

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**El juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años  
de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”,  
Cholón 2022**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

Cerna Campos, Sarita

**Asesora**

(ORCID: 0000-0002-0987-8878)

CHAUCA QUIÑONES, Rocío del Socorro

**Chimbote – Perú**

**2023**

## INDICE

<b>Índice General.....</b>	<b>i</b>
<b>Índice tablas.....</b>	<b>ii</b>
<b>Palabras Clave.....</b>	<b>3</b>
<b>Constancia de similitud .....</b>	<b>4</b>
<b>Título.....</b>	<b>5</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>6</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>8</b>
<b>Metodología .....</b>	<b>31</b>
<b>Resultados.....</b>	<b>27</b>
<b>Análisis Y Discusión.....</b>	<b>30</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>391</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.2</b>
<b>Agradecimiento .....</b>	<b>413</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>424</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>456</b>

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudiantes de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.....	31
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudiantes de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.....	31
Tabla 3 Niveles de uso del juego en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022... <b>¡Error! Marcador no definido.</b> <u>34</u>	
Tabla 4 Niveles de socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.....	35
Tabla 5 Presentación de resultados de la Prueba de correlación de Pearson..	36

## **PALABRAS CLAVE**

---

<b>Tema</b>	Juego y socialización
-------------	-----------------------

---

<b>Especialidad</b>	Educación Inicial
---------------------	-------------------

---

## **KEYWORDS**

---

Topic	Game and socialization
-------	------------------------

---

Speciality	Initial education
------------	-------------------

---

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

---

<b>Línea</b>	Teorías y métodos Educativos
--------------	------------------------------

---

<b>Área</b>	Ciencias Sociales
-------------	-------------------

---

<b>Subárea</b>	Ciencias de la educación
----------------	--------------------------

---

<b>Disciplina</b>	Educación General
-------------------	-------------------

---

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "El juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco", Cholon 2022" del (a) estudiante: **CERNA CAMPOS SARITA**, identificado(a) con Código N° 1116100467, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 25 de marzo de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ GARRÓN  
VICERECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

**TÍTULO**

**El juego y la Socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, Cholón - 2022.**

**TITLE**

**Play and Socialization in 4-year-old students of the José Antonio Encinas Franco Educational Institution, Cholón - 2022.**

## **RESUMEN**

El objetivo de este estudio fue conocer cómo se relacionan el juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa «José Antonio Encinas Franco» de Cholón, 2022. El tipo de estudio que se realizó fue correlacional. Utilizando una metodología de estudio no experimental de corte transversal, se trabajó con una muestra de 13 estudiantes de primer año de la institución educativa mencionada. Se utilizaron dos fichas de observación para cada variable y el método empleado fue la observación sistemática. Los resultados del estadístico  $r$  de Pearson mostraron que se aceptaba la hipótesis alternativa y se rechazaba la hipótesis nula, con un  $p$ -valor de 0,000 menor que 0,01 y una correlación de 0,947, lo que supone una alta correlación positiva entre las variables.

## **ABSTRACT**

The goal of the current study was to determine the relationship between socialization and gaming among 4-year-old students at the Educational Institution "José Antonio Encinas Franco" in Cholóń, 2022. The type of study that was conducted was correlacional. Thirteen 4-year-old first-year students from the aforementioned educational institution served as models for this non-experimental cross-sectional study. The method used was systematic observation, and two observational files were used for each variable. It was confirmed that the variables showed a strong positive correlation (0,947) with a value p of 0.0000 less than 0.01, as indicated by the Pearson statistical test. Consequently, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted.

## INTRODUCCIÓN

Una de las etapas más importantes del desarrollo humano, especialmente en los primeros años, es la socialización. En la etapa de educación infantil, que abarca desde el nacimiento hasta los seis años, los niños experimentan una serie de interacciones sociales que son cruciales para su crecimiento emocional, cognitivo y social. Este periodo es crítico, ya que sienta las bases de las futuras relaciones interpersonales y del desarrollo de las habilidades sociales.

En los adultos, la socialización es uno de los problemas que se encuentra con frecuencia, ya que observamos personas con dificultad para entablar conversación, para lograr empatía con otras personas, no sentirse capaces de realizar alguna actividad o miedo, arrastrando estos desde su etapa infantil; siendo en esta etapa donde cada capacidad se desarrolla en todo su potencial o se corrigen muchas acciones que se están haciendo mal.

La socialización de los niños está muy influida por su entorno educativo, tanto en casa como en los centros formales de educación infantil. Las normas sociales, la empatía y las habilidades de comunicación y resolución de conflictos pueden aprenderse a través de las interacciones con los padres, los instructores y los compañeros de clase. La calidad y la naturaleza de estas interacciones pueden influir significativamente en el bienestar emocional y social de los niños, así como en su capacidad para integrarse con éxito en sus familias.

Para una maestra de guardería, uno de sus objetivos es que todos sus hijos estén integrados socialmente, pero no se trata sólo de que el niño entable una conversación, sino también de que respete las decisiones y el espacio de sus compañeros para que esté preparado para la sociedad. Muchas veces los niños tienen miedo de entablar una conversación con alguien que acaban de conocer y tienden a esconderse detrás de mamá o papá, cuando el niño entra en la guardería entra en un proceso muy difícil, muchos de ellos lloran, gritan o se tiran al suelo, para que mamá o papá no les dejen; En la educación infantil, los niños comienzan o refuerzan su socialización,

aprendiendo a respetar a sus compañeros y sus decisiones, que seguirán desarrollando en los siguientes años escolares.

Esta investigación presenta distintos antecedentes a nivel local, nacional e internacional.

Samper y Muñoz (2019) en su estudio realizado en Barranquilla, Colombia, con el objetivo de identificar, a partir de la literatura ya disponible sobre el tema, el valor del juego como medio para promover y potenciar habilidades sociales relevantes para la convivencia escolar. Para lograrlo, los autores realizaron una búsqueda de publicaciones y artículos pertinentes utilizando la metodología de revisión documental. Tras esta revisión, los autores concluyen que el juego y la lúdica son estrategias importantes en el desarrollo social de los niños porque promueven rasgos como la empatía, la escucha y el diálogo que permiten una adecuada resolución de conflictos, así como el buen trato y la convivencia armónica. (Samper D. y Muñoz J,2019).

