazar (1999), la socialización es: “el proceso por el cual los individuos, en la interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”.

Teniendo un punto de vista parecido, Bergan (1996) aseguró que también cree que la socialización es la interacción entre las personas, la cual las prepara para ocupar una posición social. Decir que el niño se está socializando quiere decir que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y exige.

2.2.10 Teorías

A) Teoría del aprendizaje social

Esta teoría, planteada por el autor Bandura (1978), determinó que:

Todos los fenómenos de aprendizaje que resultan de la experiencia directa pueden tener lugar en el proceso de sustitución emocionales, pueden ser condicionadas a partir de la observación gracias a las experiencias agradables o dolorosas, así que el comportamiento puede ser limitado por sustitución mediante la observación del comportamiento frente a objetos adversos.

Además, sostiene que el comportamiento humano se puede aprender y desarrollar de acuerdo a las oportunidades y experiencias que brinda el entorno. Los teóricos del aprendizaje social creen que muchos comportamientos se obtienen a través del aprendizaje observacional. Lo que obtiene el observador son representaciones simbólicas de un modelo de acciones. No es necesario copiar una conducta social, ya que se aprende mucho acerca de las reglas sociales y de las sanciones correspondientes.

B) La socialización como interacción social

Los estudiantes aprenden a socializar imitando las acciones de las que se encuentran a su alrededor; siendo así, el juego es una de las formas precisas para esa acción. Al mismo tiempo, desarrollamos nuestra personalidad practicando la empatía, siendo la infancia una etapa crucial para su desarrollo.

2.2.11 Características de la socialización

Teniendo un punto de vista Millán (1997), la socialización se caracteriza por:

- a) Tener la capacidad de relacionarse con los demás.
- b) Considerar como aprendizaje, a través de la sana relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales.
- c) Interiorizar las normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente. En consecuencia, la socialización podría definirse como un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por lo que se

interiorizan las pautas, costumbres, valores compartidos por la mayoría de los integrantes de la comunidad; se integra la persona en el grupo, se aprende a conducirse socialmente, se adapta el hombre a las instrucciones, se abre a que se afirme el desarrollo de la personalidad.

- d) La inserción social, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que la conducta no desentone de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.
- e) La convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas, para el equilibrio mental. La convivencia es, por otra parte, la mejor prueba de que la socialización es correcta y de que el individuo se ha abierto a los demás.
- f) La cooperación al proceso de personalización, porque el “yo” se “recrea” en la confrontación con los otros y construye la “personalidad social” en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo.

2.2.12 Importancia de la socialización

La socialización es el proceso de aprendizaje mediante el cual la persona aprende a vivir en una sociedad y también a influenciarla. Además, la existencia del entorno social es crucial en el proceso de convertirse en una persona sociable, así como desarrollarse para lograr la felicidad. Esa persona debe convertirse en un sujeto activo en el proceso, lo que significa que está involucrado y obtendrá conocimientos, hábitos y valores de él.

2.2.13 Proceso de socialización

Se sabe que la socialización se produce a través de los que se denomina agentes socializadores, que son instituciones que la sociedad ha ido creando para garantizar la incorporación efectiva de sus miembros a la cultura predominante. Existen diversos agentes de

socialización, en la medida que la sociedad se ha ido haciendo más compleja y diferenciada; el proceso de socialización también se hace más complejo y diferenciado.

2.2.14 Tipos de socialización

Existen dos tipos de socialización que son las siguientes:

2.2.14.1 Socialización primaria

Se le denomina así porque es una etapa en la cual los agentes socializadores son esencialmente los grupos de carácter primario, es decir, grupos en los cuales el tipo de relaciones predominantes están basados en la dimensión afectiva y emocional de las personas. El conocimiento natural del proceso de socialización para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar. En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante.

Por ende, la socialización de un niño está determinada por las personas que lo rodean, tanto en su espacio vital como en el medio en que se desenvuelve.

2.2.14.2 Socialización secundaria

La socialización primaria finaliza cuando el individuo comienza a integrarse a grupos en los cuales la naturaleza de la relación social es de carácter secundario; es decir, relaciones basadas más bien en un componente formal, racional y que, en general, son relaciones a las cuales la persona se integra opcionalmente y como resultado de un contrato social, escrito o no.

También, se considera que el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía, poder, contrato legal, etcétera.

En conclusión, el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje.

2.2.15 Agentes de la socialización

Los agentes de socialización se realizan, según Myers (1996), en la familia, que actúa como medio socializador, acompañando al individuo por un largo período de su vida. El grupo de pares, también conocido como el grupo de amigos, con el que el niño socializa cotidianamente, el cual no solo le permite poner en práctica lo aprendido con los otros agentes socializadores sobre cómo mantenerse en interrelación o intercomunicación con otros. La escuela, en el que el profesor tiene un importante rol de formador, así como de socializador. Los medios de comunicación, los cuales se encargan de transmitir conocimiento; a la vez, también pueden reforzar los valores y normas de acción social aprendidos con otros agentes socializadores. El deporte socializa desarrollando la competitividad, validez, habilidad para organizar, mejora su coordinación, mejora su condición física y psicológica. El arte, el cual desarrolla la creatividad, la percepción y el conocimiento del mundo interior y exterior de la persona. La religión, la cual desarrolla valores ante la vida y visión del mundo de la sociedad. Con esas actitudes, contribuye a desarrollar aptitudes de convivencia con otras personas.

2.2.16 Dimensiones

Autoestima. Massó (1997) sostiene que: “es la estima que profesamos hacia nuestra persona y la dignidad que exigimos que nos otorguen las demás personas”. Teniendo esto en claro, la persona se quiere, estima a sí misma; es decir, se cuida, valora, respeta, a la vez que no hace nada para dañar su integridad.

Comportamiento. Los niños, a menudo, difieren el grado de autonomía y capacidad. A algunas personas, les gusta aprender nuevas habilidades y explorar cosas nuevas; otras personas prefieren abrazar a sus padres y realizar operaciones de acuerdo a sus estándares; pero hay muchos factores que influyen en el desarrollo de capacidad y autonomía, pero el más importante es el método que tengan los padres para criar al niño.

Identificación. La socialización del ser humano abarca el aprendizaje por identificación, que es un proceso psíquico que hace posible que un sujeto adopte los comportamientos de otros.

Mediante este proceso de identificación, la persona encuentra un lugar en el medio social y sabe comportarse de acuerdo con él.

Es muy importante que, mediante este proceso, el niño aprenda normas, límites de conducta, deberes y derechos, así como ser una persona responsable.

2.3 Marco conceptual

Juego. García (2016) concluyó en que el juego es una actividad diferenciada del mundo habitual, desarrollada en un espacio y en un tiempo determinados, portadora de legalidades y reglas propias distintas a las del mundo corriente. El jugar es una actividad simbólica y absolutamente libre en cuanto a la elección y el deseo del jugador: no se puede jugar por obligación. El juego se ubica en un plano intermedio entre la fantasía y la realidad (p. 14).

Socialización. Salazar (1999) afirmó que la socialización es: “el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”.

Autoestima. Massó (1997) sostuvo que: “es la estima que profesamos hacia nuestra persona y la dignidad, que exigimos que nos otorguen las demás personas”. Teniendo esto en claro, la persona se quiere, estima a sí misma; es decir, se cuida, valora, respeta, a la vez que no hace nada para dañar su integridad.

Comportamiento. Los niños, a menudo, difieren en el grado de autonomía y capacidad. A algunas personas les gusta aprender nuevas habilidades y explorar cosas nuevas, otras personas prefieren abrazar a sus padres y realizar operaciones de acuerdo a sus estándares; pero

hay muchos factores que influyen en el desarrollo de capacidad y autonomía, pero el más importante es el método que tengan los padres para criar al niño.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Formulación de hipótesis

Según Hernández (2018), las hipótesis correlacionales: “establecen vínculos entre dos o más variables y corresponde a los estudios correlacionales. Además, no solo pueden establecer que dos o más variables se encuentran asociadas” (p. 128).

3.1.1 Hipótesis general

Los juegos influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

3.1.2 Hipótesis específicas

La dimensión cognitiva del juego se vincula con la autoestima en los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

La dimensión afectiva del juego influye en el comportamiento en los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

La dimensión social del juego se vincula con la identificación en los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

3.2 Variables

3.2.1 Variable independiente

El juego

Dimensiones

***Dimensión cognitiva**

- Función simbólica
- Lenguaje
- Lógica y matemáticas
- Algoritmos y estrategias
- Creatividad

***Dimensión afectiva**

- Expresión de emociones
- Control y regulación emocional
- Vínculos personales

***Dimensión social**

- El juego en equipo
- Amistad
- Compañerismo
- Integración
- Expresión afectuosa
- Solidaridad

3.2.2 Variables dependiente

La socialización

Dimensiones

✓ Autoestima

- Integración fácil al grupo.
- Se siente capaz de realizar diferentes actividades.
- Cuando habla con alguien, lo mira a los ojos.
- Disfruta de los juegos grupales.

✓ Comportamiento

- Pide disculpas ante una mala acción.
- Practica normas de convivencia.
- Comparte sus cosas con sus compañeros.
- Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar.
- Muestra una sonrisa o un gesto agradable al dirigirse a otros.
- Juega amistosamente con sus compañeros.
- Pide las cosas por favor.

✓ Identificación

- Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros.
- Agradece cuando es necesario.
- Colabora en actividades de grupo.
- Participación en los diversos juegos junto a sus compañeros.

3.3 Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
El Juego	Dimensión cognitiva	- Función simbólica - Lenguaje y locución - Racionalización matemática - Notación y estrategias - Creatividad	NOMINAL - SÍ - NO
	Dimensión afectiva	- Expresión de emociones - Verificación y regulación emocional - Vinculaciones personales	
	Dimensión social	- El juego en equipo - La amistad - El compañerismo - Integración - Expresión afectuosa - La solidaridad	
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
La Socialización (David Dileva, 2017)	Autoestima	- Se integra fácilmente al grupo. - Se siente capaz de realizar diversas actividades. - Cuando habla con alguien, lo mira a los ojos. - Disfruta de los juegos grupales.	NOMINAL -SÍ -NO
	Comportamiento.	- Pide disculpas ante una mala acción. - Practica normas de convivencia. - Comparte sus cosas con compañeros. - Se ofrece ayudar a quien lo pueda necesitar. - Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros. - Juega amistosamente con sus compañeros. - Pide las cosas por favor.	

	Identificación	- Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros. - Agradece cuando es necesario. - Colabora en actividades de grupo. - Participa en los diversos juegos junto a sus compañeros.	
--	-----------------------	--	--

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo y nivel de investigación

El trabajo de investigación es de tipo básico, nivel descriptivo; se busca comprobar la hipótesis a través de la aplicación de los instrumentos planteados. De acuerdo a Ochoa y Yunkur (2019), las investigaciones descriptivas se vinculan a través de la relación y correlación ejecutada por la estadística inferencial, observando el comportamiento de las variables, dimensiones e indicadores. Además, Peña (2013) refirió que el nivel descriptivo considera el porqué de los acontecimientos mediante vínculos de causa-efecto, siendo una investigación de causas y efectos, mediante la investigación experimental.

Según Sampieri (2018, p. 178), los estudios correlacionales pretenden responder diferentes interrogantes; a la vez, tiene la finalidad de conocer la relación que exista entre más conceptos, categorías o variables. Al respecto, Quispe (2018) sostiene que: “Estos estudios tratan de describir las características de un fenómeno a partir de las variables previamente establecidas”; de igual forma, refiere que los estudios de interrelaciones buscan establecer algunas relaciones entre un fenómeno y otro, más que explicaciones causales estrictas. (p. 43).

4.2 Métodos

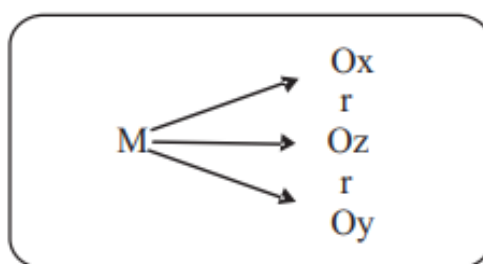
Para la investigación, se utilizó el método inductivo-deductivo. Según Quispe (2012), es: “La deducción y la inducción se complementan en el proceso de conocimiento científico; a partir del estudio de numerosos casos particulares, se puede llegar a determinar la generalización de estos” (p. 102).

4.3 Diseño de investigación

El diseño de investigación es el plan que se desarrolla para obtener la información requerida en una investigación, con el fin de responder satisfactoriamente el planteamiento del problema. El diseño de la investigación es no experimental sesgada descriptiva; ya que, como afirma Hernández (2018): “Estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado, ya sea en términos de correlaciones, o en función de la relación causa–efecto” (p. 179).

De igual forma, Quispe (2012) manifestó que: “Este diseño tiene la particularidad de realizar una investigación en una sola muestra, pero en el que se investigan dos o más variables con el propósito de determinar el grado de relación existente entre ellos” (p. 105).

Presenta el siguiente esquema:



Donde

M : Representa a la muestra de estudio.

O : Representa a las observaciones.

x, y, z : Representa los datos a obtenerse en cada una de las variables.

r : Representa las posibles correlaciones entre las variables.

Según Hernández (2018), estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado (p. 178).

4.4 Población, muestra y muestreo

4.4.1 Población

La población, según Cabanillas (2013), es el conjunto definido y accesible de unidades de observación y análisis o elementos comunes o afines en una o más características o variables; se desea estudiar un problema o fenómeno, sobre el cual se generalizan los resultados y las conclusiones de la investigación (p. 104).

Del mismo modo, Quispe (2012) considera que es la determinación del conjunto total de elementos, sujetos y objetos a los que se refiere a la investigación y estas deben estar muy bien delimitadas teniendo en cuenta las características, lugar y tiempo (p. 111).

Tabla 2

Número de estudiantes de ambos sexos de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala

Edad	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
10 años - 9 años	360		360
Total			360

Nota. Nómina de matrícula 2021, Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala

4.4.2 Muestra

Según Cabanillas (2013), la muestra: “es un subconjunto o una parte representativa de la población de la que se obtienen los datos y se analiza con el objetivo de conocer la población de la cual proviene” (p. 104). Del mismo modo, sobre el mismo asunto, Quispe (2012) afirma que: “es el subconjunto que se selecciona de la población y por tanto estas reflejan las características de la población” (p. 112). Igualmente, Hernández (2018), afirma que: “Es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población” (p. 196).

Es una “muestra no probabilística”, por cuanto está constituida por niños de 9 y 10 años; es decir, un total de 30 niños, que viene a ser el propósito de la investigación.

Tabla 3

Estudiantes de ambos sexos del Cuarto Grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala

Edad	Niños	Niñas	Total
9 años - 10 años	19	11	30
Total			30

Nota. Registro de aula del cuarto grado “B”, Educación Primaria

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Estudiantes de ambos sexos del Cuarto Grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala.

Criterios de exclusión

Estudiantes de ambos sexos del Cuarto Grado “A”, “C”, “D” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala.

4.4.3 Muestreo

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia. Al respecto, Otzen y Manterola (2017) manifiestan que el muestreo por conveniencia permite seleccionar muestras de interés para la investigación, siendo original y de fácil acceso.

4.5 Técnicas e instrumentos

4.5.1 Técnica

Según Cabanillas (2013): “son actividades o acciones sistemáticas del tesista para recoger, obtener y concentrar datos en toda su riqueza y pertinencia” (p. 108). Del mismo modo, Chiroque (2007), citado por Quiste (2012), refiere que: “las técnicas serán las competencias operativas que existen fundamentalmente dentro del investigador; mientras que

los instrumentos serán los objetos externos usados por él en su desempeño investigativo” (p. 113).

La técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue la observación.

Observación

Considerando el punto de vista de Quispe (2012): “la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta manifiesta” (p. 114).

Por lo tanto, es una lista de indicadores que nos permitirán evaluar el nivel de relación de la socialización mediante el juego en niños y niñas de 9 y 10 años del segundo grado “A” de Educación Primaria.

4.5.2 Instrumento

Según Cabanillas (2013) los instrumentos son:

Los medios físicos o recursos materiales de que se vale el investigador para aproximarse a los sujetos o documentos involucrados en la investigación para extraer de ellos los datos, para medir las variables u observar el comportamiento de dichos sujetos; por lo que los instrumentos se distinguen según estas tareas a cumplir: extraer o recopilar, medir y observar. (p. 109)

El instrumento que se empleó para el trabajo de investigación fue la lista de cotejo.

Lista de cotejo,

Permitió señalar con claridad las acciones, tareas, comportamientos, habilidades o actitudes que se desean evaluar.

Según Cabanillas (2013), sería:

Un listado estructurado de rasgos, conductas, habilidades, cualidades en los que se manifiesta el fenómeno o variable de interés para el investigador. Los ítems se presentan con una estructura tal que el registro de la respuesta puede ser un Sí o un NO. (p. 114)

4.6 Validez y confiabilidad de los instrumentos

4.6.1 Validez

Para Hernández (2018): “la evidencia de la validez de criterio se produce al correlacionar las puntuaciones de los participantes, obtenidas por medio del instrumento, con sus valores logrados en el criterio” (p. 326). Para poder determinar la validez de los instrumentos se tendrá que acudir a expertos en el tema de investigación. A través de jueces expertos. Así se muestra la tabla siguiente:

Tabla 4

Jueces expertos que validaron la lista de cotejo

N.º	Cargo profesional	Juez experto	Calificación
1	Docente universitario UNSCH	Vargas Jerí, Jaime Adrián	Bueno con 87.6 %
2	Docente universitario UNSCH	Pomasonnco Illanes, Marcelino	Bueno con 88.6 %
3	Docente universitario UNSCH	Taquiri Yanqui, Necías	Bueno con 87 %

4.6.2 Confiabilidad

Según Hernández (2018): “existen diversos procedimientos para calcular la confiabilidad de un instrumento, conformado por una o varias escalas que miden las variables de la investigación; cuyos ítems, variables de la matriz o indicadores pueden sumarse, promediarse o correlacionarse” (p. 323).

Del mismo modo, Hernández, Fernández y Baptista (2010) nos afirman que, para hallar la confiabilidad de un instrumento, se aplica lo que denomina como “medida de coherencia o consistencia interna, a los que define como coeficientes que estiman la confiabilidad, administrando en un solo momento a una muestra representativa”. En el caso de esta

investigación, se determinó aplicándolo a un grupo total de 30 estudiantes, cuyo resultado nos demostró el nivel de confiabilidad.