De la Cruz (2021) El objetivo principal del estudio fue recoger datos de los alumnos de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris para determinar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en el IV ciclo de primaria de la IE. La muestra de estudio estuvo conformada por 27 alumnos y la metodología utilizada fue la investigación correlacional básica. Para la obtención de los datos se utilizó un cuestionario. Según los resultados, un nivel favorable de habilidades sociales y un nivel eficiente de juegos tradicionales del 51,85% están correlacionados, con un coeficiente de correlación de 810, que se considera positivo. Estos factores permiten concluir que las habilidades sociales y el grado de juegos tradicionales están relacionados, y que el coeficiente de correlación indica que cuantos más juegos tradicionales se practican, mayor es el nivel de habilidades sociales. En consecuencia, se llegó a la conclusión de que el juego contribuye sobre todo al desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos. (De la Cruz M, 2021).

A nivel nacional encontramos a:

Quispe y Paz (2018) El objetivo principal fue confirmar en qué medida los juegos tradicionales ayudarían a los niños de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca

2011, a mejorar sus habilidades sociales. El problema planteado fue: Recopilando y desarrollando diferentes juegos tradicionales de la zona, ¿podemos mejorar las habilidades sociales de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Túpac Amaru II de Velille - Chumbivilcas de la Región Cusco? La metodología propuesta es experimental. Los resultados del proceso y los datos presentados en gráficos estadísticos sirvieron para ilustrar el desarrollo del sistema y el logro de los objetivos propuestos. Los resultados mostraron que los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Túpac Amaru II de Velille-Chumbivilcas de Cusco presentaban habilidades sociales; según el pre-test, el 40.8% de los alumnos tenían niveles de autoestima bajos a moderados. Tras la instauración de los talleres de juegos tradicionales como técnica para mejorar las habilidades sociales, los resultados del post-test indican que el 75,8% de los alumnos alcanzó un alto grado de desarrollo en sus habilidades sociales. El resultado final en referencia a los resultados del pre-test y post-test, los niveles de HABILIDADES SOCIALES mejoraron en un 35%. (Quispe B y Paz T, 2018).

Bacilio (2019) empleó un diseño no experimental, transaccional y descriptivo en su estudio sobre juegos cooperativos y conducta social en alumnos de cinco años de la Institución Educativa 1539-Chimbote. Se empleó un cuestionario y una guía de observación, ambos debidamente validados por profesionales y aplicados a la muestra de 21 niños, para medir la variable de estudio. El estudio utilizó un diseño cuantitativo, transversal, correlacional, descriptivo y no experimental. Como las variables del estudio eran cualitativas, pudimos validar la hipótesis mediante la prueba no paramétrica de Spearman. Los resultados del estudio se utilizaron para determinar el grado de correlación entre el comportamiento social de los niños y las características de los juegos cooperativos. Con un coeficiente de correlación de spearman de  $\rho=0,448$  y un nivel de significación de  $p=0,042$ , podemos concluir que existe una relación media positiva entre las variables de comportamiento social y juegos cooperativos, rechazando la hipótesis nula y aceptando la alternativa. (Bacilio M,2019)

A nivel local citamos a:

Para Cercado (2019) con la finalidad de desarrollar habilidades sociales en los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018, se utilizaron juegos cooperativos. Esto se realizó debido a que los niños se mostraron renuentes a participar activamente en el desarrollo de las actividades, mostrando timidez y recelo a participar con sus compañeros. Al inicio del estudio, se utilizó un pre-test para determinar el nivel de desarrollo de habilidades sociales de los niños, y los resultados mostraron un nivel bajo, con un puntaje promedio de 10,17 puntos. A partir de los resultados, se creó y aplicó un programa de juegos cooperativos para fomentar las habilidades sociales entre junio y julio. A continuación se evaluó el grado de desarrollo de las habilidades sociales mediante un postest, y la puntuación media de 15,67 puntos indicó que el programa se encontraba en un nivel alto. La prueba de muestras relacionadas al 95% de fiabilidad y 5% de error del post-test y el pre-test indica que las variables de estudio están conectadas, como demuestra la diferencia media de 5,500 puntos. (Cercado E,2019)

Bautista (2019) Tuvo como objetivo general el desarrollo y mejoramiento de la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 392 de Ahijadero - Bambamarca; para lograr este objetivo se realizó una investigación cuasi experimental, donde se aplicó un programa basado en el juego luego de realizar una evaluación inicial, para finalmente verificar a través de una evaluación final; la muestra ha sido elegida intencionalmente por el investigador, teniendo como población a los 43 alumnos de la I.E.I. N° 392, Se eligieron 15 niños de cinco años para formar el grupo de muestra. Se determinó que, tras la aplicación de los juegos, los niños empezaron a integrarse de forma natural y voluntaria en el grupo y a participar de forma activa y proactiva en las distintas actividades. (Bautista N, 2019).

En este contexto, el estudio de Castro de 2021 analizó la relación entre el juego como estrategia educativa y el aprendizaje del niño. El objetivo principal era hacer esta amistad. La metodología utilizada fue cuantitativa y no experimental, siendo la observación la técnica de recolección de datos. El juego como estrategia didáctica y el progreso en la comunicación fueron evaluados a través de una lista de control. Se

obtuvo el siguiente resultado: correlación positiva alta y significativa ( $r = 0,868$ , valor  $p = 0,000 &lt; 0,05$ ), lo que indica que el juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje de la comunicación en los niños. Este hallazgo pone de relieve la importancia del juego como herramienta eficaz en la educación preescolar en este ámbito.

Las siguientes teorías apoyan nuestro tema: Socialización y juego; para algunas personas, es simplemente ser capaz de entablar una conversación con los demás; veremos algunos conceptos y definiciones. Teoría del conocimiento El conocimiento es la actividad y el resultado de conocer; entendimiento, intelecto y razón inherente; idea de conocimiento o comprensión fundamental de las cosas; despertar que incluye la conciencia de lo que nos rodea.

### **El juego.**

Según Andrade (2020), Para determinar los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes, la investigación recoge metodológicamente pautas sobre el uso y procesamiento del cuestionario de Honey y Alonso como uno de los componentes esenciales. Asimismo, se sugiere una aproximación metodológica a los hallazgos, que puede servir de guía para duplicar experiencias similares en otras escuelas profesionales o en otra institución de educación superior en el contexto de la investigación. Según él, el juego sirve como herramienta didáctica que estimula a los estudiantes a seguir instrucciones y comportarse de determinadas maneras, fomentando la disciplina a través de la elección y la autodeterminación. El estudio recoge información metodológica mente orientada sobre la aplicación y procesamiento del cuestionario de Honey y Alonso como uno de los elementos esenciales para comprender los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos. En el contexto del estudio, también se sugiere un enfoque metodológico sobre los resultados, que podría utilizarse como guía para duplicar experiencias similares en otras escuelas profesionales o instituciones de enseñanza superior. Verifica que el juego funciona como una herramienta de enseñanza que fomenta la disciplina a través de la elección y la autonomía, permitiendo que los niños sigan las instrucciones y se comporten de maneras específicas. Los participantes establecen sus propias reglas y son libres de

cambiarlas en cualquier momento. Por ejemplo, cuando un niño toma un objeto y lo usa en su imaginación, crea una situación única y personal sin reglas predeterminadas que especifican cómo hacerlo correctamente. El juego se distingue por su inventiva y la falta de restricciones rígidas. Asimismo, Contreras y Venturo (2015), el término «juego» proviene de la palabra inglesa «game», que tiene sus raíces en la raíz indoeuropea «ghem», que significa alegría y habilidad. Los juegos proporcionan diversión y desarrollo de habilidades, satisfaciendo la necesidad humana de distracción y relajación.

### **Importancia del juego**

Como afirma Mariotti (2021), es la actividad que fomenta el desarrollo sano y equilibrado en los niños al aumentar su independencia, mejorar sus sentidos visuales y auditivos, fomentar una apreciación de la cultura popular y reducir la agresión. Además, mejora la inteligencia emocional, fomenta la creatividad y la imaginación, y aumenta el desarrollo cognitivo y la adaptación social. En lugar de usar palabras, los niños pueden utilizar gestos y creaciones para expresar sus miedos y dificultades. La interacción con objetos físicos y manipulables, como el transporte, la construcción y la exhibición de los mismos, es la base del juego y esencial para el desarrollo holístico y el bienestar emocional de los niños. Como afirma la organización Healthy Children (2019), esta actividad es fundamental, abarca todos los períodos de existencia, promueve un desarrollo personal completo y armonioso, estimula la imaginación, la fantasía, la creatividad y la comunicación, conectar al individuo con su entorno. Además, enseña habilidades sociales como el respeto y la cooperación a través de normas acordadas, pero también facilita el aprendizaje para todas las edades, destacando su importancia en el crecimiento y el bienestar durante toda la vida. Gil-Espinosa, Romance y Nielsen (2018) afirman que las leyes educativas españolas, modificadas por la Ley Orgánica 8/2013 y el Real Decreto 1630/2006, reconocen el valor del juego y el ejercicio físico en el desarrollo infantil. Definen la educación infantil como el período comprendido entre el nacimiento y los seis años, con el objetivo de promover el desarrollo físico, emocional, social e intelectual de los niños, así como sentar las bases para su futuro desarrollo social y personal mediante la incorporación del aprendizaje. Según López (2014), es esencial para el desarrollo de

las personalidades y los procesos de aprendizaje de los niños, fomentando su temprano crecimiento social, psicológico y educativo. enfatiza el valor del juego en la edad adulta y el hecho de que un adulto que no juega no está pensando.

El juego lleva consigo, entre otras, las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre.
- Es placentero.
- No tiene interés material.
- Es un espacio liberador.
- Se expresa en un tiempo y un espacio.
- Es evolutivo
- Es una forma de comunicación.

### **El juego y el desarrollo infantil**

Cada ser humano participa en el juego. A pesar de estar frecuentemente vinculado a la infancia, en realidad puede aparecer en cualquier momento de la vida de una persona, incluso en la vejez. Suele asociarse con la diversión, la satisfacción y el ocio, con la actividad opuesta al trabajo, que es normalmente valorada positivamente por la persona que la realiza. Pero su significado es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores y normas de conducta, se resuelven conflictos, se educa a los jóvenes y se desarrollan muchas facetas de su personalidad. Actualmente, no existe una explicación teórica que pueda capturar adecuadamente la naturaleza y el propósito de la acción lúdica.

Cada ser humano participa en el juego. A pesar de estar frecuentemente vinculado a la infancia, en realidad puede aparecer en cualquier momento de la vida de una persona, incluso en la vejez. Suele asociarse con la diversión, la satisfacción y el ocio, con la actividad opuesta al trabajo, que es normalmente valorada positivamente por la persona que la realiza. Pero su significado es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores y normas de conducta, se resuelven conflictos, se educa a los jóvenes y se desarrollan muchas facetas de su personalidad. Actualmente, no existe una explicación teórica que pueda capturar adecuadamente la naturaleza y el propósito de la acción lúdica.

La verdad es que a lo largo de la historia ha habido diversas interpretaciones sobre la

naturaleza del juego y su significado en la existencia humana, ya sea porque se aborda desde diferentes enfoques o porque los autores se centran en distintos aspectos de su relevancia. El aprendizaje a través del juego ya era muy valorado por filósofos clásicos como Platón y Aristóteles, quienes instaban a los padres a proporcionar a sus hijos juguetes que "moldearan sus mentes" para las actividades en las que se involucrarían como adultos.

### **Beneficios más destacados de aprender jugando**

Una relación positiva con los niños requiere entornos seguros que fomenten la curiosidad y la imaginación, como señala el Blog del Gobierno de México (2020). Estos entornos deben conectar a los niños con su entorno, fortalecer la confianza entre los niños y los adultos, fomentar la sociabilidad y la colaboración, estimular la resolución de problemas, impulsar el crecimiento cognitivo, físico y emocional, fomentar la creatividad y la imaginación, y proporcionar herramientas de desarrollo que les ayuden en sus vidas futuras.

Citando a González-Moreno (2018), La intervención se centra en el desarrollo próximo, en el cual el niño completa tareas con asistencia inicial antes de realizarlas de manera independiente. Argumenta que el juego es crucial para los niños autistas porque fomenta el desarrollo de habilidades psicológicas como la comunicación, la madurez emocional y la capacidad simbólica. Las interacciones sociales de un niño con adultos moldean su personalidad y desarrollo psicológico. En consecuencia, el juego bajo la supervisión de un adulto es crucial para modificar el desarrollo psicológico de los niños.

### **Etapas del juego**

Según Celi et al. (2021), Jean Piaget separó el desarrollo cognitivo o de la inteligencia en cuatro etapas: la etapa sensoriomotora, que duró los primeros dos años; la etapa preoperacional, que duró de dos a siete años; la etapa de operaciones concretas, que duró de siete a nueve años; y la etapa de operaciones formales, que comenzó a los once años. Es el punto en el que el individuo utiliza el razonamiento abstracto y lógico en sus acciones.