La confiabilidad se mide a través del cuestionario elaborado en la investigación, cuyo rango considera confiable a no confiable. De acuerdo a Tuapanta *et al.* (2017) el alfa de Cronbach valida el cuestionario mediante el ordenamiento de confianza, en donde excelente califica de 0.9 a 1, muy bueno de 0.7 a 0.9, bueno de 0.5 a 0.7, regular de 0.3 a 0.5 y deficiente de 0 a 0.3.

4.7 Técnica de procesamiento de datos

El procesamiento de la información se dio a través de la estadística descriptiva, partiendo de la base de datos que se procesa en el lenguaje de programación Excel, obteniendo frecuencias y porcentajes a ser interpretados; seguidamente, para la prueba de hipótesis, se utiliza el paquete estadístico Spss, versión 25, busca aceptar o rechazar la hipótesis alterna.

4.8 Aspectos éticos

La presente investigación está normada según los protocolos emitidos por la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, teniendo en cuenta la originalidad de la investigación, y la honestidad en la base de datos utilizados. Se enmarca en base a las correcciones emitidas por los docentes de la Escuela de Educación Inicial de la UNSCH.

Además, en la presente investigación, según Arguedas (2010), se aplican 4 principios de bioética, considerando el investigador a la persona que apoya en la investigación con carácter reservado no difundido el nombre, con anonimato y de manera libre. Antes de contar con el apoyo, se expone el consentimiento informado, con la firma y detalles éticos a considerar, como:

Autonomía. El apoyo desinteresado con libre decisión en el llenado de la lista de cotejo, con previa información de la investigación aplicada.

Beneficencia. El beneficio de conocimiento y experiencia investigativa en el empleo del juego infantil y la socialización en niños y niñas de primaria de Ayacucho, 2021.

Justicia. Cada estudiante de Primaria participa con los mismos derechos e igualdad, siendo 30 estudiantes en el presente estudio.

No maleficencia. Los estudiantes que colaboran con la investigación tienen en reserva y anonimato sus nombres completos, con la garantía de confidencialidad.

Veracidad. En el proceso de investigación académica, se emiten las respuestas de la prueba de cotejo, con total confidencialidad. La presente investigación es original y se ajusta a los protocolos formales que emite la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, la Facultad de Ciencias de la Educación, y la Escuela Profesional de Educación Primaria.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Resultados de frecuencias y porcentajes

5.1.1 Estadística de fiabilidad

El análisis de fiabilidad permite identificar el grado de afinidad de la base de datos, obtenido desde la encuesta. Así tenemos la tabla siguiente:

Tabla 1

Prueba de alfa Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.973	15

En la tabla 1, se muestra el grado de afinidad que es elevado, siendo proveniente de la encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

5.1.2 Resultado de la función simbólica en el juego para socializar

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 2

Resultado de la función simbólica en el juego para socializar

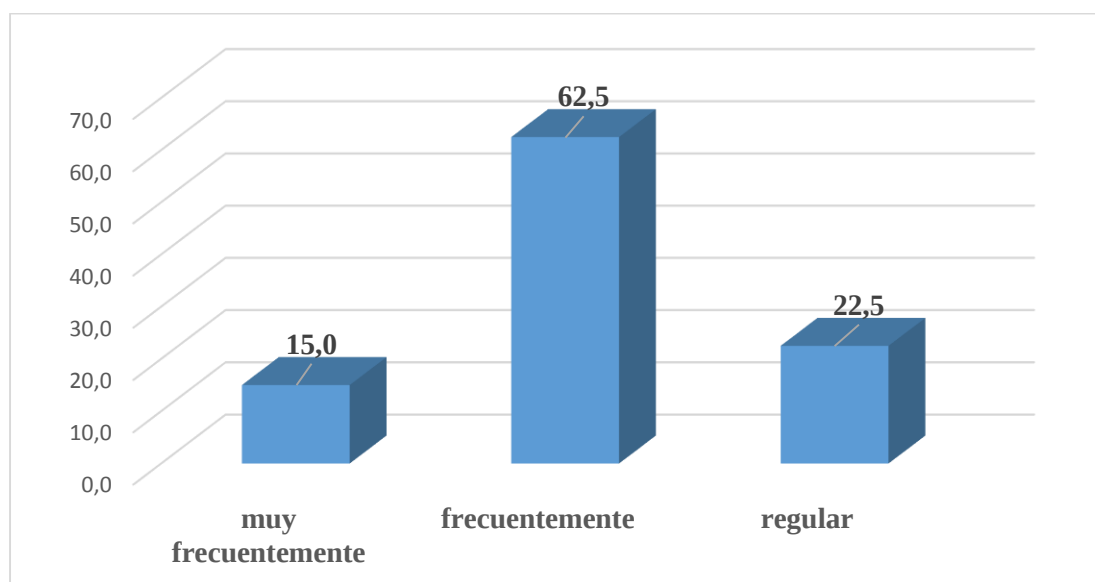
	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	15.0
Frecuentemente	25	62.5

Regular	9	22.5
Total	40	100.0

De la tabla 2, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 22.5 % de regular, y muy frecuentemente calificó el 15 % en la función simbólica en el juego para socializar por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 1

Resultado de la función simbólica en el juego para socializar



5.1.3 Resultado del empleo del lenguaje oral en el juego con sus compañeros

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 3

Resultado del empleo del lenguaje oral en el juego con sus compañeros

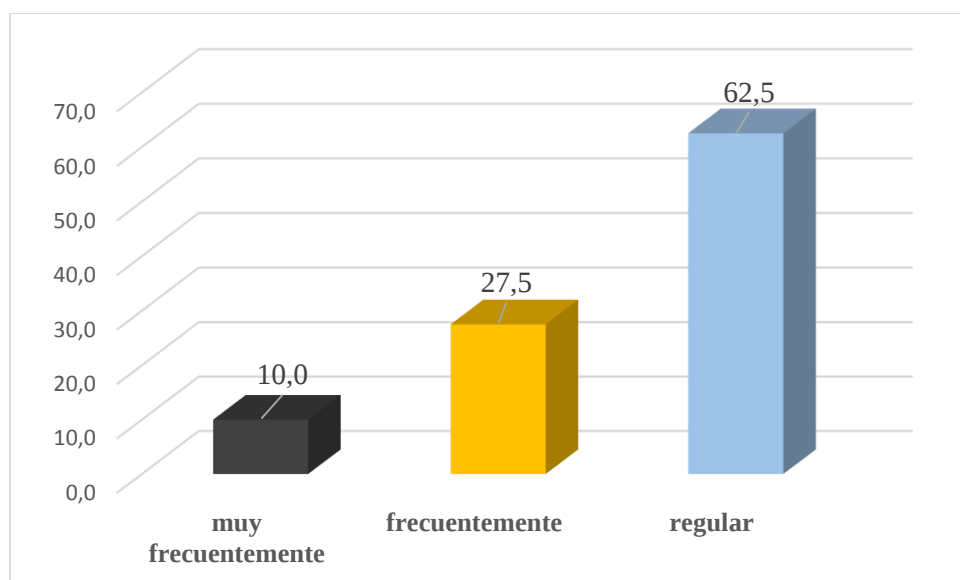
	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	4	10.0
Frecuentemente	11	27.5

Regular	25	62.5
Total	40	100.0

En la tabla 3, se tiene como resultado que el 62.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente, y el 10 % de muy frecuentemente en el empleo del lenguaje oral en el juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 2

Resultado del empleo del lenguaje oral en el juego con sus compañeros



5.1.4 Resultado de la utilización verbal en el juego, con sus compañeros

A continuación, el resultado en la tabla siguiente:

Tabla 4

Resultado de la utilización verbal en el juego con sus compañeros

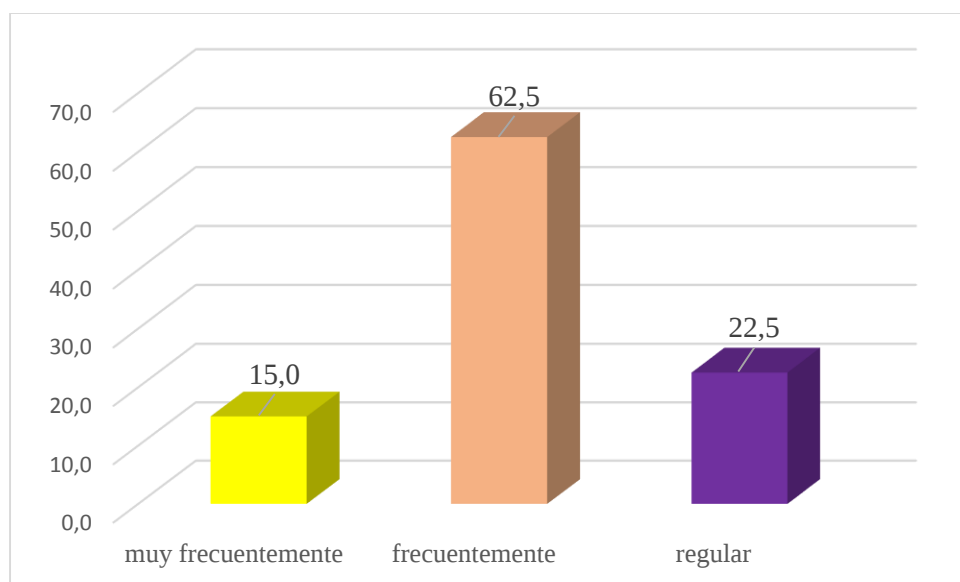
	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	15.0
Frecuentemente	25	62.5

Regular	9	22.5
Total	40	100.0

En la tabla 4, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 22.5 % de regular, el 15 % de muy frecuentemente en la utilización verbal del juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 3

Resultado de la utilización verbal en el juego con sus compañeros



5.1.5 Resultado de comprender la racionalización matemática, al jugar en equipo

A continuación, el resultado de la tabla siguiente:

Tabla 5

Resultado de comprender la racionalización matemática al jugar en equipo

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------

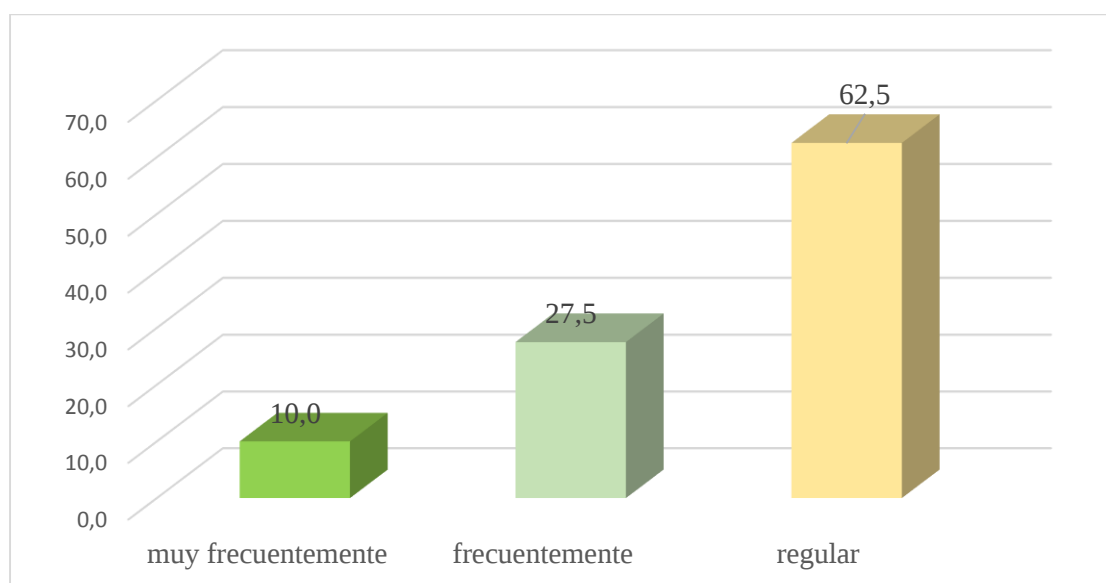
Muy frecuentemente	4	10.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	25	62.5
Total	40	100.0

De la tabla 5, se tiene que el 62.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente, y el 10 % de muy frecuentemente en comprender la racionalización matemática al jugar por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

A continuación, la figura siguiente muestra dicho producto.

Figura 4

Resultado de comprender la racionalización matemática al jugar en equipo



5.1.6 Resultado de expresar la notación al momento de jugar con sus compañeros

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 6

Resultado de expresar la notación al momento de jugar con sus compañeros

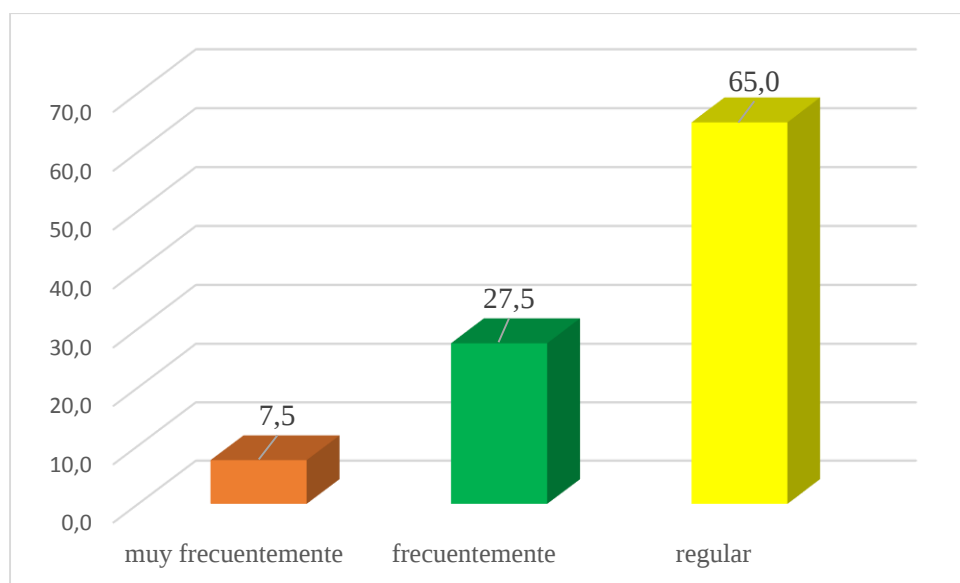
Frecuencia	Porcentaje
------------	------------

Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 6, se observa que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en la capacidad de expresar la notación al momento de jugar con sus compañeros, por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 5

Resultado de expresar la notación al momento de jugar con sus compañeros



5.1.7 Resultado de la utilización de las estrategias al jugar en equipo con sus compañeros

A continuación, los resultados en la tabla siguiente:

Tabla 7

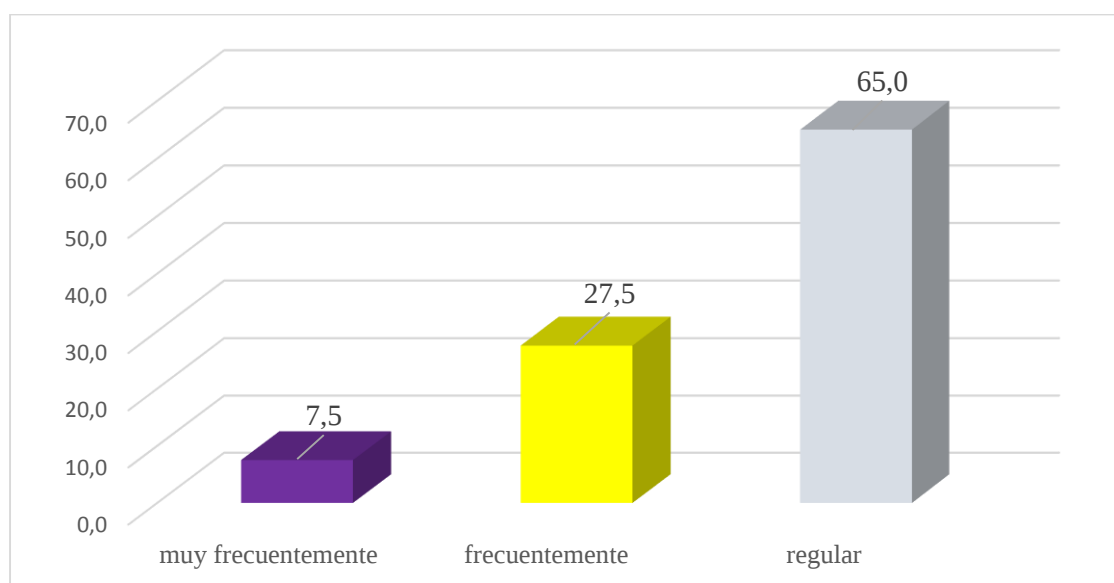
Resultado de la utilización de las estrategias al jugar en equipo con sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

De la tabla 7, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en la utilización de las estrategias al jugar en equipo con sus compañeros, por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 6

Resultado de la utilización de las estrategias al jugar en equipo con sus compañeros



5.1.8 Resultado de expresar la regulación emocional en el juego para socializar

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 8

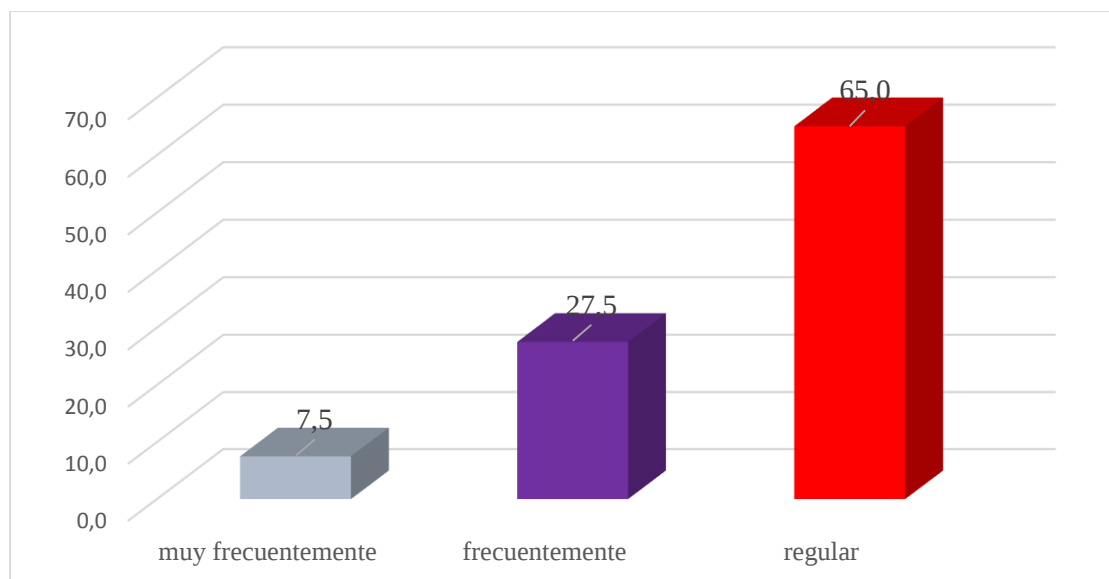
Resultado de expresar la regulación emocional en el juego para socializar