### **Tipos de juego para desarrollo infantil**

Según el Blog NeuroSens (2021), Los niños que utilizan juguetes o cosas de acuerdo

con su propósito original están participando en un juego funcional, lo que sugiere que entienden el propósito original de los objetos y lo incorporan en su juego. Ejemplos incluyen usar un juguete para fingir que habla por teléfono, patear una pelota, correr una carrera con un coche de juguete, apilar bloques, emplear adecuadamente el juego de causa y efecto, colocar una muñeca frente a una "televisión" o cortar comida con utensilios. A través de este tipo de juego, los niños interactúan con su entorno de manera significativa, adquiriendo habilidades sociales y cognitivas mientras se divierten con juegos que ayudan en su comprensión del mundo, lo cual es crucial para el desarrollo de un niño. Otro tipo de juego es el juego simbólico, que Montañez (2022) define como una actividad en la que los niños personifican otros elementos utilizando objetos, utilizan la representación simbólica para comprender e interpretar el mundo, y usan su imaginación para construir mundos imaginativos. Los niños que participan en este tipo de juego tienen más probabilidades de pensar de manera abstracta y resolver problemas de forma creativa.

De igual manera, Villalobos (2023), Se afirma que el juego simbólico es un juego improvisado en el que los niños utilizan su imaginación para inventar escenarios divertidos, como transformar una escoba en un caballo o una caja en un barco pirata. Martínez-Bello y Moragón-Alcañiz (2016) señalan que el juego de construcción es otro tipo de juego que comienza en el primer año de vida y perdura a lo largo del desarrollo infantil. Fomenta la creatividad, la coordinación mano-ojo, la resolución de problemas y la comprensión del tiempo y el espacio; actividades como apilar objetos, ensamblar rompecabezas o construir estructuras con sábanas y sillas son ejemplos de este tipo de juego que es beneficioso para los niños. Por último, pero no menos importante, Migdalek, Rosemberg y Santibañez (2014) afirman que las reglas de un juego surgen cuando hay otro jugador con quien jugar, lo que hace que el otro jugador tome conciencia de su presencia; a través del juego basado en reglas, los niños descubren puntos de referencia comunes y se dan cuenta de que todos, no solo ellos, son conscientes de las reglas. Según la Fundación Carlos Slim (2013), los juegos basados en reglas, que suelen jugar los niños menores de seis años, sugieren que los niños crean las reglas y pueden alterarlas siempre que todos estén de acuerdo. Aprenden a esperar su turno, respetar las reglas, aceptar la derrota y fomentar virtudes

como el respeto a través de este tipo de juego. Algunos ejemplos son juegos tradicionales como el lobo, el escondite, el memorama, la lotería o los bolos.

### **Juego didáctico**

Según Lip (2021), la actividad lúdica que incorpora aspectos instruccionales con dinamismo, compromiso y retroalimentación, los juegos educativos tienen objetivos de aprendizaje y desarrollo psicomotor/cognitivo. Al proporcionar a los niños contenido cognitivo, psicológico y socioafectivo, se fomenta su crecimiento. El juego de roles, la comunidad, la formación y la resolución de problemas se incorporan en este enfoque holístico, cuyo objetivo es mejorar el desarrollo de los niños a través de la competencia y resultados integrales. Citando a Ricce y Ricce (2021), El uso de diferentes juegos como estrategias en esta materia de matemáticas promueve la integración, la interacción, el liderazgo y la resolución de problemas entre los estudiantes. Estos juegos no solo guían el aprendizaje y lo hacen duradero, sino que también crean una experiencia práctica que fomenta la participación en la educación. Según Alemán et al. (2018), es un enfoque educativo destinado a estimular el desarrollo cognitivo y social de los niños mientras se promueve el aprendizaje de una manera divertida y formativa. Para reforzar la información, se utilizan juguetes educativos como juegos de mesa, rompecabezas y juegos de memoria. Estos ejercicios divertidos proporcionan un método integral y efectivo para mejorar las habilidades, mientras permiten que los niños aprendan de manera participativa y comprometida.

### **El juego como medio de socialización**

Los niños se sienten atraídos por otros niños y desean jugar y pasar tiempo con ellos desde que son niños. Aunque es cuestionable si son lo suficientemente mayores para compartirlos, generalmente desean estar con ellos. Jugar e interactuar con otros niños es un aspecto motivacional para niños de todas las edades.

El hecho de que los niños jueguen con más que solo sus imágenes mentales o aquellas sugeridas al manipular objetos de manera real o simbólica es una característica interesante del juego desde el punto de vista del desarrollo cognitivo. El niño debe incluir elementos de las ideas de otros niños o adultos en sus acciones simbólicas, como lo que asumen que otras personas saben o piensan. Y comienzan a hacerlo tan pronto como comprenden el significado literal del objeto, pausando la acción para

poder compartir el juego con el otro niño. Por ejemplo, cuando un niño usa su dedo índice para señalar un objeto mientras observa a otro, está haciendo más que simplemente jugar con el objeto o su propia versión de él; también está jugando con el otro niño, compartiendo el gesto y su significado, lo que inicia el juego.

### **El juego y sus dimensiones**

En los primeros años de vida, el juego apoya nuestro desarrollo general en varios niveles. Se enfatiza la importancia de participar en actividades lúdicas en un entorno educativo, ya que aumentan la motivación de los niños porque el juego nos ayuda a absorber la información de manera más rápida y eficiente. Y tiene sentido: el juego es la actividad favorita de los niños y nada los inspira más. Por otro lado, el juego es una herramienta muy valiosa para facilitar y mantener la interacción entre pares.

Las dimensiones del juego son las siguientes:

- **Dimensión emocional:** expresión y regulación emocional basadas en el juego. Para que el crecimiento de una persona sea equilibrado, es necesario el afecto. Esto es cierto a lo largo de toda nuestra vida, pero especialmente durante nuestros primeros años, ya que la falta de afecto en nuestra primera infancia puede marcarnos para siempre.

Jugar es una actividad motivadora, placentera y satisfactoria en sí misma. Permite al niño aprender a manejar la ansiedad provocada por eventos cotidianos (una pelea con sus padres, perder un juguete o no poder salir de casa debido al mal tiempo). Dado que algunas emociones en la vida diaria no tienen otra salida, los niños externalizan sus emociones, ira y sexualidad a través del juego. La autoconfianza y la autoestima de un niño se fortalecen a través del juego. Un niño puede aprender a manejar la ansiedad provocada por eventos cotidianos (una pelea con sus padres, perder un juguete o no poder salir debido al mal tiempo) al participar en el juego, que es una actividad que por sí misma evoca alegría, satisfacción y motivación. Dado que algunas emociones en la vida diaria no tienen otra salida, los niños externalizan sus emociones, ira y sexualidad a través del juego. La autoconfianza y la autoestima de un niño se fortalecen a través del juego.

En términos de metodología, el estudio recopila recomendaciones para el uso e interpretación del cuestionario de Honey y Alonso, que es uno de los componentes

necesarios para determinar las diversas preferencias de aprendizaje de los estudiantes. También se sugiere el enfoque metodológico de los resultados, y puede ser utilizado como guía para replicar experiencias similares en otras escuelas profesionales o instituciones de educación superior dentro del entorno de la investigación. El adulto puede que ni siquiera sea consciente de que está jugando con el niño cuando ríe, abraza, se esconde detrás de sus manos, canta, acaricia o besa. El infante absorbe estas expresiones lúdico-afectivas y las incorpora a sus modelos mentales.

- **Dimensión social:** En términos de metodología, el estudio recopila recomendaciones para el uso e interpretación del cuestionario de Honey y Alonso, que es uno de los componentes necesarios para determinar las diversas preferencias de aprendizaje de los estudiantes. También se sugiere el enfoque metodológico de los resultados, y puede ser utilizado como guía para replicar experiencias similares en otras escuelas profesionales o instituciones de educación superior dentro del entorno de la investigación. El adulto puede que ni siquiera sea consciente de que está jugando con el niño cuando ríe, abraza, se esconde detrás de sus manos, canta, acaricia o besa. El infante absorbe estas expresiones lúdico-afectivas y las incorpora a sus modelos mentales.
- El juego acelera la socialización, mejora la comunicación, fomenta el trabajo en equipo y ayuda al niño a comprender y seguir las reglas. Además, el juego es una forma para que el joven escape de los problemas, ya que les permite resolver conflictos de manera relajada. De esta manera, el juego también cumple una función terapéutica.
- **Dimensión cognitiva:** Gimnasia cerebral. Los juegos manipulativos fomentan el desarrollo del pensamiento; el niño aprende a diferenciar entre colores, formas y texturas; que algunos objetos encajan en otros objetos; que hacen ruido al caer; que podemos mover líquidos de un recipiente a otro; y que algunos objetos se pueden apilar unos sobre otros sin caerse. El juego simbólico ayuda a los niños a desarrollar empatía, o la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Este tipo de juego es posible gracias a la descentralización cognitiva, que permite al niño actuar y ser otra persona por

un momento y circunstancia determinados.

Por el contrario, el proceso de abstracción del pensamiento, o la formación de imágenes mentales, se facilita mediante el juego. El joven adquiere la capacidad de considerar personas y cosas que no están presentes. La capacidad de evocar lo que falta en un grupo de personas u objetos es una etapa crucial en la evolución de la mente.

El dominio del lenguaje es otro proceso cognitivo crucial que ocurre durante el juego. Un niño puede expresarse vocalmente a través del juego tanto con adultos como con otros niños. El joven adquiere la capacidad de equilibrar y coordinar sus movimientos corporales. El juego facilita el aprendizaje del esquema corporal, que incluye el reconocimiento de uno mismo como único y del cuerpo como un todo que es diferente de sus componentes.

El niño aprende las relaciones de causa y efecto: que lo que hace modifica su entorno y produce reacciones en los demás, y así se reconoce a sí mismo como un agente de cambio. En sus primeras etapas, el niño rasgará una revista y dirá: "Oh, se rompió," y no es que el niño intente evadir la responsabilidad; lo hace. Simplemente es que no se reconocen como responsables de lo que ocurrió. Más tarde, reconocerá ser el autor de los hechos al decir su propio nombre. Decir "fui yo" requiere una serie de habilidades y una madurez que tomará tiempo adquirir.

### **Socialización.**

La variable de socialización será conceptualizada primero. "El ser humano no existe solo, sino entre otras personas de la misma especie, por lo tanto, si careciera de este contacto en momentos fundamentales de su evolución, no se humanizaría," dice, añadiendo que la socialización implica la capacidad de relacionarse con los demás (Anónimo, s.f.).

### **Desarrollo social**

El inicio del desarrollo social ocurre durante el embarazo. Dado que es bien sabido que los niños desarrollan su afectividad—básicamente, sus emociones—mediante el contacto social, llamamos a este proceso desarrollo socioemocional. Con el tiempo, se han sostenido numerosas perspectivas respecto a los patrones de desarrollo que impactan el proceso de socialización. Hay varias maneras de ver el proceso de socialización. Consideremos a Sigmund Freud. Él creía que la culpa recaía en las

inclinaciones ilógicas y marcadamente sexuales de los niños. Su teoría del desarrollo social se basaba en la noción de que el superyó, o conciencia, de los niños crece como resultado de que la sociedad los obliga a comportarse de maneras socialmente aceptables.

Erik Erikson, por su parte, creía que la socialización daba a los niños la oportunidad de afrontar las distintas crisis que se les presentaban en la vida. Erikson minimizaba la importancia de lo sexual como único componente del desarrollo y, en su lugar, destacaba el contacto social como la mejor forma de cultivar una personalidad sana.

A medida que crecen socialmente, los niños asimilan normas y comportamientos sociales que complementan la etiqueta y las tradiciones familiares. La comunicación verbal ayuda al desarrollo social; la capacidad de atención del niño contribuye al desarrollo de la motricidad fina; y cuando las habilidades para resolver problemas han evolucionado, la conexión con los demás produce mejores resultados.

El juego amplía las referencias del niño para la gestión del entorno, ya que fomenta el contacto social, favorece el intercambio de experiencias y enriquece el abanico de opciones para explorar.

### **Principales agentes socializadores**

Los principales agentes socializadores para el niño son:

- Dado que la familia es donde se forman las normas morales y sociales iniciales, los valores, el lenguaje, las actitudes y los modelos de comportamiento de la sociedad en la que viven, es la principal fuente de socialización. Como institución socializadora, la escuela proporciona interacciones y experiencias que son distintas y complementarias a las que se encuentran en otros entornos. Sus principales objetivos en esta área son convertir al niño en una persona capaz de cooperar e interactuar favorablemente con los demás. Interactuar con individuos de todas las edades y contextos sociales; ser autosuficientes en la realización de actividades, atender sus necesidades y resolver problemas; modificar su comportamiento para ajustarse a las normas sociales; y establecer vías para la participación social son todos objetivos del aprendizaje social.

Las personas del entorno inmediato del niño que le proporcionarán una

variedad de experiencias.

- Los niños de hoy están muy influenciados por los medios de comunicación, especialmente la televisión, que es una poderosa herramienta de socialización.

### **Desarrollo social en los primeros años de vida**

El niño es muy indefenso y necesita a los adultos para sobrevivir. Su actividad es exclusivamente sensoriomotora (sin representaciones mentales) durante varios meses, y muestra reacciones emocionales vagas (probablemente una dinámica de placer-placer basada en circunstancias de relajación-tensión y satisfacción-insatisfacción).