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 8, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en la capacidad de expresar la regulación emocional en el juego para socializar por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 7

Resultado de expresar la regulación emocional en el juego para socializar



5.1.8 Resultados de expresar emociones al momento de jugar con tus compañeros

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 8

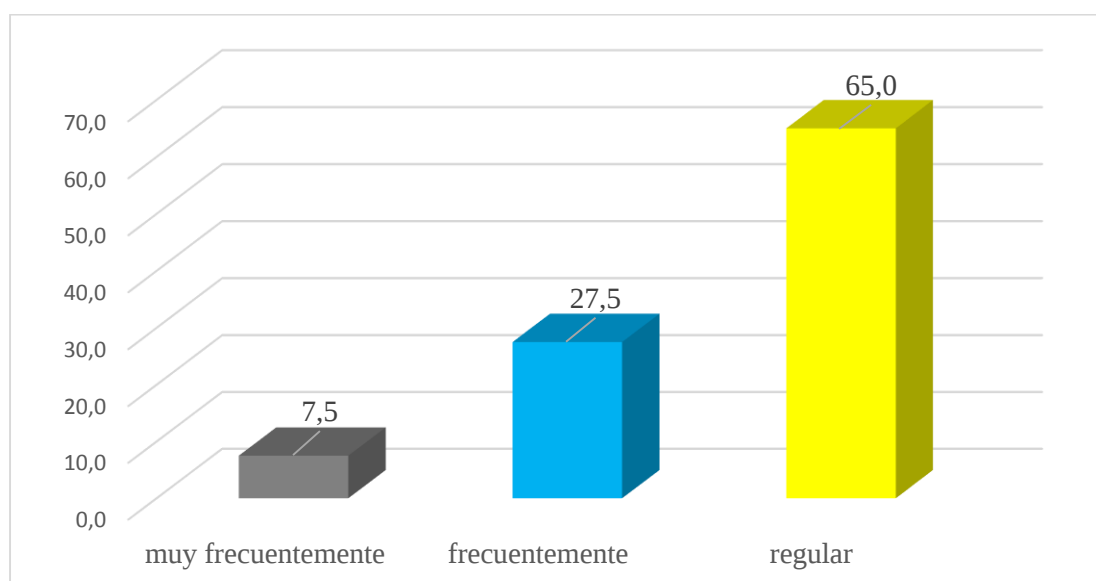
Resultados de expresar emociones al momento de jugar con tus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 8, se tiene que el 65 % indica lo hace de manera regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % como muy frecuentemente en la expresión de emociones al momento de jugar con sus compañeros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 7

Resultados de expresar emociones al momento de jugar con tus compañeros



5.1.9 Resultado de comprender las vinculaciones personales en el juego en equipo

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 9

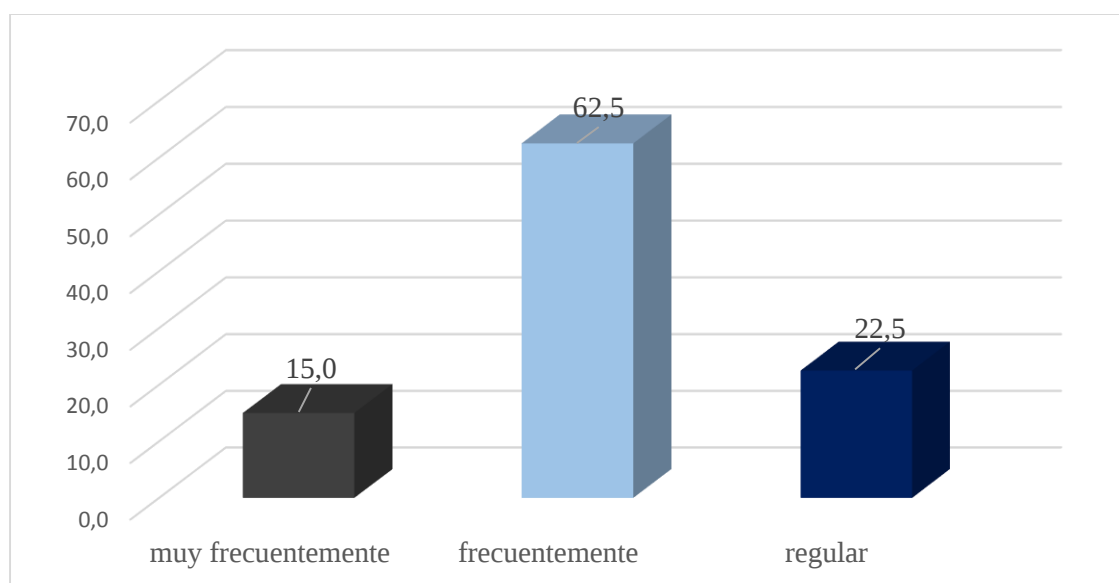
Resultado de comprender las vinculaciones personales en el juego en equipo

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	15.0
Frecuentemente	25	62.5
Regular	9	22.5
Total	40	100.0

En la tabla 9, se tiene que el 62.5 % lo hace frecuentemente, el 22.5 % de regular y el 15 % de muy frecuentemente en la capacidad de comprensión de las vinculaciones personales en el juego en equipo por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 8

Resultado de comprender las vinculaciones personales en el juego en equipo



5.1.10 Resultado de integrar fácilmente en el juego en equipo

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 10

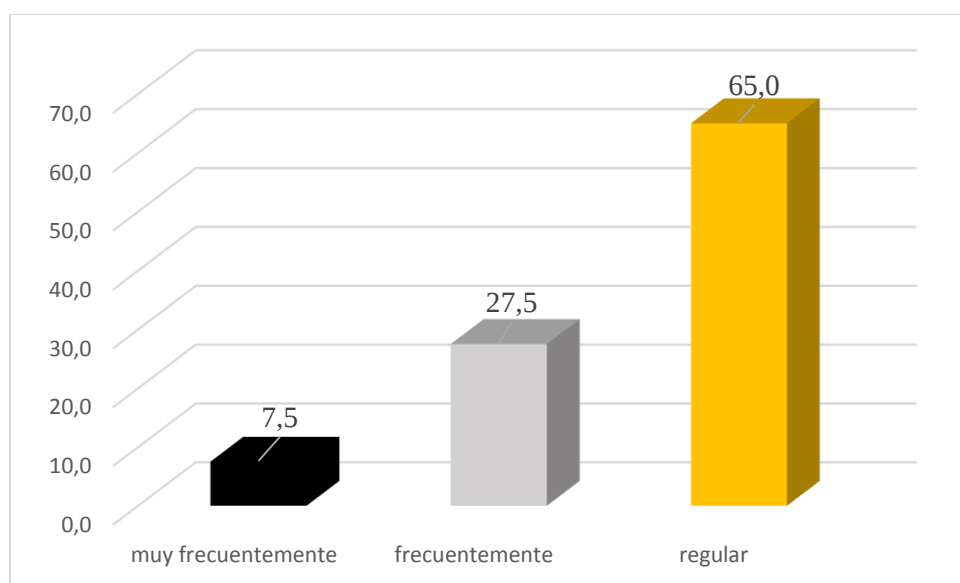
Resultado de integrar fácilmente en el juego en equipo

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 10, se tiene el resultado de integrar fácilmente en el juego de equipo por parte de los niños, teniendo que el 65 % lo hace de manera regular, el 27.5 % de frecuentemente, el 7.5 % de muy frecuentemente, por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 9

Resultado de integrar fácilmente en el juego en equipo



5.1.11 Resultado de formar una buena amistad socializando en el juego

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 11

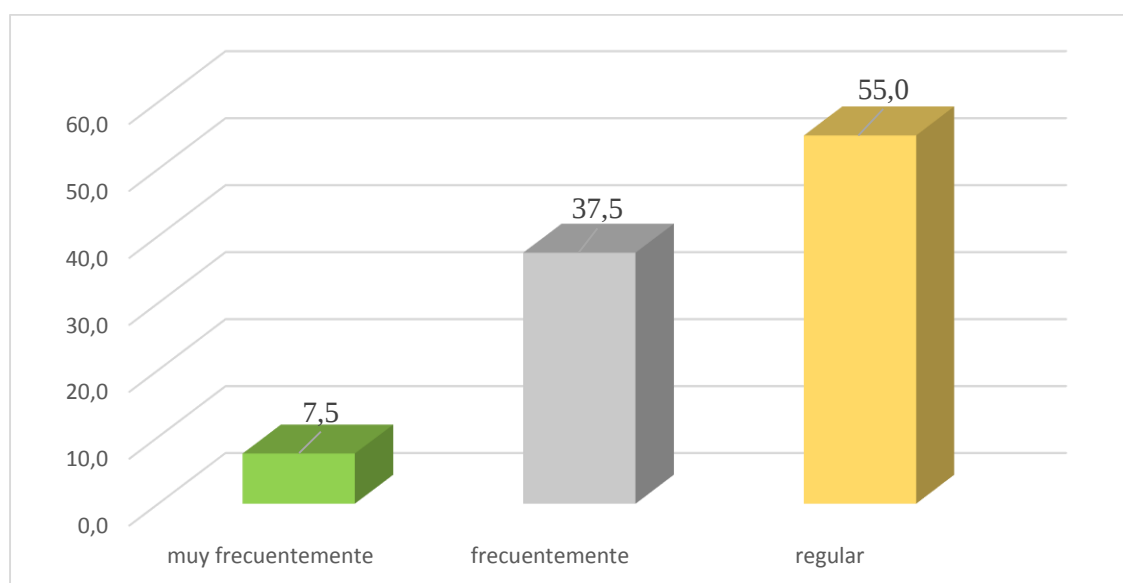
Resultado de formar una buena amistad socializando en el juego

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	15	37.5
Regular	22	55.0
Total	40	100.0

De la tabla 11, se tiene que el 55 % forma una buena amistad de manera regular, el 37.5 % frecuentemente, el 7.5 % de muy frecuentemente en el resultado de formar una buena amistad socializando en el juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 11

Resultado de formar una buena amistad socializando en el juego



5.1.12 Resultado de comprender el compañerismo en el juego para socializar

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 12

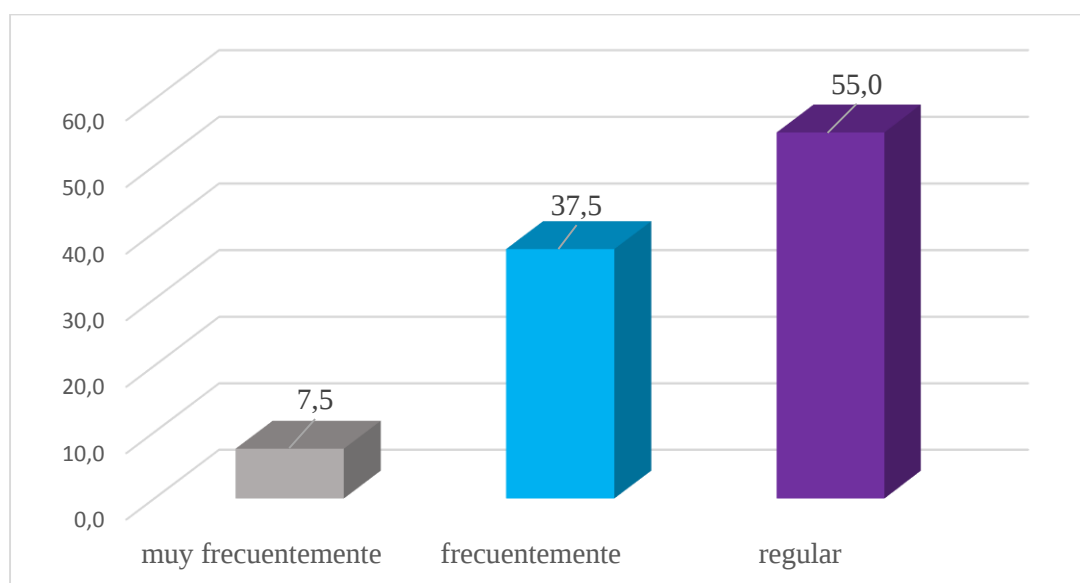
Resultado de comprender el compañerismo en el juego para socializar

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	15	37.5
Regular	22	55.0
Total	40	100.0

En la tabla 12, se tiene que el 55 % califica de regular, el 37.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en comprender el compañerismo en el juego para socializar en los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 11

Resultado de comprender el compañerismo en el juego para socializar



5.1.13 Resultado de integrar fácilmente al juego socializando

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 13

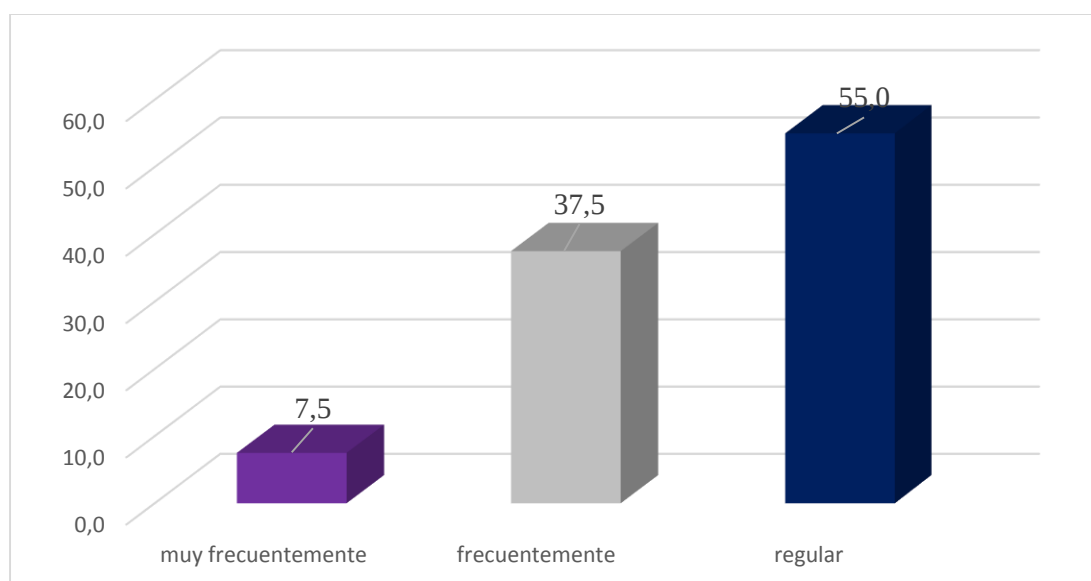
Resultado de integrar fácilmente al juego socializando

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	15	37.5
Regular	22	55.0
Total	40	100.0

En la tabla 13, se observa que el 55 % califica de regular, el 37.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en integrarse fácilmente al juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 12

Resultado de integrar fácilmente al juego socializando



5.1.14 Resultado de emplear la expresión afectuosa en el juego con sus compañeros

A continuación, en la tabla se tiene:

Tabla 15

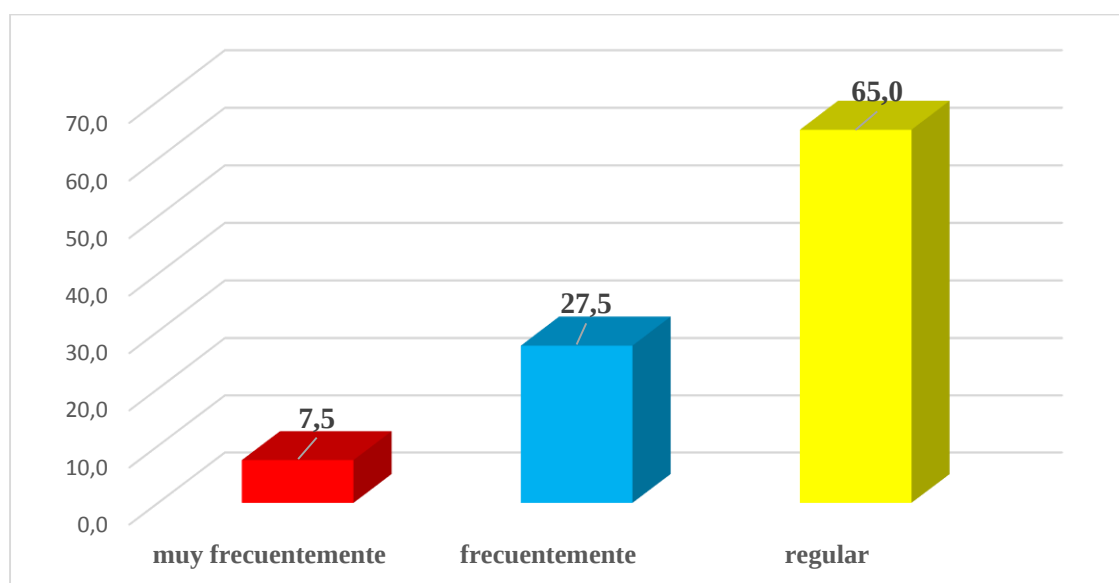
Resultado de emplear la expresión afectuosa en el juego con sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 15, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente al emplear la expresión afectuosa en el juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 14

Resultado de emplear la expresión afectuosa en el juego con sus compañeros



5.1.16 Resultado de expresar solidaridad socializando en el juego

A continuación, la tabla siguiente:

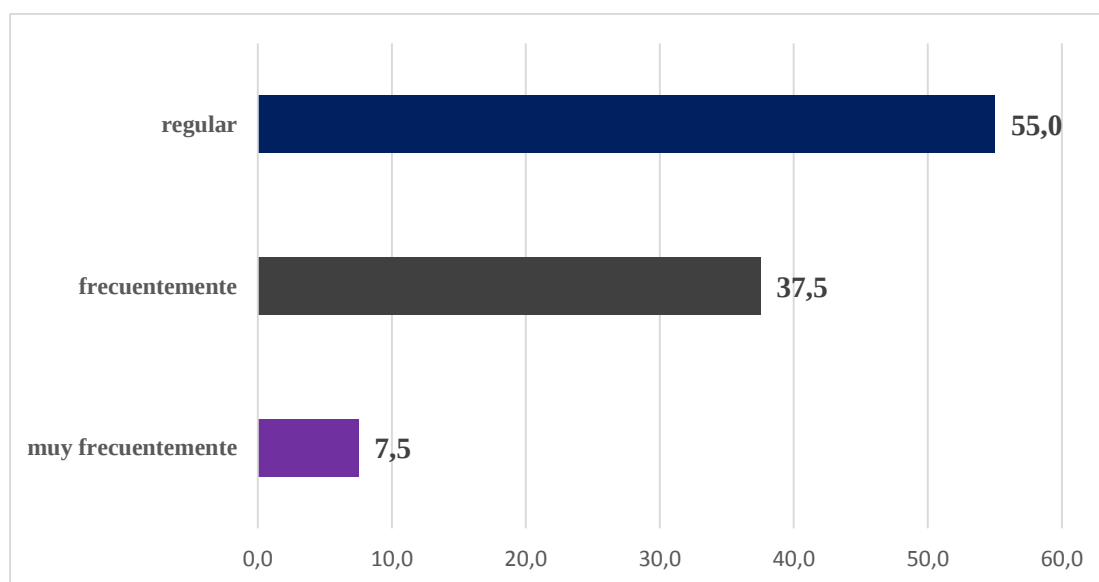
Tabla 16

Resultado de expresar solidaridad socializando en el juego

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	15	37.5
Regular	22	55.0
Total	40	100.0

En la tabla 16, se tiene que el 55 % califica de regular, el 37.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente al expresar solidaridad socializando en el juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 15



5.1.17 Resultado de integrarse fácilmente al grupo

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 17

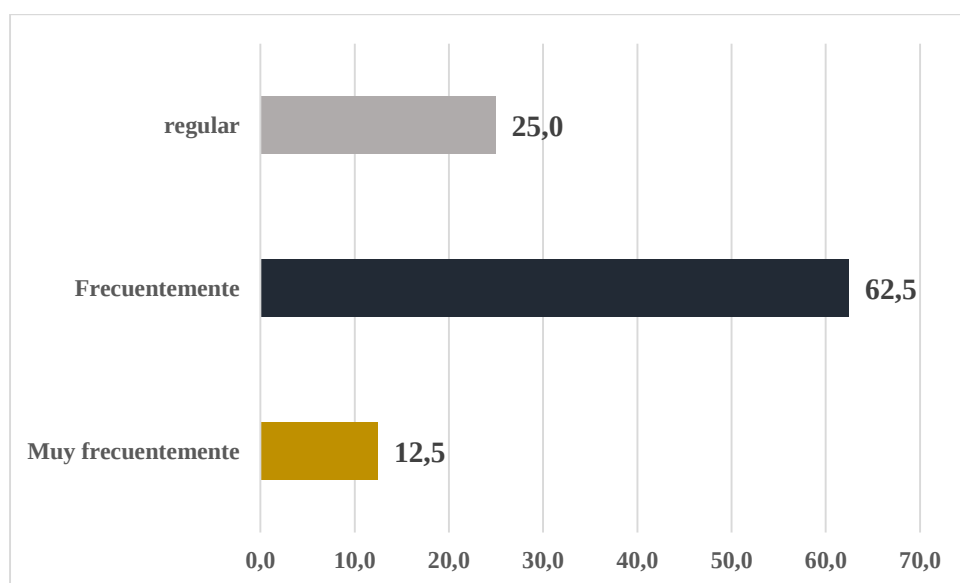
Resultado de integrarse fácilmente al grupo

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	5	12.5
Frecuentemente	25	62.5
Regular	10	25.0
Total	40	100.0

En la tabla 17, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 25 % de regular y el 12.5 % de muy frecuentemente al integrarse fácilmente al grupo de juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 16

Resultado de integrarse fácilmente al grupo



5.1.18 Resultado de sentirse capaz de realizar diversas actividades

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 18

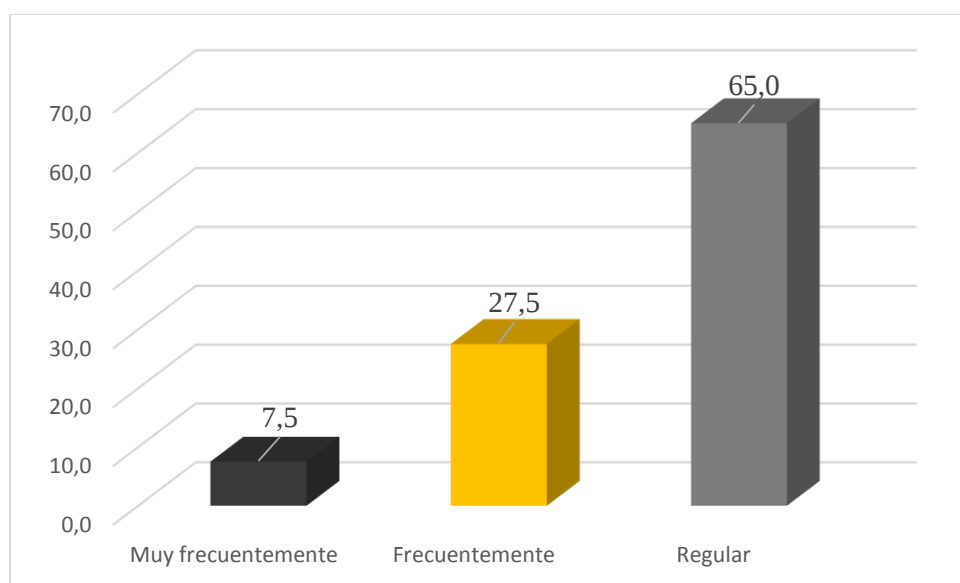
Resultado de sentirse capaz de realizar diversas actividades

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

De la tabla 18, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente, y el 7.5 % de muy frecuentemente de sentirse capaz de realizar diversas actividades por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 17

Resultado de sentirse capaz de realizar diversas actividades



5.1.19 Resultado de disfrutar de los juegos grupales

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 19

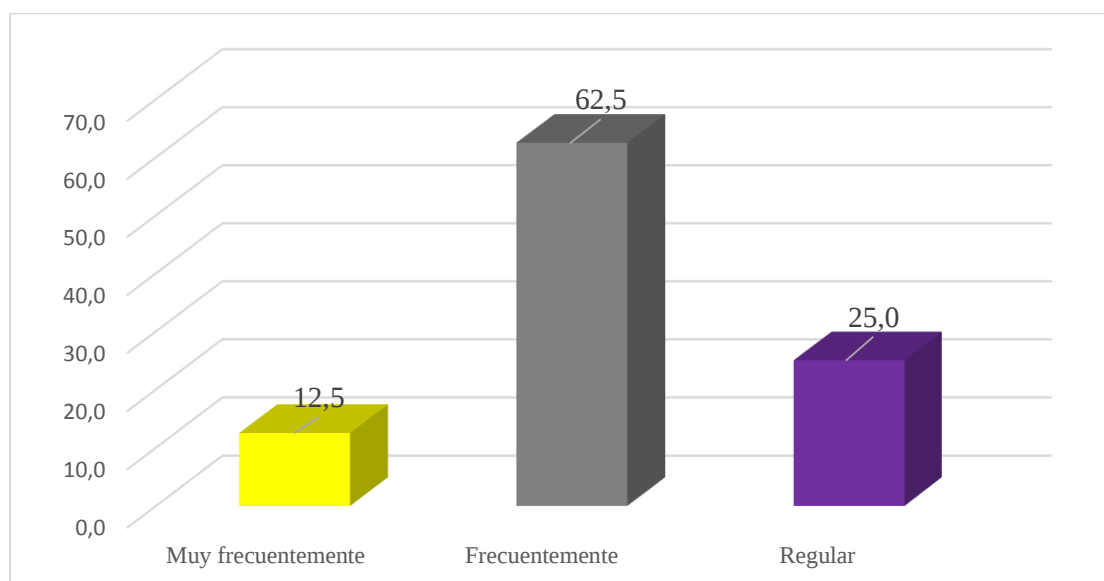
Resultado de disfrutar de los juegos grupales

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	5	12.5
Frecuentemente	25	62.5
Regular	10	25.0
Total	40	100.0

Como se observa en la tabla 19, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 25 % de regular y el 12.5 % de muy frecuentemente al disfrutar de los juegos grupales por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 18

Resultado de disfrutar de los juegos grupales



5.1.20 Resultado de pedir disculpas ante una mala acción

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 20

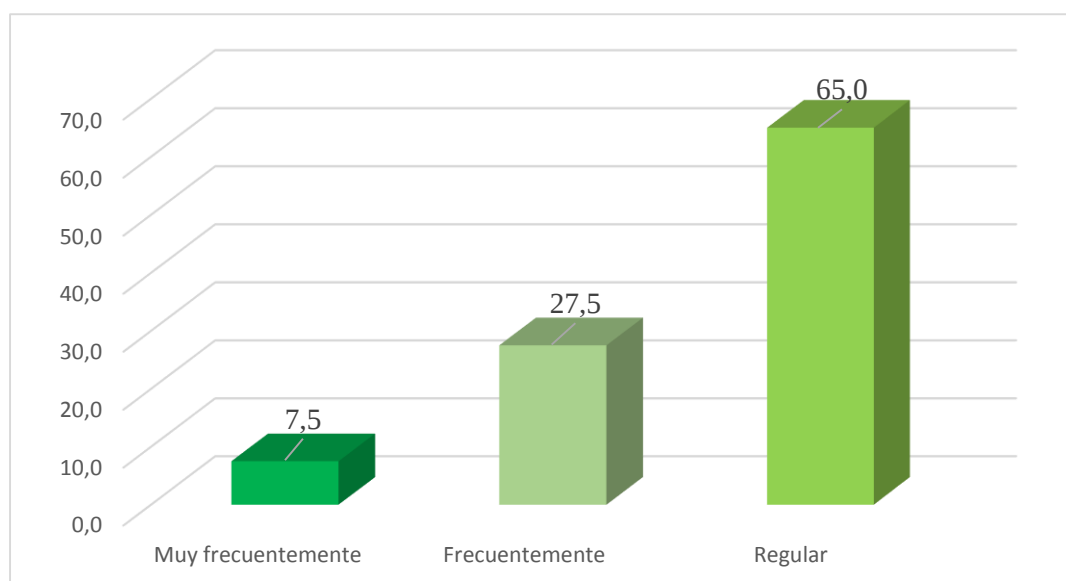
Resultado de pedir disculpas ante una mala acción

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

De la tabla 20, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente al pedir disculpas ante una mala actitud por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 19

Resultado de pedir disculpas ante una mala acción



5.1.21 Resultado de practicar los acuerdos de convivencia

De acuerdo a la tabla siguiente:

Tabla 21

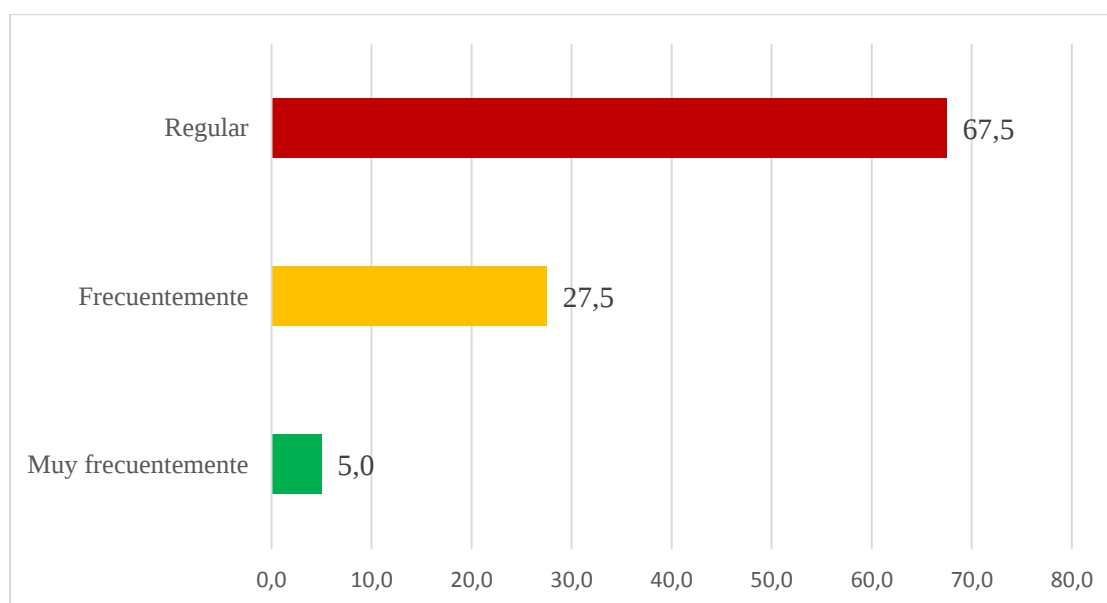
Resultado de practicar los acuerdos de convivencia

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	27	67.5
Total	40	100.0

De la tabla 21, se tiene que el 67.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y 5 % de muy frecuentemente al practicar los acuerdos de convivencia por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 20

Resultado de practicar los acuerdos de convivencia



5.1.22 Resultados de compartir sus cosas con compañeros

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 22

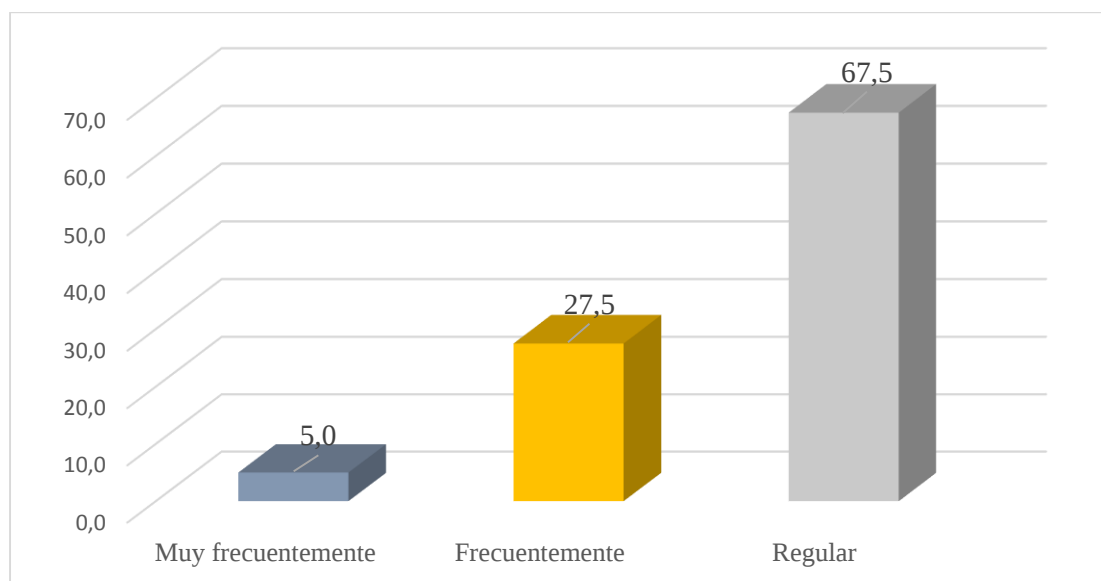
Resultados de compartir sus cosas con compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	27	67.5
Total	40	100.0

De la tabla 22, se tiene que el 67.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 5 % de muy frecuentemente al compartir sus cosas con compañeros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 20

Resultados de compartir sus cosas con compañeros



5.1.22 Resultado de ofrecer ayuda a quien lo pueda necesitar

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 22

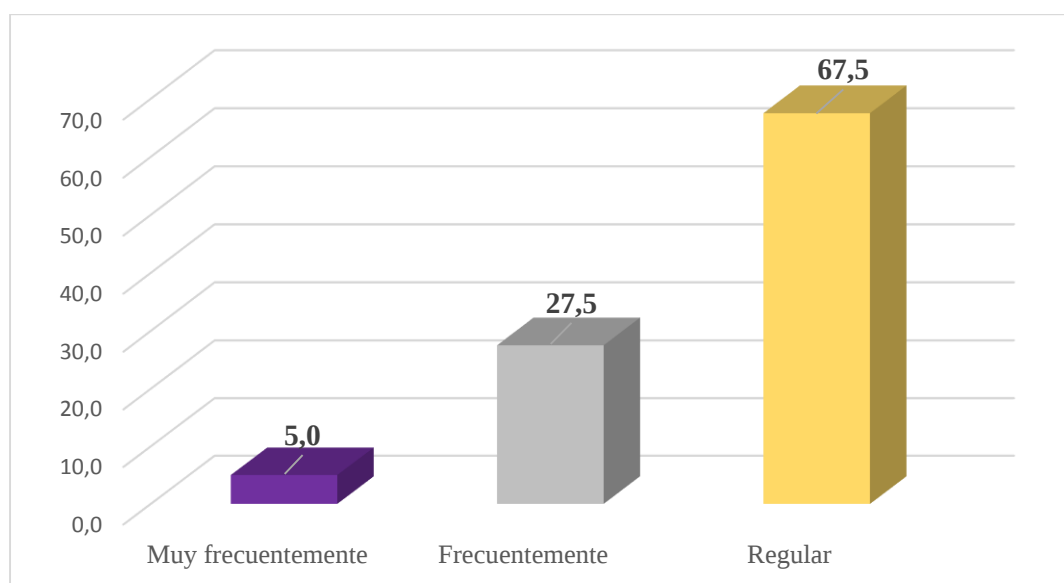
Resultado de ofrecer ayuda a quien lo pueda necesitar

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	27	67.5
Total	40	100.0

A continuación, en la tabla 22, se tiene que el 67.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 5 % de muy frecuentemente al ofrecer ayuda a quien lo pueda necesitar por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 22