Esta pre-orientación social puede describirse como una preferencia por estímulos cuyas características corresponden con estímulos sociales (cara humana, voz humana, temperatura y textura, toque del cuerpo humano, etc.) así como un impulso fundamental para desarrollar un vínculo emocional con los miembros de su especie. Como resultado, durante el primer año de vida, el infante busca activamente señales sociales desde el nacimiento y desarrolla vínculos afectivos variados con ciertas personas. Durante el primer y segundo año de vida (e incluso después, aunque no tanto), el desarrollo social depende principalmente de los contactos con otras personas a las que están emocionalmente vinculados. Se encargan de planificar la estimulación del niño, controlar su comportamiento y atender sus necesidades básicas.

Este niño indefenso tiene habilidades perceptivas y de aprendizaje excepcionales, a pesar de la confusión social, la actividad sensoriomotora y las emociones inespecíficas.

### **Dimensiones de la socialización:**

**Autoestima.** - La autoestima está conectada con la autoevaluación de uno mismo, ya sea positiva o negativa. Es la propensión a pensar que uno está listo para la vida, capaz de satisfacer sus propias necesidades, capaz de superar desafíos y merecedor de disfrute. Como "una impresión fundamental de afectividad y un sentimiento inseparable del mérito," la autoestima se caracteriza por la autoconfianza y la autoadmiración (Branden, 2010). Además, sugiere una distinción entre el autoconcepto y el yo, definiendo el primero como la noción o idea que una persona tiene de sí misma como tal, mientras que el segundo se refiere a la realidad de que el Yo es reconocido

en las prácticas vitales de interés que lo reconocen como propio, o el "Yo."

**Principios.** Los valores son los principios, cualidades o características que caracterizan a una persona o actividad y que se consideran importantes o ventajosos para un grupo social. Estos son los atributos, valores o características que hacen que una persona, cosa o comportamiento sea particularmente admirable o muy prevalente en un grupo social. Según la definición, los valores son cualidades personales que cada persona posee, las cuales los distinguen unos de otros y, como resultado, los motivan a actuar de una manera particular ya que son un componente de sus creencias, definen su conducta y transmiten sus sentimientos y pasiones. De la palabra latina "valere," que significa "ser fuerte," se deriva la palabra valores.

**Comunicación.** En términos generales, la comunicación es el proceso mediante el cual los seres vivos comparten e intercambian información entre sí. El término "comunicación" se origina en el latín *communicare*, que significa "compartir o poner algo en común." Los seres humanos nacen con la capacidad de comunicarse; un simple análisis de las actividades cotidianas revela que, en cualquier situación que involucre a dos o más personas, al menos un tipo básico de comunicación tendrá lugar. Por lo tanto, se puede decir que la comunicación es parte de toda relación humana.

### **Relaciones Sociales**

Franco et al. (2017) revelaron que la familia desempeña un papel crucial en el fomento de las relaciones sociales de los niños y que este papel perdura a lo largo de la infancia, la adolescencia y la adultez. Por lo tanto, se considera que la familia es un espacio de gran relevancia en el proceso de aprendizaje, dado que en el desarrollo social cotidiano de la familia surgen relaciones personales, como las emociones que manifiestan sus posiciones en ciertas circunstancias, haciendo necesario aprender a gestionarlas con el objetivo de mantener el funcionamiento normal de la familia.

Madueños et al. (2020) Se ha demostrado que el comportamiento parental tiene un impacto significativo en el desarrollo social y emocional de los niños. Debido a esto, la forma en que los padres tratan a sus hijos tiene un impacto en cómo se comportan o piensan en situaciones sociales.

El desarrollo de las conexiones interpersonales de los niños, que siempre comienzan en la familia con sus padres, hermanos y otros miembros de la familia, depende en

gran medida de las habilidades socioemocionales, afirma Urbina (2021). Los niños son capaces de establecer relaciones significativas y formar vínculos emocionales con las personas más importantes en su contexto familiar al tener la capacidad de expresar y comunicar sus necesidades, opiniones e intereses específicos variados en un entorno seguro. Según Brown et al. (2019), los niños deben interactuar socialmente de manera continua con los adultos en su entorno inmediato desde una edad temprana porque los individuos son naturalmente gregarios.

De la misma manera en que la interacción social ayuda en el desarrollo del bienestar socioemocional de los niños—lo cual es esencial para la formación de vínculos profundos y duraderos tanto con los adultos como con otros niños—también ayuda en el refuerzo de los valores culturales, las normas sociales y, sobre todo, las formas en que definen su comportamiento en relación con su entorno social.

### **Bandura y la Teoría Cognitivo Social del Aprendizaje**

Como se mencionó anteriormente, los desarrollos conductistas han llevado a la idea de que la imitación no es una alternativa viable y que el aprendizaje solo puede explicarse mediante el condicionamiento clásico e instrumental. La idea de que las personas son solo receptores pasivos de estímulos externos, lo que significa que son incapaces de elegir las razones de sus propios comportamientos, es el principal objetivo de críticas y ataques severos contra el conductismo debido a sus deficiencias y problemas no resueltos. De esta manera, se reconoció que estas teorías no tomaban en cuenta los elementos que provenían de los propios procesos de pensamiento del individuo. La idea de que una persona puede originar su conducta y guiarla hacia un objetivo determinado está siendo cuestionada, como señala Marín (1998). Por su parte, Bandura ha combinado ideas de las tradiciones conductista y cognitiva para enfatizar el aprendizaje social en la medida en que es el principal motor de la socialización, convirtiéndolo en el autor más representativo sobre el tema. Así, la posición teórica de Bandura (1987) busca superar los modelos internalistas (psicodinámica y teoría de rasgos) y los modelos situacionistas (conductismo skinneriano) al considerar que el individuo no está gobernado por fuerzas internas ni determinado por estímulos externos. La Teoría Cognitiva Social del autor, que se basa en una determinación recíproca entre persona, conducta y entorno, intenta explicar la actividad humana

utilizando un modelo de reciprocidad "triádica", en el cual la misma persona determina el comportamiento, los factores personales y los acontecimientos ambientales. Este modelo interactivo de causalidad explica la influencia relativa de los tres grupos de elementos interactuantes en términos de variación por contexto, actividad e individuo. La reciprocidad no requiere un porcentaje predeterminado de influencias mutuas en el proceso ni simetría en términos de la intensidad de las influencias. La Teoría Cognitiva Social del autor, que se basa en una determinación recíproca entre persona, conducta y entorno, intenta explicar la actividad humana utilizando un modelo de reciprocidad "triádica", en el cual la misma persona determina el comportamiento, los factores personales y los acontecimientos ambientales. Este modelo interactivo de causalidad explica la influencia relativa de los tres grupos de elementos interactuantes en términos de variación por contexto, actividad e individuo. La reciprocidad no requiere un porcentaje predeterminado de influencias mutuas en el proceso ni simetría en términos de la intensidad de las influencias.