Resultado de ofrecer ayuda a quien lo pueda necesitar



5.1.23 Resultado de mostrar una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 24

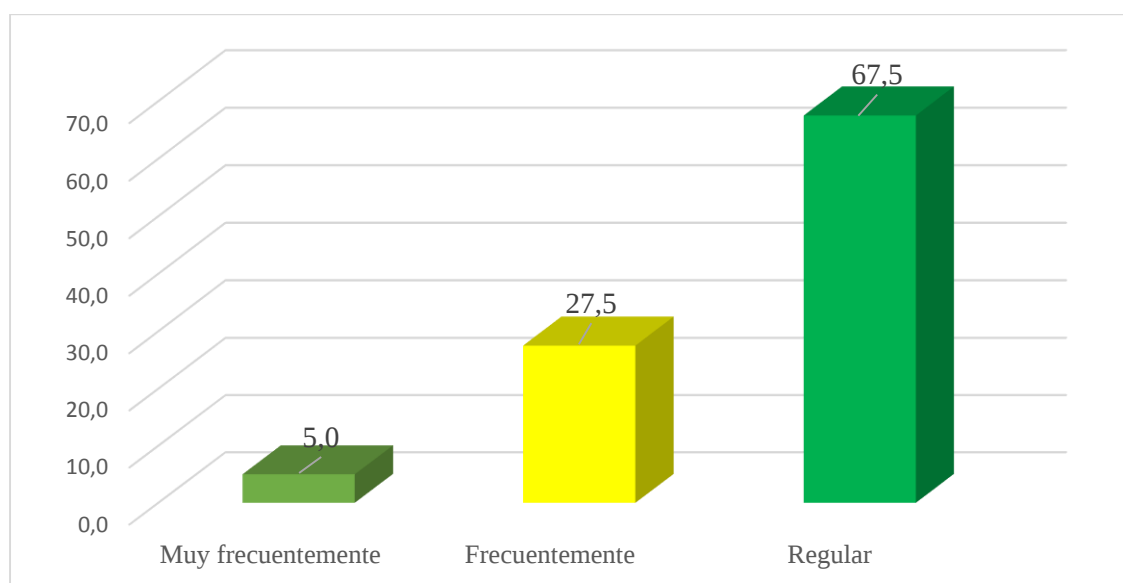
Resultado de mostrar una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	27	67.5
Total	40	100.0

De la tabla 24, se tiene que 67.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y 5 % de muy frecuentemente al mostrar una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 23

Resultado de mostrar una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros



5.1.24 Resultado de jugar amistosamente con sus compañeros

A continuación, la tabla siguiente:

Tabla 25

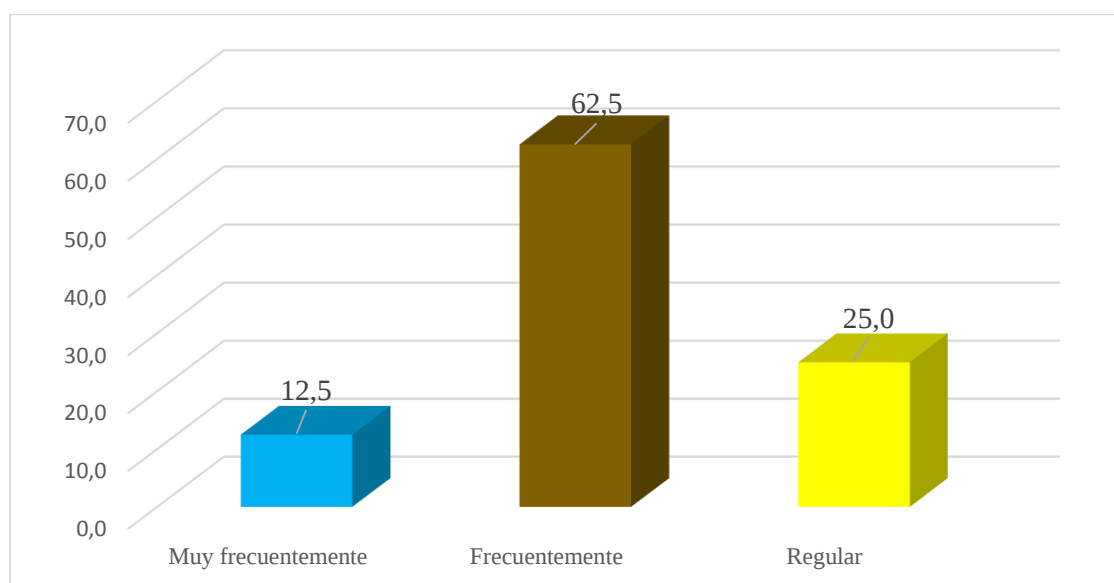
Resultado de jugar amistosamente con sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	5	12.5
Frecuentemente	25	62.5
Regular	10	25.0
Total	40	100.0

En la tabla 25, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 25 % de regular y el 12.5 % de muy frecuentemente al jugar amistosamente con sus compañeros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 24

Resultado de jugar amistosamente con sus compañeros



5.1.25 Resultado pedir las cosas con modales

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 26

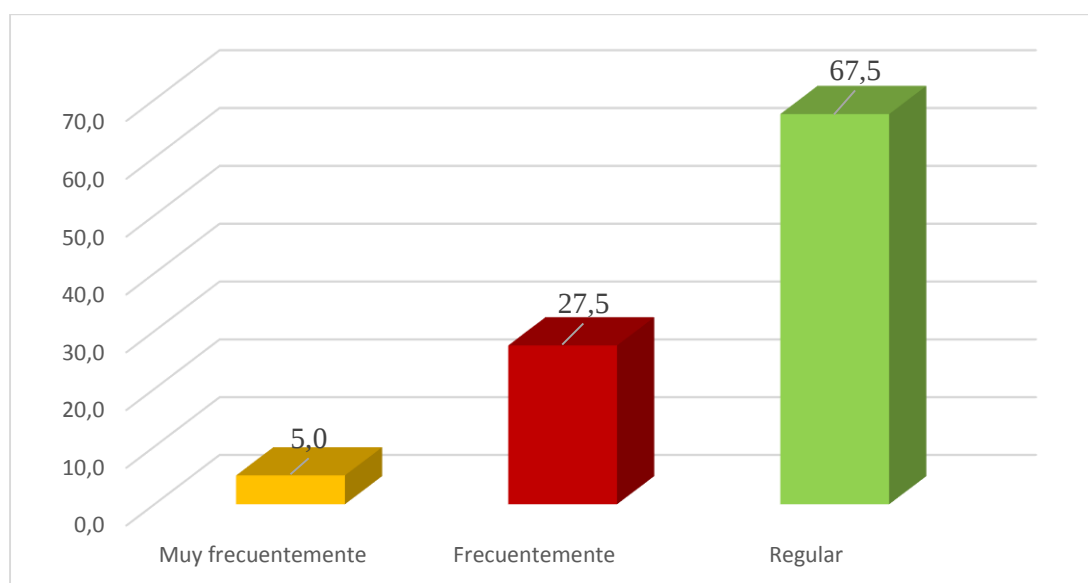
Resultado de pedir las cosas con modales

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	27	67.5
Total	40	100.0

A continuación, en la tabla 26, se tiene el 67.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 5 % de muy frecuentemente al pedir las cosas con modales por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 25

Resultado de pedir las cosas con modales



5.1.26 Resultado de manifestar una actitud de respeto hacia sus compañeros

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 27

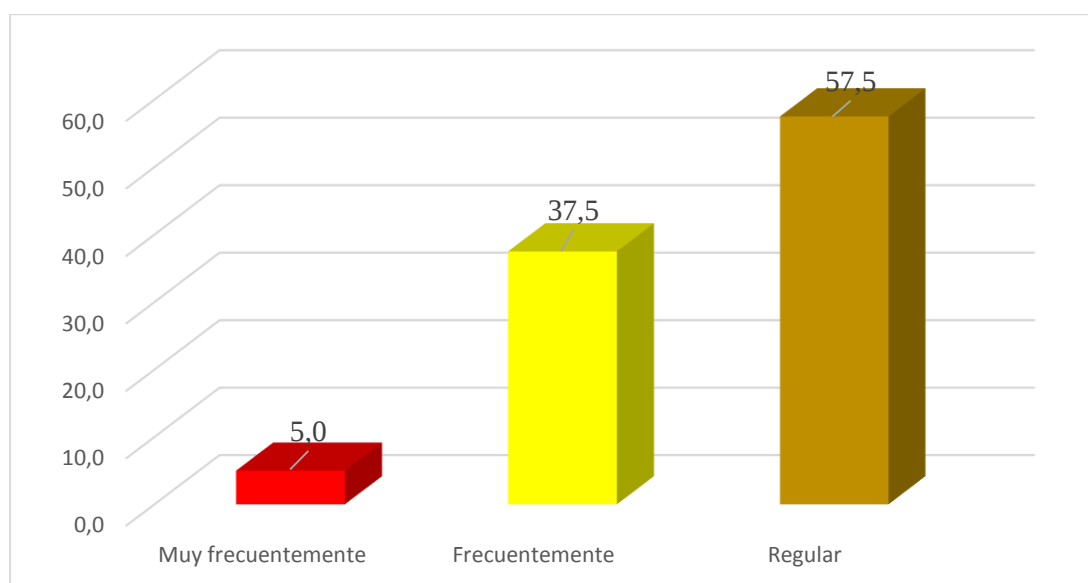
Resultado de manifestar una actitud de respeto hacia sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	15	37.5
Regular	23	57.5
Total	40	100.0

En la tabla 27, se tiene que el 57.5 % califica de regular, el 37.5 % de frecuentemente y el 5 % de muy frecuentemente al manifestar una actitud de respeto hacia sus compañeros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 26

Resultado de manifestar una actitud de respeto hacia sus compañeros



5.1.27 Resultado de agradecer cuando es necesario

Se observa en la tabla siguiente:

Tabla 28

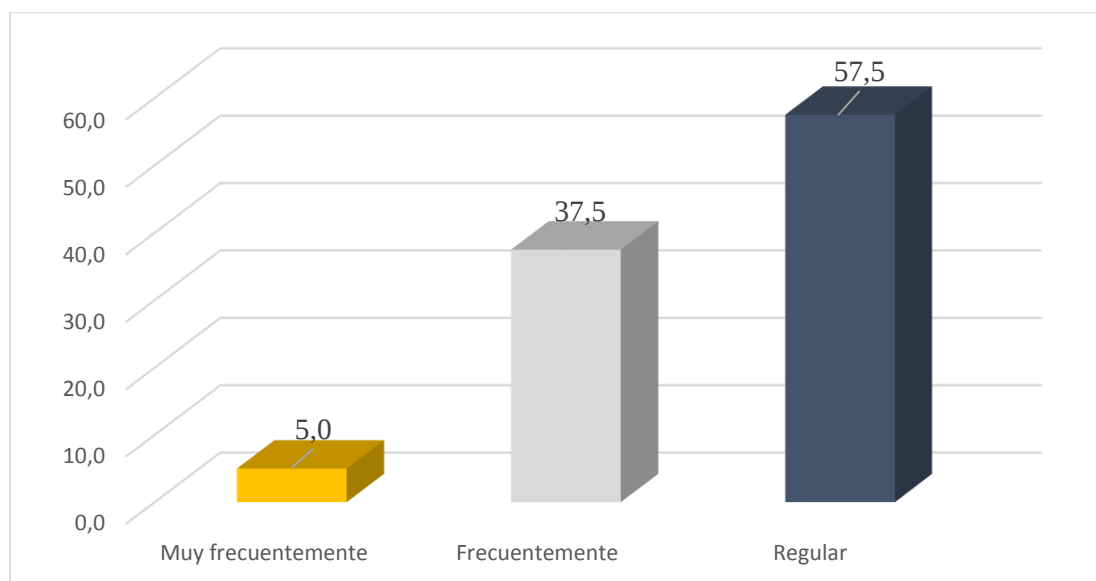
Resultado de agradecer cuando es necesario

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	15	37.5
Regular	23	57.5
Total	40	100.0

A continuación, se tiene la tabla 28, con un 57.5 % que califica de regular, el 37.5 % como frecuentemente y 5 % de muy frecuentemente al agradecer cuando es necesario por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 27

Resultado de agradecer cuando es necesario



5.1.28 Resultado de colaborar en actividades de grupo

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 29

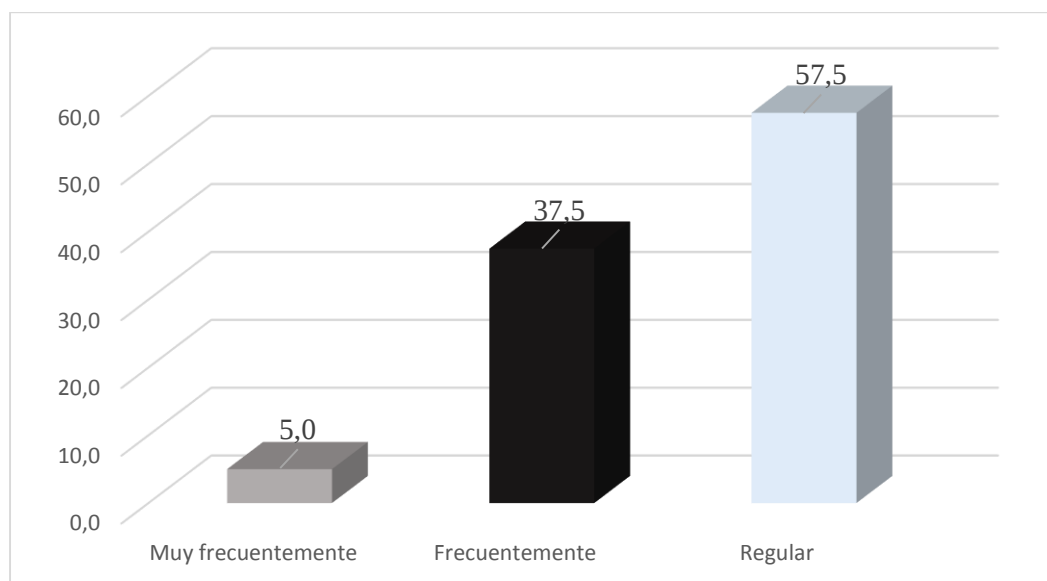
Resultado de colaborar en actividades de grupo

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	15	37.5
Regular	23	57.5
Total	40	100.0

En la tabla 29, se tiene que el 57.5 % califica de regular, el 37.5 % de frecuentemente y el 5 % de muy frecuentemente al colaborar en actividades de grupo por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 28

Resultado de colaborar en actividades de grupo



5.1.29 Resultado de participar en los diversos juegos junto a sus compañeros

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 30

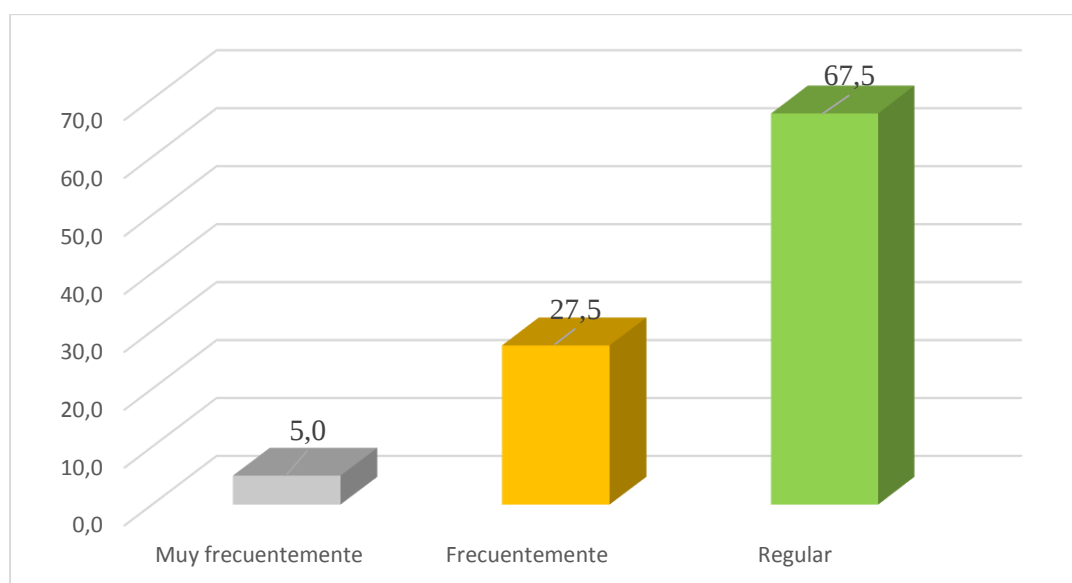
Resultado de participar en los diversos juegos junto a sus compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	5.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	27	67.5
Total	40	100.0

En la tabla 30, se tiene que el 67.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente, 5 % de muy frecuentemente al participar en los diversos juegos junto a sus compañeros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 29

Resultado de participar en los diversos juegos junto a sus compañeros



5.1.30 Resultados de los juegos que influyen en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 31

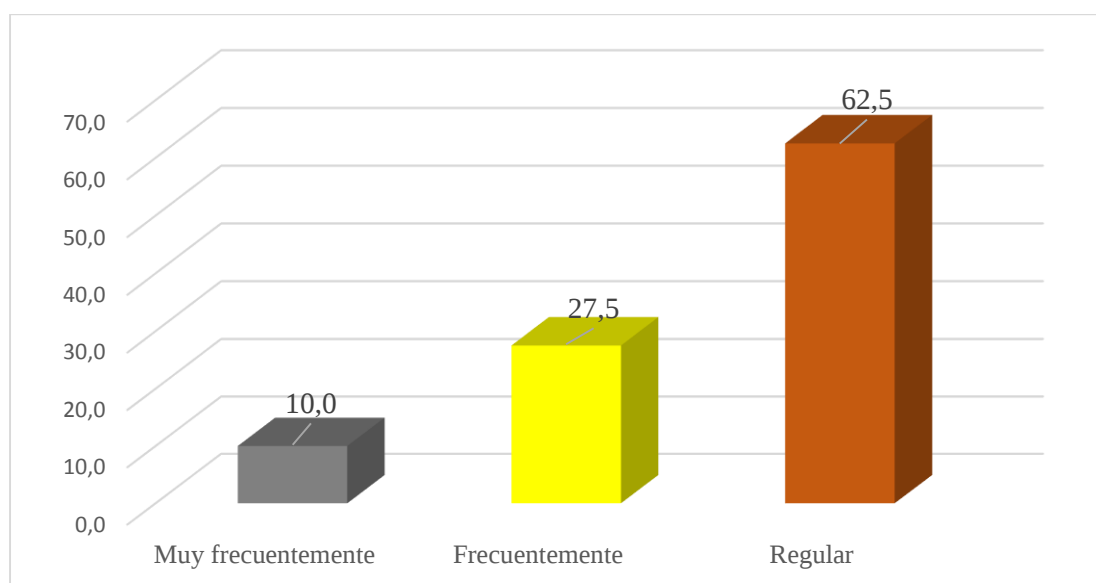
Resultados de los juegos que influyen en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	4	10.0
Frecuentemente	11	27.5
Regular	25	62.5
Total	40	100.0

En la tabla 31, tenemos que el 62.5 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 10 % de muy frecuentemente en que los resultados de los juegos influyan en su actitud por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 30

Resultados de los juegos que influyen en los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.31 Resultados de socializar en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla presente:

Tabla 32

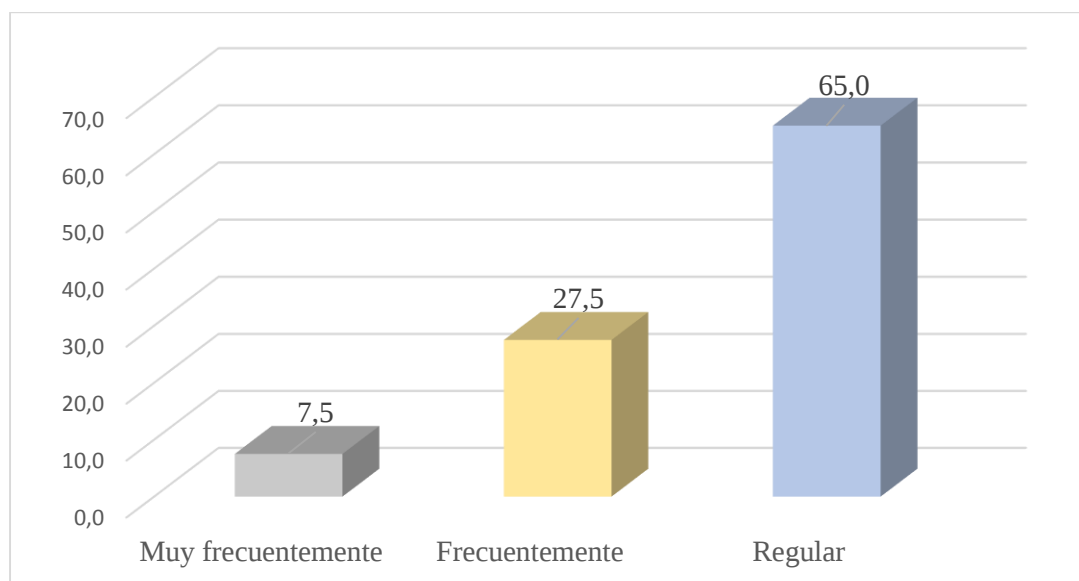
Resultados de socializar en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

A continuación, en la tabla 32, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente, el 7.5 % de muy frecuentemente al socializar con sus compañeros por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 31

Resultados de socializar en los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.32 Resultado de la dimensión cognitiva del juego que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 33

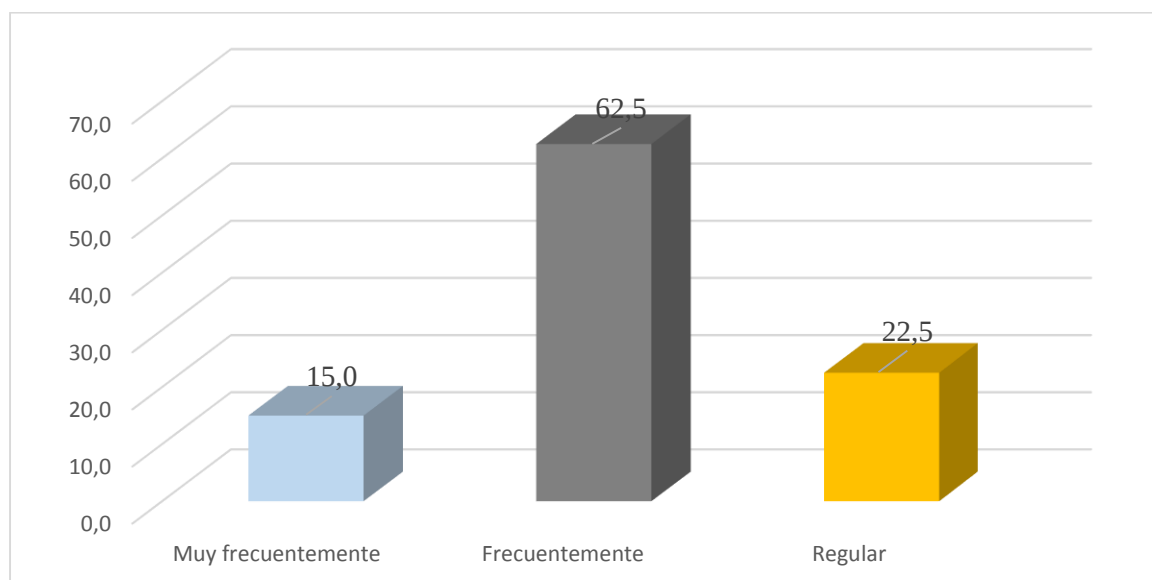
Resultado de la dimensión cognitiva del juego que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	15.0
Frecuentemente	25	62.5
Regular	9	22.5
Total	40	100.0

En la tabla 33, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 22.5 % de regular, el 15 % de muy frecuentemente en la dimensión cognitiva del juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 32

Resultado de la dimensión cognitiva del juego que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.33 Resultado de la autoestima que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 34

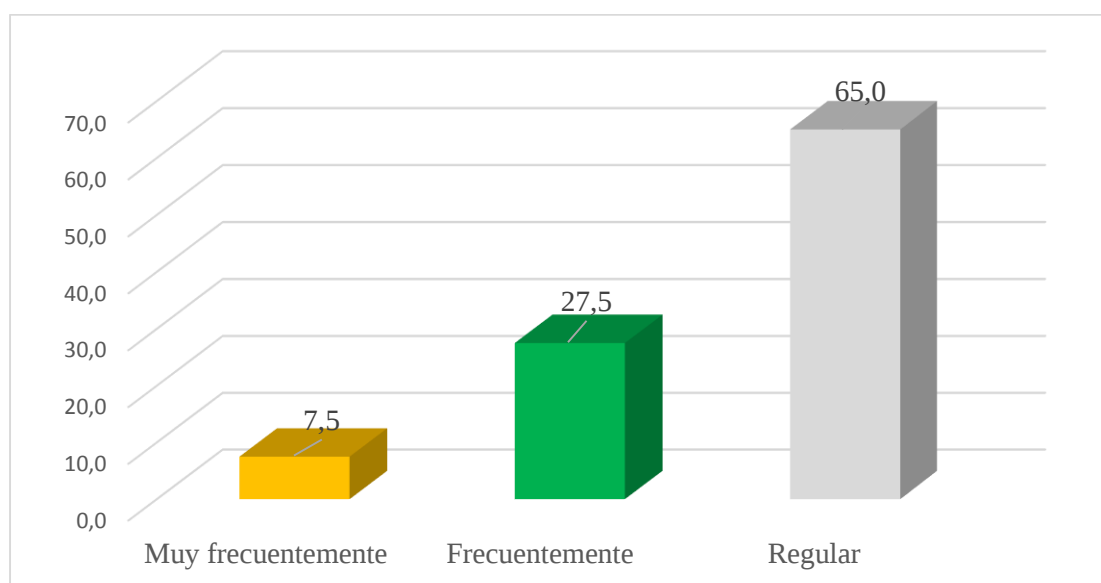
Resultado de la autoestima que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 34, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente, el 7.5 % de muy frecuentemente en la influencia de la autoestima por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 33

Resultado de la autoestima que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.34 Resultado de la dimensión afectiva del juego que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 35

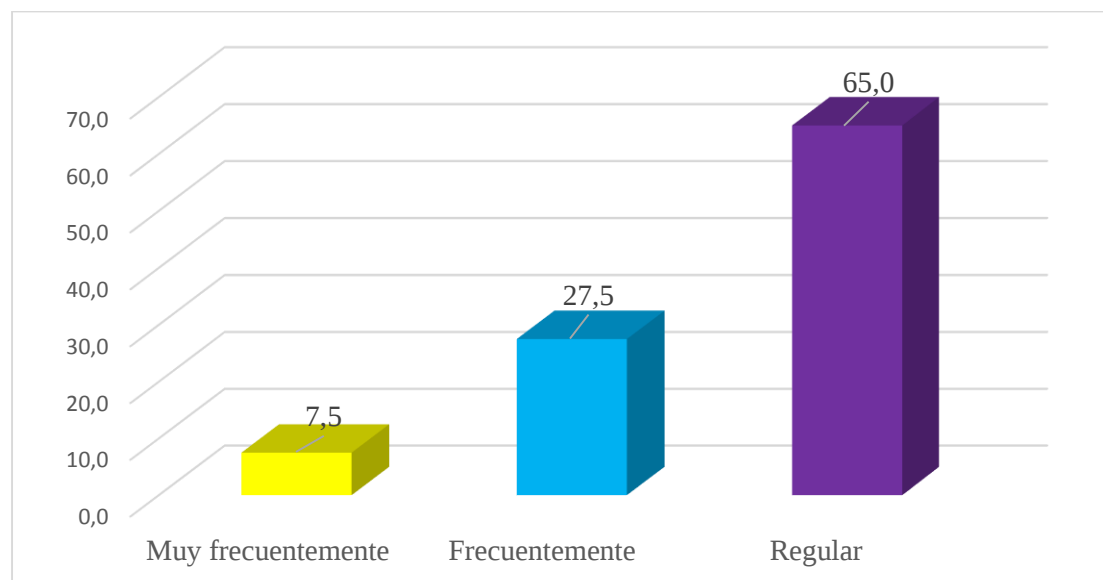
Resultado de la dimensión afectiva del juego que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 35, se tiene que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en la influencia de la dimensión afectiva del juego por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 34

Resultado de la dimensión afectiva del juego que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.35 Resultado del comportamiento adecuado de los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 36

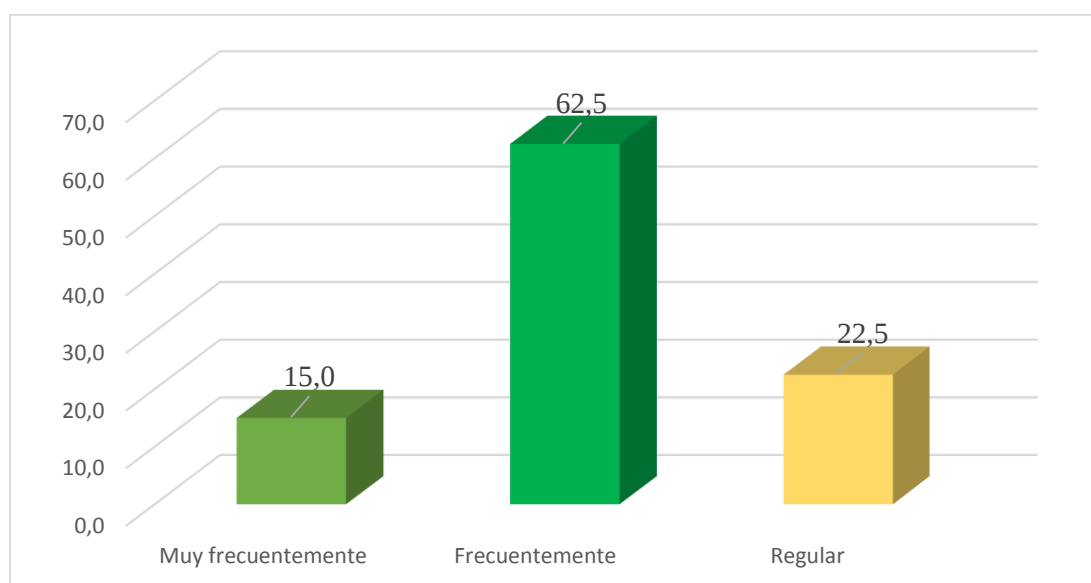
Resultado del comportamiento adecuado de los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	15.0
Frecuentemente	25	62.5
Regular	9	22.5
Total	40	100.0

En la tabla 36, se tiene que el 62.5 % califica de frecuentemente, el 22.5 % de regular y el 15 % de muy frecuentemente en el comportamiento adecuado por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 35

Resultado del comportamiento adecuado de los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.36 Resultado de la dimensión social que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, se tiene la tabla siguiente:

Tabla 37

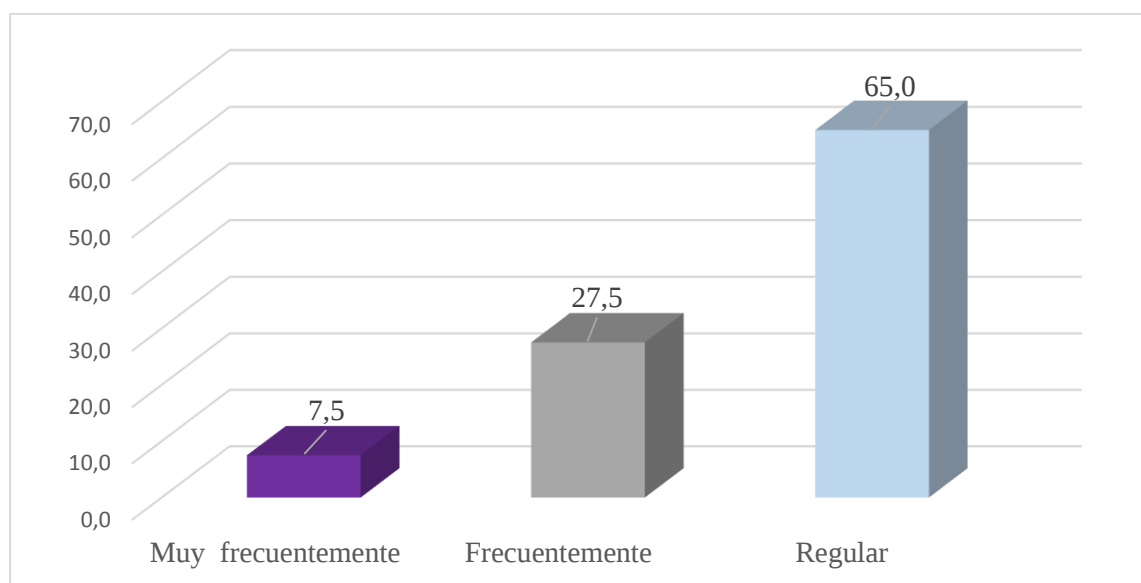
Resultado de la dimensión social que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	11	27.5
Regular	26	65.0
Total	40	100.0

En la tabla 37, se observa que el 65 % califica de regular, el 27.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en la influencia de la dimensión social por parte de los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 36

Resultado de la dimensión social que influye en los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.1.37 Resultado de la identificación de los estudiantes del cuarto grado de Primaria

A continuación, en la tabla siguiente:

Tabla 38

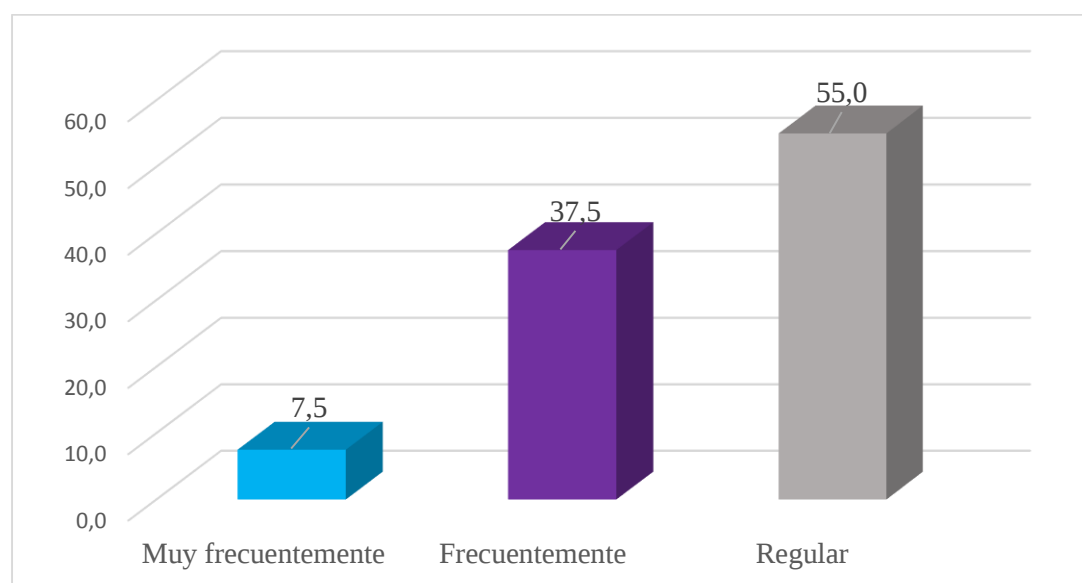
Resultado de la identificación de los estudiantes del cuarto grado de Primaria

	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	7.5
Frecuentemente	15	37.5
Regular	22	55.0
Total	40	100.0

En la tabla 38, se tiene que el 55 % califica de regular, el 37.5 % de frecuentemente y el 7.5 % de muy frecuentemente en la identificación en los estudiantes del cuarto grado de Primaria “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, periodo 2021.

Figura 37

Resultado de la identificación de los estudiantes del cuarto grado de Primaria



5.2 Resultados de prueba de hipótesis

5.2.1 Resultado de la prueba de hipótesis general

A continuación, los dos enunciados:

H. nula: Los juegos no influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

H. alterna: Los juegos sí influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021.

Tabla 39

Resultado de la prueba de hipótesis general

	30.¿Los juegos influyen en los estudiantes del 4to. grado de primaria?	31.¿La socialización es positiva para los estudiantes del 4to. grado de primaria?
Correlación de Spearman	1	,569**
Sig. (bilateral)		0.000
N	40	40

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

En la tabla 39, se tiene que la correlación de Spearman es de 0.569**, siendo moderadamente significativa entre los juegos que influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado de Primaria. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna.