**Justificación Práctica:** Este estudio pretende demostrar que el juego es una parte esencial del desarrollo social de los niños, ya que les ayuda a crear, crecer y aprender información fundamental que les ayuda a enfrentarse a los problemas de su vida cotidiana. Esta investigación es importante porque ayuda a padres, estimuladores y otras personas a comprender el auténtico beneficio del juego, que es importante porque los niños aprenden moviéndose, tocando, probando, viendo, oliendo y oyendo. Quizás sin darse cuenta de que el juego es una parte esencial del desarrollo emocional, nuestra sociedad suele infravalorarlo. Mejora el desarrollo general de los niños ayudándoles a relacionarse con el mundo que les rodea y a integrarse en el trabajo en equipo y en grupo mediante diversas actividades de participación y colaboración.

Este estudio será muy influyente porque demostrará que el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje del desarrollo social de los niños. Les ayudará a construir, desarrollar y lograr importantes aprendizajes que les permitirán enfrentarse a los retos cotidianos. Tanto los jóvenes que visitan el centro como el personal que trabaja en él se beneficiarán de este estudio.

**Justificación Social:** Puesto que el juego es uno de los mejores métodos para que los niños de 4 y 5 años aprendan nuevos conocimientos, es esencial para su

desarrollo social, emocional e intelectual. Además, les facilita la creación de ideas sobre los retos a los que se enfrentan en su entorno. Como ya se ha dicho, el juego es una actividad que nos enseña sin preocuparnos de los resultados ni de las posibles repercusiones. Es esencial para los niños, ya que el juego les ayuda a desarrollar sus capacidades intelectuales, espirituales y físicas. Tan pronto como finalice este proyecto de investigación, debemos presentar los resultados a los padres para que puedan comprometerse en casa y en la comunidad, así como a los agentes educativos para que puedan utilizarlos para informar su trabajo y hacer promesas para reforzar o mejorar la enseñanza.

**Justificación Científica:** Según numerosas investigaciones científicas, el juego es una herramienta útil para los niños de 4 y 5 años porque les ayuda a desarrollarse intelectualmente al permitirles relacionarse, comprender, crear y comunicar sus ideas. Además, permite a los niños explorar libremente, apreciar y vivir en armonía con su entorno. Dado que analiza cómo juegan e interactúan con los demás los niños de 4 y 5 años, el estudio es importante porque revela que algunos de los niños que forman parte de sus amistades tienen necesidades especiales. La socialización de los niños empieza con el juego, el intercambio y la comunicación. En otras palabras, los alumnos aprenden a superar su egocentrismo participando en estas actividades. También aprenden a comunicarse con los demás, cuál es su punto de intervención, cuándo conceder sus deseos, cómo compartir ideas y cómo ayudar en las actividades. Se considera científicamente justificado cuando los resultados ayudarán a futuras investigaciones basadas en hipótesis, nuevos conocimientos sobre el tema estudiado y la resolución de problemas que se prevé que surjan en el futuro. Sentaría un precedente fantástico, y si otros investigadores quieren utilizar los instrumentos, pueden convertirse en un apoyo contextualizado estupendo para su estudio. Además, pueden ser aplicables a futuras investigaciones en las que los factores, circunstancias y ramificaciones pueden alterar o ser comparables a los del estudio actual. Podemos ver el desarrollo de habilidades cuando observamos a niños pequeños jugando con juguetes. El juego es importante para los niños de 3 a cuatro años en todas partes del mundo, incluyendo Chile, Colombia, Perú, Argentina y otros, en al menos tres áreas: desarrollo de habilidades, desarrollo social e imaginación y creatividad. Cuando los

niños pequeños juegan, aprenden en todas las áreas del desarrollo, y lo que aprenden es también para toda la vida. Un niño aprende a sincronizar los movimientos de la mano con su percepción visual cuando coge un sonajero y lo utiliza. El Dr. Arnold Gesell, renombrado pediatra, dijo célebremente: «La mano hace el intelecto del hombre». Esta expresión reconoce la importancia de proporcionar a un niño objetos que pueda tocar, sentir, oír y manipular. Además, los niños pequeños aprenden que no siempre será sencillo y que puede haber un reto que resolver cuando dedican tiempo a intentar utilizar un juguete para conseguir el efecto deseado. También aprenden que la práctica es importante para desarrollar las habilidades que necesitan para lograr su objetivo.

El juego es crucial para el desarrollo del niño porque le ayuda a conocer y comprender el mundo que le rodea y cómo interactúa con él, además de sentar las bases de las habilidades que utilizará y desarrollará más adelante. Según Piaget, el comportamiento del niño está condicionado por el entorno en el que nace, se ve influido por una serie de factores sociales a lo largo de su educación que estimulan su desarrollo en diferentes grados y desarrolla un nivel de madurez diferente al de los demás. Estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que crea el niño, lo que le lleva a asimilar nuevos comportamientos y a acomodarlos en sus esquemas de acción, creando nuevos esquemas de acción perfeccionados.

El niño adquiere la capacidad de utilizar la mente para trascender el mundo exterior tangible a través del juego. Puede utilizar el significado de la situación para dirigir sus acciones, lo que le obliga e inspira a idear soluciones a sus problemas. Al principio, los niños se limitan a actuar basándose en su percepción instantánea de la circunstancia; actúan según su primer pensamiento. Pero este tipo de acción tiene sus limitaciones, sobre todo cuando surgen problemas. El juego es importante para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño, además de ser divertido. El juego no estructurado y no planificado fomenta la creatividad y el crecimiento. Según Montaigne, los niños tienen pocas oportunidades de jugar libremente porque a veces pensamos que «jugar por jugar» es una pérdida de tiempo y que sería más provechoso aprovechar cualquier ocasión para aprender algo útil. A través del juego, los niños aprenden cómo funcionan las cosas y lo que pueden y no

pueden hacer con ellas. También aprenden que hay reglas de causalidad, probabilidad y comportamiento que deben seguir si quieren que otras personas jueguen con ellos. José Antonio Encinas, el I.E., está familiarizado con el uso de este recurso para objetivos específicos. Durante mis prácticas, he visto que los alumnos de cuatro años suelen tener problemas de regulación emocional, juegan solos, gritan o pegan a sus compañeros y carecen de habilidades comunicativas. Sin embargo, si son capaces de relacionarse de determinadas maneras, algunos incluso saben resolver sus problemas entre ellos. Dada esta circunstancia, sugiero averiguar la conexión entre socialización y juego para confirmar el probable resultado que sugiero.