5.2.1 Resultado de la prueba de hipótesis específica 1

Según la tabla siguiente:

Tabla 40

Resultado de la prueba de hipótesis específica 1

		32.¿La dimensión cognitiva del juego influye en los estudiantes del 4to. grado de Primaria?	33.¿La autoestima influye en los estudiantes del 4to. grado de Primaria?
Rho de Spearman	32.¿La dimensión cognitiva del juego influye en los estudiantes del 4to. grado de Primaria?	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,417**
		N	40

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

De la tabla 40, se tiene que la correlación es adecuada entre la dimensión cognitiva y la autoestima, con un coeficiente de correlación de 0.417, teniendo una moderada significación. Por tanto, se aprueba la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

5.2.2 Resultado de la prueba de hipótesis específica 2

Según la tabla siguiente:

Tabla 41

Resultado de la prueba de hipótesis específica 2

		34.¿La dimensión afectiva del juego influye en los estudiantes del 4to. grado de Primaria?	35.¿El comportamiento adecuado de los estudiantes del 4to. grado de Primaria?
Rho de Spearman	34.¿La dimensión afectiva del juego influye en los estudiantes del 4to grado de primaria?	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,417**
		N	40

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

Como se observa en la tabla 41, se tiene un coeficiente de correlación de 0.417**, siendo moderadamente significativa entre la dimensión afectiva y el comportamiento adecuado en los estudiantes del cuarto grado de Primaria, aprobando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.

5.2.3 Resultado de la prueba de hipótesis específica 3

Según la tabla siguiente:

Tabla 42

Resultado de la prueba de hipótesis específica 3

			36.¿La dimensión social influye en los estudiantes del 4to. grado de Primaria?	37.¿La identificación de los estudiantes del 4to. grado de Primaria?
Rho de Spearman	36.¿La dimensión social influye en los estudiantes del 4to. grado de Primaria?	Coefficiente de correlación	1.000	,674**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	40	40

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

De la tabla 42, se tiene que el coeficiente de correlación tiene un valor de 0.674**, siendo de una significancia moderada entre la dimensión social y la identificación de los estudiantes del cuarto grado de Primaria. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

5.3 Discusión de los resultados

Discusión general a partir del objetivo general, que es determinar si los juegos influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de -Ayacucho, 2021; teniendo como resultado, según la correlación de Pearson, con un valor de 0.649**, siendo moderadamente significativa entre los juegos, que influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado de Primaria. Asimismo, al comparar con el estudio de Berru (2023), se tiene que la socialización tiene un nivel de 50 % con calificativo de regular y 50 % con calificativo de no óptimo. Se tiene que el estudio tiene mayor significación en comparación con Berru (2023).

Discusión específica 1 a partir del objetivo específico 1, que es analizar la dimensión cognitiva del juego que se vincula con la autoestima de los estudiantes del cuarto grado “B” de

Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021. El resultado fue un coeficiente de correlación de 0.417, teniendo una moderada significación entre la dimensión cognitiva y la autoestima. El mismo, al ser comparado con la tesis de Velásquez (2021), se tiene un valor de coeficiente de correlación de 0.458 y un sig. bilateral de 0.000, teniendo una relación moderada entre el juego y la dimensión cognitiva.

Discusión específica 2, a partir del objetivo específico 2, que es determinar la dimensión afectiva del juego, que influye en el comportamiento de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. El resultado, a través del coeficiente de correlación de 0.417**, es moderadamente significativa entre la dimensión afectiva y el comportamiento adecuado en los estudiantes del cuarto grado de Primaria. Al comparar con el estudio de Burru (2023), cuyo resultado del comportamiento de los niños y niñas se tiene un 100 % de comportamiento con sus compañeros con un grado no óptimo, se tiene que la tesis tiene mejor resultado con una moderada significancia. Por otra parte, al comparar con la tesis de Velásquez (2021), cuyo resultado de la influencia de juego y lo emocional tiene un coeficiente de correlación de $r=0.445$, con un p valor menor a 0.05, se ha comprobado que existe una relación moderada entre el juego y lo emocional; al comparar con la tesis, se tiene similar y aproximado resultado.

Discusión específica 3, a partir del objetivo específico 3, que es establecer la dimensión social del juego, que identifica a los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021. El resultado fue un coeficiente de correlación con un valor de 0.674**, siendo de una significancia moderada entre la dimensión social y la identificación de los estudiantes del cuarto grado de Primaria. El mismo, al ser comparado por la investigación de Velásquez (2021), se tiene el resultado del juego y el desarrollo integral del niño, con un coeficiente de correlación de 0.601 y un sig. bilateral de 0.000. Por tanto, ambas investigaciones tienen similar o aproximado valor de

coeficiente de correlación, siendo considerada significativa moderada la relación entre el juego y lo social como parte del desarrollo integral del niño.

CONCLUSIONES

1. De los resultados, a través de la correlación de Spearman, los juegos influyen moderadamente en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Se observa en la tabla 39 el nivel de significancia, con un sig. bilateral de 0.000, siendo inferior al p-valor con $p=0.05$; llegando a desechar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en la que los juegos sí influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Asimismo, se tiene el nivel de confianza del 95 % y el error con 5 %; por tanto, se aprueba la hipótesis alterna, conocida como hipótesis general.
2. Del resultado de la correlación de Spearman, la dimensión cognitiva del juego influye en la autoestima de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021, se observa en la tabla 40 que el nivel de significancia, con un sig. bilateral de 0.007, es inferior al p-valor con $p=0.000$; así, se llega a desechar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en que la dimensión cognitiva es altamente significativa con la autoestima en los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Además, se tiene un nivel de confianza del 95 % y un error del 5 %; por tanto, se aprueba la hipótesis alterna conocida como hipótesis 1.
3. Del resultado de la correlación de Spearman, se asegura concluir en que la dimensión afectiva del juego influye en el comportamiento adecuado de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Se observa en la tabla 41 que el nivel de significancia es, con un sig. bilateral de 0.007, inferior al p-valor con $p=0.000$; así, se llega a desechar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en que la dimensión afectiva es significativa con el comportamiento adecuado de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los

Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Además, se tiene un nivel de confianza del 95 % y un error del 5 %; por tanto, se aprueba la hipótesis alterna conocida como hipótesis 2.

4. Del resultado de la correlación de Spearman, se concluye en que la dimensión social del juego influye en la identificación de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Se observa en la tabla 42 que el nivel de significancia es, con un sig. bilateral de 0.000, inferior al p-valor con $p=0.000$; así, se llega a desechar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en que la dimensión social es altamente significativa con la identificación de los estudiantes del cuarto grado “B” de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, del distrito de Ayacucho, 2021. Además, se tiene un nivel de confianza al 95 % y un error del 5 %; por tanto, se aprueba la hipótesis alterna conocida como hipótesis 3.

RECOMENDACIONES

1. Considerar a los juegos infantiles como parte importante para el desarrollo integral de los niños del cuarto grado de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, en Ayacucho, 2021, siendo valioso para el desarrollo social temprano. Si los juegos infantiles son significativos para la socialización de los niños y niñas, entonces será importante considerar la planificación, organización, dirección y control adecuado de juegos educativos para tener niños con mejores habilidades sociales que involucren entender mejor la importancia del trabajo en equipo, la solidaridad y la capacidad individual aplicados en grupo.
2. La dimensión del conocimiento de los niños y niñas del cuarto grado de Primaria influye en la autoestima de los niños; por tanto, se recomienda el desarrollo de capacidades individuales y grupales de acuerdo a la edad y al contexto en que se desarrollan. Siendo la dimensión cognitiva parte del juego, se vincula con la autoestima para que los niños inicien a autovalorarse, valorar a sus familiares más cercanos, a sus compañeros de clase y al juego, a estar preparados ante peligros actuales que pueden sufrir los niños, desde robos, asaltos, maltratos y hablar con desconocidos, así como querer sus cuerpos y respetar a todos sus compañeros. Todo gracias al aprendizaje a través de los juegos.
3. La dimensión afectiva del juego y su influencia en el comportamiento de los niños de Primaria es valiosa y se recomienda practicar afectos individuales con sus padres y familiares, con sus profesores y compañeros. A través del juego, se aprende nuevos comportamientos grupales de afecto ante dificultades sencillas de sus compañeros, ante problemas en casa, aprendiendo a solidarizarse, buscando ser parte de la solución, con afecto y buen comportamiento.
4. La dimensión social del juego y su influencia en la identificación es notoria, ya que los niños se divierten, piensan, deciden y actúan frente a los retos prácticos que presentan los

juegos, aprendiendo a tener claro quiénes son sus compañeros, sus profesores, sus padres y familiares; por tanto, es bueno practicarla.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arguedas, O. (2010) *Elementos básicos de bioética en investigación*. Acta Médica Costarricense, vol.52 n.2. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-60022010000200004
- Bañares, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. GRAO.
- Berrú, M. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque* [Tesis de maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1
- Cabanillas, A. (2013). *Cómo hacer una tesis en educación y ciencias afines*. CEPREDIM. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima Perú.
- Chavieri, M. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. [Universidad César Vallejo, Lima].
- Chateau, J. (1997). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapeluz.
- Casamendes, B. y Fiestra, (2014). *Introducción a la teoría de los juegos*. Universidad de Santiago de Compostela, España.
- Carroll, K. (2010). *El trabajo y el juego*. McGraw-Hill interamericana.
- Cartes, H., Sagredo, F., Sepúlveda, C. y Soto, J. (2022). *El valor del juego para el aprendizaje en contexto de pandemia*. Facultad de Educación. Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile.
- Freud (1926). *Inhibición, síntoma y angustia*. En obras completas, vol. XX, Amorrortu Editores, 1986.

- García, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen.
- Gutiérrez, R. (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*. [Trabajo de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21048/SOCIALIZACION_EDUCACION_INICIAL_GUTIERREZ_TACO_ROXANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y]
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-GILL.
- Huamán, R. (2018). *Juego en la socialización del niño de educación inicial*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Tumbes, Perú].
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza editorial Madrid.
- Lagrange, G. (1978). *Educación psicomotriz: Guía práctica para niños de 4 a 14 años*. Fontanela.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia].
- León, L. y Santa Cruz, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Perú].
- Navarro, V. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Wanceulen.
- Ochoa, J. y Yunkur, Y. (2019). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Revista Acta Jurídica Peruana*. Universidad Autónoma del Perú, 2019. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/224>
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje*. [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima, Colombia].

- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Int. J. Morphol. 35(1):227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Peña, R. (2013). *Metodología de la investigación*. [Programa de titulación, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-4-METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>
- Quintas, A. (2017). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Universidad de Zaragoza.
- Quispe, A. (2020). *Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019* [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24453/JUEGOS_TRADICIONALES_QUISPE_HUAMAN_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rebollo, J. (2016). *Vamos a jugar: el juego en primaria*. Universidad de Huelva.
- Redondo, A. (2008). *El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo*. Granada.
- Saravia, L. (2017). *Aplicación del juego didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Perú].
- Samicay, P. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparia, Ucayali*. [Universidad Peruana Cayetano Heredia. Facultad de Educación]. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Tuapanta, J. *et al.* (2017). Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de Tic en docentes universitarios. *Revista mktDescubre – ESPOCHE FADE* n.º10, diciembre 2017, pp.37 – 48. <http://revistas.esPOCH.edu.ec/index.php/mktDescubre/article/view/141/143>
- Velásquez (2021). *El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 Jurisdicción de Santa María en el 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho]. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6847/VELASQUEZ%20ANCUNTA%20KATIA%20GERALDINE_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Viana, P. (2019). *Juego y socialización en los niños del nivel inicial II* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20735/1/TTQ381.pdf>
- Villanueva, L. (2018). *Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos* [Tesis de maestría, Universidad San Pedro, Perú]. Entrenamiento en habilidades sociales. Madrid: Fundación Universidad Empresa. (2013)
- Wallon, H. (1980). *La evolución psicológica del infante*. Seix Barral.
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N. 256 San Pablo – Ayacucho*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e-4537-b7b8-10aee9eb1d17/content>

ANEXO

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: *El juego y la socialización en el aula en alumnos del segundo grado “A” de Educación Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, Ayacucho, 2020*

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable e indicadores	Metodología
Problema general ¿Cómo se relaciona el juego y la socialización en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, ¿2021? Problema específico a)¿Cómo se relaciona el juego y la autoestima en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021? b)¿Cómo se relaciona el juego y el comportamiento en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021? c)¿Cómo se relaciona el	Objetivo general Determinar la relación del juego y la socialización en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021. Objetivo específico a) Analizar la relación del juego y la autoestima en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021. b) Analizar la relación del juego y el comportamiento en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán	Hipótesis general El juego y la socialización se relacionan directamente en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021. Hipótesis específico a) Existe una relación directa entre el juego y la autoestima en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de - Ayacucho, 2021. b) Existe una relación directa entre el juego y el comportamiento en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala	Variable 01: El juego. Dimensiones: ✓ Dimensión cognitiva: - Función simbólica. - Lenguaje. - Lógica y matemáticas. - Algoritmos y estrategias, - Creatividad. ✓ Dimensión afectiva: - Expresión de emociones. - Control y regulación emocional. - Vínculos personales. ✓ Dimensión social: - El juego en equipo - La amistad - El compañerismo. - Integración. - Expresión afectuosa. - La solidaridad. Variable 02: La socialización.	Tipo: Cuantitativo. Diseño: Correlacional. Población: La población consta de 300 alumnos de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Ayacucho, 2021 Muestra: Consta de 30 alumnos del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala”. Técnica: - Observación Instrumentos: - Lista de cotejo.

juego y la identificación en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021?	Poma de Ayala del distrito de -Ayacucho, 2021. c) Analizar la relación del juego y la identificación en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021.	del distrito de - Ayacucho, 2021. c) Existe una relación directa entre el juego y la identificación en los estudiantes del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala del distrito de Ayacucho, 2021.	Dimensiones: ✓ Autoestima. -Integración, -Capacidad de realizar varias actividades. -Disfrutar de los juegos grupales ✓ Comportamiento. -Pide disculpas -Practica los acuerdos de convivencia -Comparte con los compañeros. -Ofrece ayudar a quién lo pueda necesitar. -Muestra una sonrisa al dirigirse a otros. -Juega amistosamente con sus compañeros. -Pide las cosas por favor. ✓ Identificación -Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros. -Agradece cuando es necesario. -Colabora en actividades de grupo. -Participa en los diversos juegos junto a sus compañeros.	
--	--	---	---	--

Anexo 2. Matriz instrumental de la variable juego

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
El juego	Dimensión cognitiva	Función simbólica	-Utiliza la función simbólica en el juego para socializar.	Nominal
		Lenguaje y locución	-Emplea el lenguaje oral en el juego con sus compañeros. -Utiliza la locución verbal en el juego con sus compañeros	
		Racionalización matemática	-Comprende la racionalización matemática al jugar en equipo.	
		Notación y estrategias	-Expresa la notación al momento de jugar con sus compañeros. - Utiliza estrategias al jugar en equipo con sus compañeros.	
		Creatividad	-Emplea la creatividad en el juego para socializar	
	Dimensión afectiva	Expresión de emociones	-Expresa emociones al momento de jugar con sus compañeros	Si o No
		Regulación emocional	-Expresa la regulación emocional en el juego para socializar.	
		Vinculaciones personales	-Comprende las vinculaciones personales en el juego en equipo.	
	Dimensión social	El juego en equipo	Se integra fácilmente en el juego en equipo.	
		La amistad	Forma una buena amistad socializando en el juego	
		El compañerismo	Comprende el compañerismo en el juego para socializar	
		Integración	Se integra fácilmente al juego socializando	
		Expresión afectuosa	Emplea la expresión afectuosa en el juego con sus compañeros.	
		La solidaridad	Expresa la solidaridad socializando en el juego	

Anexo 3. Matriz instrumental de la variable socialización

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
La socialización	Autoestima	- integración fácilmente al grupo.	- Se integra al grupo con facilidad en los juegos	Nominal Si o No
		- Se siente capaz de realizar diversas actividades.	-Realiza actividades lúdicas con sus compañeros	
		-Disfruta de los juegos grupales.	-Se divierte al participar en los juegos grupales con sus compañeros	
	Comportamiento	- Pide disculpas ante una mala acción.	- Al jugar utiliza diferentes recursos para disculparse ante una mala acción	
		- Prácticas los acuerdos de convivencia.	- Practica los acuerdos de convivencia para una buena relación con sus compañeros.	
		Comparte sus cosas con compañeros.	- Comparte sus juguetes al jugar con tus compañeros.	
		Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar	- Ayuda a sus compañeros al jugar cuando lo necesitan	
	Identificación	- Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros	Expresa respeto con sus compañeros al jugar	
		Agradece cuando es necesario.	Es agradecido al jugar en equipo con sus compañeros	
		Colaboración en actividades de grupo.	Es participativo en los juegos grupales con sus compañeros	
		Participación en los diversos juegos junto a sus compañeros.	- Participa en los diferentes juegos en forma social junto a tus compañeros.	

LISTA DE COTEJO PARA RECOGER DATOS DE LA VARIABLE JUEGO

DOCENTE INVESTIGADOR: León Juica, Miguel Angel.

ABREVIATURAS: Función simbólica (FS), LENGUAJE Y LOCUCIÓN (LyL), Racionalización matemática (RM), Notación y estrategias (NyE), Creatividad (CRTV), Expresión de emociones (EE), Regulación emocional (RE), Vinculaciones personales (VP), El juego en equipo (JE), La amistad (LA), El compañerismo (EC), Integración (IN), Expresión afectuosa (EA), La solidaridad (LS)

[illegible]

Anexo 5. Instrumento de acopio de datos



LISTA DE COTEJO PARA RECOGER DATOS DE LA VARIABLE SOCIALIZACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, **GRADO:** CUARTO, **SECCIÓN:** "B", **NIVEL:** Primaria

DOCENTE INVESTIGADOR: León Juica, Miguel Angel.

VALORACIÓN: Nominal

[illegible]

Anexo 6: Resultados de validez de instrumento

Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



- 1.1. Apellidos y nombres del experto:** VARGAS JERÍ, Jaime Adrián
1.2. Cargo e institución donde labora: Docente - UNSCH
1.3. Nombre del instrumento: Lista de cotejo
1.4. Título de la Investigación: El juego infantil y la socialización.
1.5. Autor del instrumento: LEÓN JUICA, Miguel Angel.
- I. CRITERIO DE VALIDACIÓN** (coloca los porcentajes a las siguientes preguntas:
 Deficiente = 0-20%

Baja = 21-49%
Regular = 50-69%
Bueno = 60-89%
Muy bueno = 90-100%

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTOS					Total
		Deficiente 0-20%	Baja 21-49%	Regular 50-69%	Bueno 60-89%	Muy bueno 90-100%	
CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?				89		
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogendatos de las variables y los indicadores?					90	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?					90	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?				80		
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?				85		
INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?				89		
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?					90	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?				89		
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?				85		

PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?				89		
-------------	--	--	--	--	----	--	--

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento denominado lista de cotejo es bueno para la recolección de datos en el presente proyecto de investigación, por lo que opino favorablemente para su aplicación en el siguiente proceso.

Fecha: 30 de junio de 2021



.....

FIRMA DEL EXPERTO

Número de celular:
999996429



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto:** POMASONCCO ILLANES, Marcelino.
- 1.2. Cargo e institución donde labora:** Docente - UNSCH
- 1.3. Nombre del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.4. Título de la Investigación:** El juego infantil y la socialización.
- 1.5. Autor del instrumento:** LEÓN JUICA, Miguel Angel.

I. CRITERIO DE VALIDACIÓN (coloca los porcentajes a las siguientes preguntas)

Deficiente = 0-20%

Baja = 21-49%

Regular = 50-69%

Bueno = 60-89%

Muy bueno = 90-100%

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTOS					Total
		Deficiente 0-20%	Baja 21-49%	Regular 50-69%	Bueno 60-89%	Muy bueno 90-100%	
CLARIDAD	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?					90	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?				89		
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?					90	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?					92	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?				86		
INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?					90	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen unsustento teórico y				84		

	científico?						
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bienredactados?				86		
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?					92	
PERTINENCIA	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?				87		

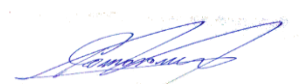
**PROMEDIO DE
VALORACIÓN**

88.6

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es conveniente usar este instrumento ya que contiene un listado estructurado compuesto por los diferentes ítems, el cual facilitará el registro o anotación de los ítems a evaluar. Por lo cual estoy de acuerdo con su aplicación.

Fecha: 31 junio de 2021



FIRMA DEL EXPERTO

Número de celular: 910308025

Anexo 7. Resultados de confiabilidad

Los resultados de la base de datos procesadas se observan en la tabla siguiente:

Tabla

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.985	37

Como se muestra en la tabla de estadística de fiabilidad, se tiene el resultado de una base de 37 elementos, Teniendo un alfa de Cronbach de 0.985, lo cual significa que existe una elevada confiabilidad en la base de datos recabada.

Anexo 9: Consentimiento informado



FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

PLANTELES DE APLICACIÓN
"GUAMÁN POMA DE AYALA"

Carta de autorización

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

EL QUE SUSCRIBE: DIRECTOR DE LOS PLANTELES DE APLICACIÓN "GUAMÁN POMA DE AYALA" DEL DISTRITO DE AYACUCHO; JURISDICCIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUAMANGA Y DE LA REGIÓN AYACUCHO;

AUTORIZA

Al señor **LEÓN JUICA MIGUEL ANGEL**, identificado con DNI N° 70422823, estudiante de la serie 500, de la Escuela Profesional de Educación Primaria, de la Facultad de Ciencias de la Educación UNSCH, a fin de que pueda realizar el trabajo de Proyecto de Tesis, titulada: **EL JUEGO INFANTIL Y LA SOCIALIZACIÓN, EN ESTUDIANTES DEL 4º GRADO "B" DE EDUCACIÓN**

PRIMARIA; por lo que, se suplica a la docente responsable de la sección en mención, se sirva brindar las facilidades que amerite la solicitante.

Ayacucho, 13 de julio de
2021

Dr. Fredy Morales Gutiérrez

Director de los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de

Ayala"

C.c.
Archivo
FMG/aer

PLANTELES DE APLICACIÓN

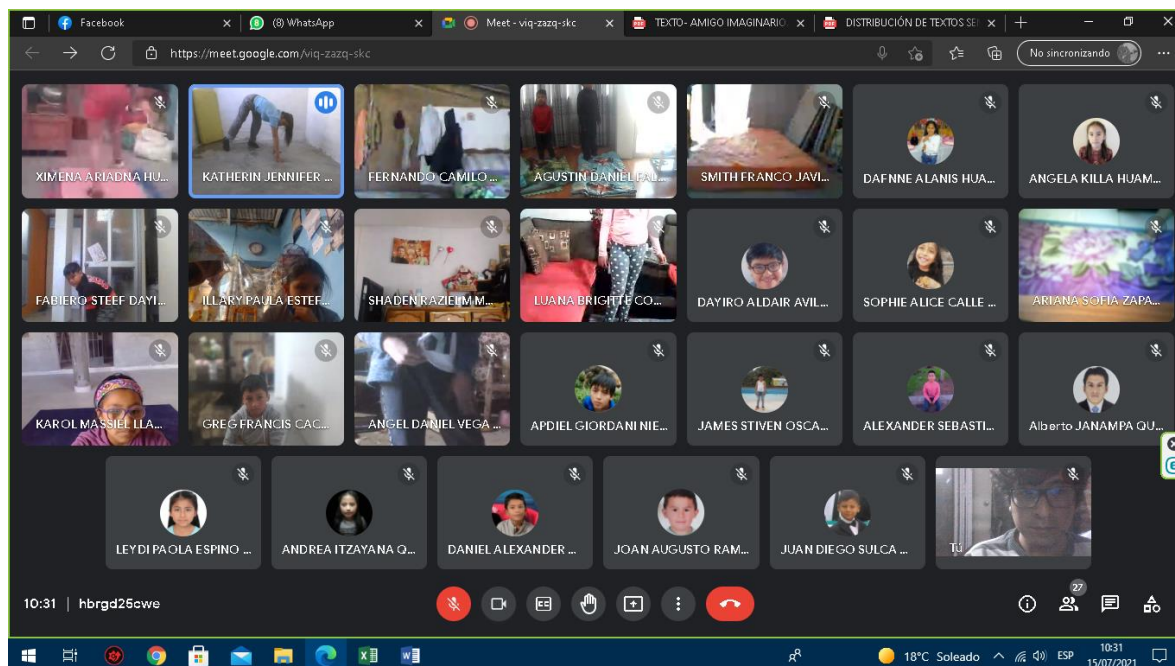
"GUAMÁN POMA DE
AYALA"

Pje. San Joaquín 101

Ciudad Universitaria Módulos -
Ayacucho
Oficina.pagpa@unsch.
edu.pe

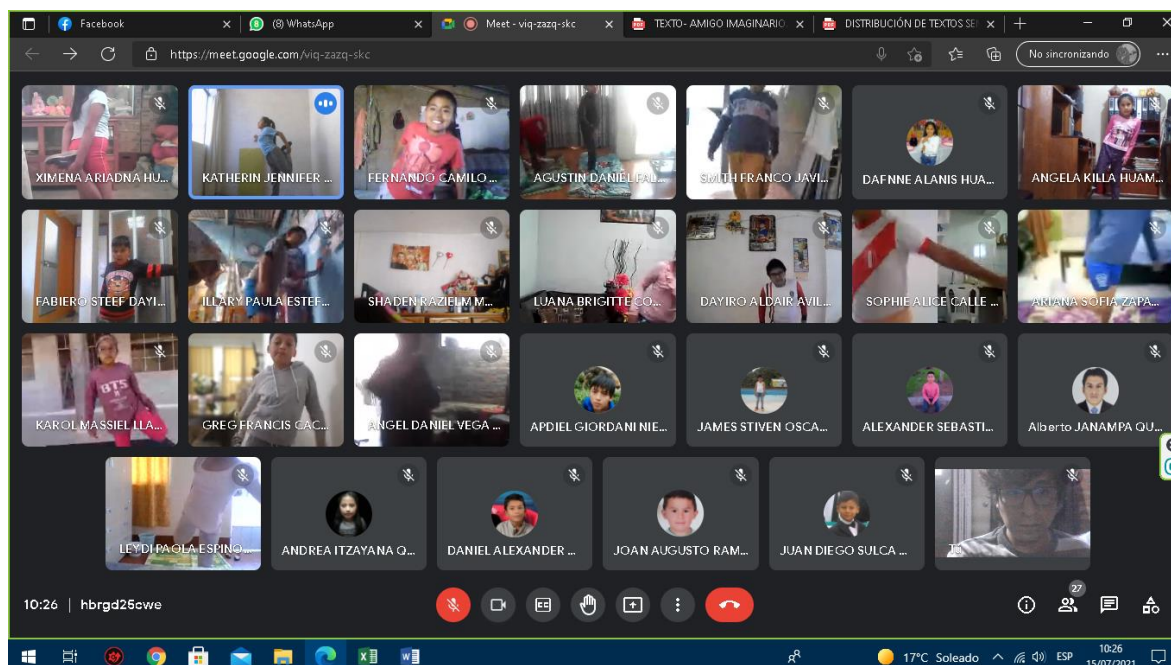
Anexo 9: Evidencias fotográficas

IMAGEN 1



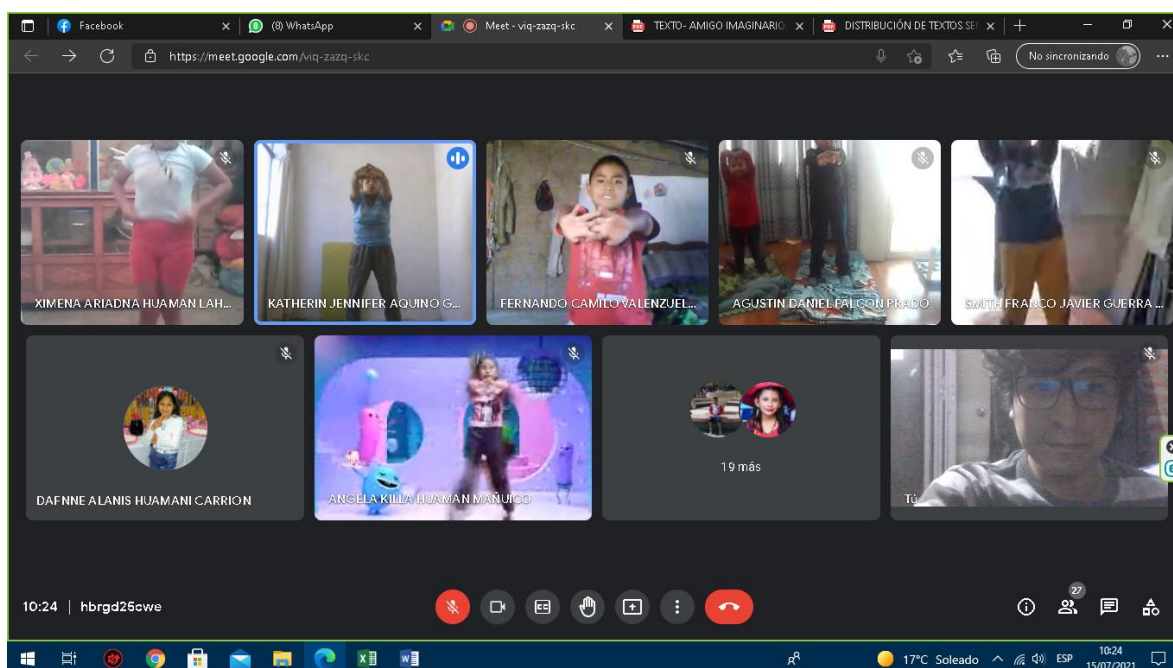
Los 30 estudiantes de los PAGPA participando de forma activa en las actividades a realizar, por la plataforma google meet.

IMAGEN 2



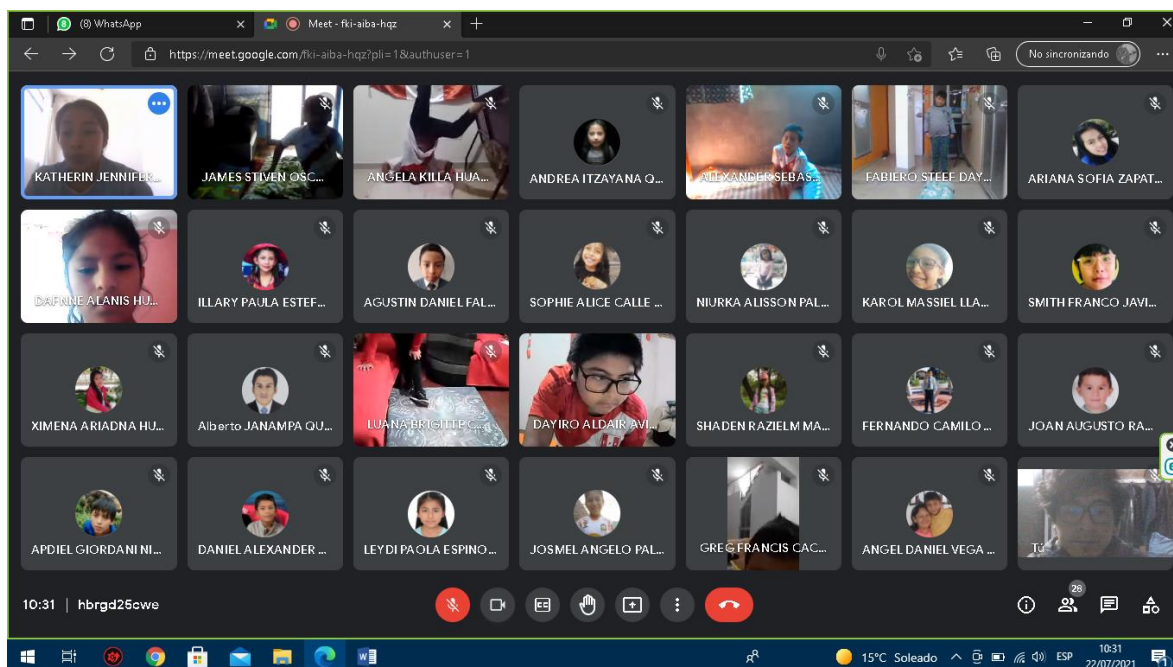
Participación de los 30 estudiantes de los PAGPA en actividades de calentamiento para poder empezar con la actividad programada, por la plataforma google meet.

IMAGEN 3



Actividades de estiramiento en los estudiantes para evitar lesiones futuras, al realizar la actividad lúdica, por la plataforma google meet

IMAGEN 4



Participación general de los 30 estudiantes de los PAGPA, el juego conjuntamente, realizado por todos en forma virtual en la plataforma google meet



EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que, de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita del interesado, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **El juego infantil y la socialización en niños y niñas de primaria Ayacucho, 2021**, presentado por el estudiante **Miguel Angel LEON JUICA**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Primaria** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la **Facultad de Ciencias de la Educación**, con **resultado de informe final del software turnitin de 22% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por el director de la Escuela Profesional de Educación Primaria, se expide la presente constancia a petición de parte con solicitud de fecha 07 de marzo de 2024 y boleto de venta electrónica N° 10-00010855, para los fines que estime conveniente.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en seis folios.

Ayacucho, 26 de marzo de 2024

c.c.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO

El juego infantil y la socialización en niños y niñas de primaria Ayacucho, 2021

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	5%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	6%
	Student Paper	
2	hdl.handle.net	3%
	Internet Source	
3	repositorio.uct.edu.pe	2%
	Internet Source	
4	Submitted to Universidad de Nebrija	2%
	Student Paper	
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Student Paper	
6	repositorio.unap.edu.pe	1%
	Internet Source	
7	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Internet Source	
8	1library.co	1%
	Internet Source	

repositorio.une.edu.pe

9	Internet Source	1 %
10	repositorio.unife.edu.pe Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Student Paper	<1 %
12	repositorio.untumbes.edu.pe Internet Source	<1 %
13	Submitted to 92920 Student Paper	<1 %
14	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Student Paper	<1 %
16	gc.scalahed.com Internet Source	<1 %
17	repositorio.ug.edu.ec Internet Source	<1 %
18	digibug.ugr.es Internet Source	<1 %
19	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet Source	<1 %

20	librosaccesoabierto.uptc.edu.co Internet Source	<1 %
21	repositorio.unsch.edu.pe Internet Source	<1 %
22	prezi.com Internet Source	<1 %
23	repositorio.uncp.edu.pe Internet Source	<1 %
24	repositorio.utea.edu.pe Internet Source	<1 %
25	docplayer.es Internet Source	<1 %
26	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	<1 %
27	repositorio.unasam.edu.pe Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 30 words

El juego infantil y la socialización en niños y niñas de primaria Ayacucho, 2021

by Miguel Angel Leon Juica

Submission date: 26-Mar-2024 04:26AM (UTC-0500)

Submission ID: 2331635181

File name: El_juego_infantil_y_la_socializaci_n_-_MIGUEL_.pdf (2.83M)

Word count: 24114

Character count: 124662



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DEL BACHILLER MIGUEL ANGEL LEON JUICA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

En la ciudad de Ayacucho, siendo a horas las nueve de la mañana, del día dos de marzo del año dos mil veinticuatro, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Dr. Luis Lucio Rojas Tello, el Dr. Alejandro Máximo Huamán de la Cruz y el Dr. Erik Arthur Gutiérrez García (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **El juego infantil y la socialización en niños y niñas de primaria Ayacucho, 2021**, presentado por el bachiller en Ciencias de la Educación alumno **MIGUEL ANGEL LEON JUICA**, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación **Primaria**.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por el recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por el sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, han obtenido un promedio de la nota aprobatoria de CATORCE (14).

Siendo a horas las diez con treinta minutos de la mañana, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Dr. Luis Lucio Rojas Tello, el Dr. Alejandro Máximo Huamán de la Cruz y el Dr. Erik Arthur Gutiérrez García (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 12 de julio de 2024.

Registro N° 1607-2024
Recibo de Tesorería N° 10-00016286
Libro N° 05, folios 19 y 20
VRTH/acc.

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DEZANO