Creemos que la franja de edad comprendida entre los tres y los seis años es el mejor momento para fomentar el desarrollo de relaciones interpersonales basadas en la socialización. En esta franja de edad, pueden abordarse una serie de aspectos críticos del desarrollo general del niño en un entorno enriquecedor y adecuado que permita establecer conexiones entre la familia, la comunidad y la escuela.

En este caso y ante lo expuesto, el problema se plantea de la siguiente manera: **¿Cuál es la relación entre el juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón - 2022?**

#### Definición conceptual

El juego: Es una herramienta que permite al niño aprender mucho por sí mismo y le ayuda a fijarse y alcanzar metas concretas de forma relajada, con una actitud equilibrada, pacífica y alegre. Antolín (2006). Además, según Contreras y Venturo (2015), la palabra «juego» deriva del inglés «game», que a su vez deriva de la raíz indoeuropea “ghem”, que significa “habilidad” y «alegría.» Los juegos satisfacen la demanda de ocio y distracción de las personas, al tiempo que fomentan el desarrollo de habilidades.

Socialización: La socialización implica la capacidad de entablar relaciones con otros miembros de la propia especie, porque los humanos no viven solos. Los humanos no habrían llegado a ser lo que son ahora si no hubieran existido estas asociaciones en momentos cruciales de su historia. (Anónimo, s.a).

### Definición operacional

Para evaluar esta variable se utilizará una escala de valoración que tiene en cuenta tres dimensiones: social, emocional y cognitiva. La primera escala constará de diez preguntas, la segunda de tres y la tercera de tres. Según la escala de valoración, el nivel bajo oscilará entre 1 y 26 puntos, el nivel medio entre 27 y 54 puntos, y el nivel alto entre 55 y 80 puntos.

Socialización: Para evaluar esta segunda variable, se utilizará una escala de valoración similar a la anterior, que presenta tres dimensiones: comunicación, valores y autoestima. La primera escala consta de cinco preguntas, la segunda de cuatro y la tercera de cinco. Según la escala de valoración, el nivel bajo oscilará entre 1 y 23 puntos, el nivel medio entre 34 y 47 puntos, y el nivel alto entre 48 y 70 puntos.

La hipótesis del estudio era la siguiente:

La relación entre el juego y la socialización es significativa en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

En relación con los objetivos se consideraron un general y tres específicos:

Determinar la relación entre el juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón - 2022.

-Identificar el nivel de uso del juego en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

-Identificar el nivel de la Socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

-Establecer la relación entre el juego y la Socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.



## METODOLOGÍA

El estudio es de tipo correlacional, y el trabajo de campo se realizó utilizando un diseño no experimental para determinar la relación entre las variables (juego del niño y proceso de socialización) y qué características son las mejores predictoras del proceso de socialización. El diseño correlacional permitió medir y caracterizar las relaciones entre las variables, y el instrumento fue transaccional o transversal porque estableció un marco temporal y se utilizó en un momento determinado del estudio. Hernández (2014).

Como afirman Hernández et al. (2014), la investigación se enmarca esencialmente en un diseño no experimental transaccional, con el objetivo de identificar correlaciones entre variables en un momento dado. La figura demuestra este:



### Donde:

**M:** niños de inicial de 0cuatro años

**X1:** juego

**X2:** socialización

**R:** Relación

La población de este estudio estará constituida por los 44 alumnos matriculados en la Escuela Primaria José Antonio Encinas, según los datos de referencia de la ESCALE 2022. Hernández et al. (2014) citan a Lepkowski (2008) diciendo que la población es la colección de todos los sucesos que tienen un cierto conjunto de características en común. Hernández et al. (2014) afirman que la población debe identificarse con precisión en función de sus características, incluida su ubicación, momento de presencia y contenido:

**Tabla 1**

Distribución de la población de estudiantes de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

Edad	3 años	cuatro años	5 años	Total
Total	19	13	12	44

Fuente: Registro ESCALE, 2022.

Para este estudio se seleccionará intencionalmente una muestra no probabilística de 13 estudiantes de primer año de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco de Cholón, 2022.

**Tabla 2**

Distribución de la muestra de estudiantes de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

Edad	cuatro años
Total	13

Fuente: Registro ESCALE, 2022

El muestreo se realizó de manera no probabilística e intencional.

Es un método esencial ya que constituye la base de todos los procesos de investigación posteriores. En la observación existe una estrecha relación entre el observador y lo observado, es el inicio para comprender lo que sucede en la realidad (Salgado, 2018).

Escala de valor son criterios fundamentales que permiten evaluar el nivel en que se encuentran los estudiantes y confieren valor al aprendizaje a través de indicadores de desempeño, además, revela el grado que presenta un individuo en los aspectos evaluados, desde su poca participación hasta la probabilidad de obtener el máximo valor de esta, así como una modificación en su actitud o determinado comportamiento. (R.P.G.E., 2019) Para recabar información sobre nuestras variables en estudio se aplicó una escala de valores.

Las especialistas en educación infantil Beatriz Meza Rojo, Teresa Martínez y Marleny Abanto validaron el juicio de expertos. También se comprobó la fiabilidad alfa de Cronbach, que arrojó un resultado de 0,813

Confiabilidad Ficha de Observación.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.813	10

En primer lugar, discutimos el alcance y las limitaciones de la investigación con el director de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco con el fin de obtener el permiso para trabajar con sus estudiantes. Luego, utilizando herramientas de estadística inferencial como la prueba de hipótesis  $t$  de Pearson, empleamos estadísticos fundamentales como frecuencias absolutas y porcentuales, así como la media aritmética y la desviación estándar.

## RESULTADOS

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada **“El juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón - 2022”**, se desarrollaron las siguientes técnicas:

La distribución de los datos en tablas de frecuencias y porcentajes, la presentación de las figuras donde pueden examinarse los gráficos de barras resultantes de esta tabulación y la comunicación de los resultados fueron los enfoques estadísticos empleados para procesar los datos.

Tras la correspondiente tabulación de la variable juego, la Tabla 3 muestra la distribución de frecuencias y porcentajes de los resultados, y la Figura 1 muestra los porcentajes en gráficos de barras que corresponden a los distintos niveles. La interpretación también figura por escrito.

Tras la tabulación relacionada de la variable socialización, la Figura 2 muestra los porcentajes en gráficos de barras que corresponden a los niveles pertinentes, y la Tabla 4 muestra la distribución de frecuencias y porcentajes de los resultados. Además, la interpretación está por escrito.

Tras la realización de la estadística inferencial mediante la prueba del coeficiente de correlación de Pearson, la Tabla 5 concluye que existe una fuerte correlación positiva entre las variables consideradas, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa.

**Tabla 3**

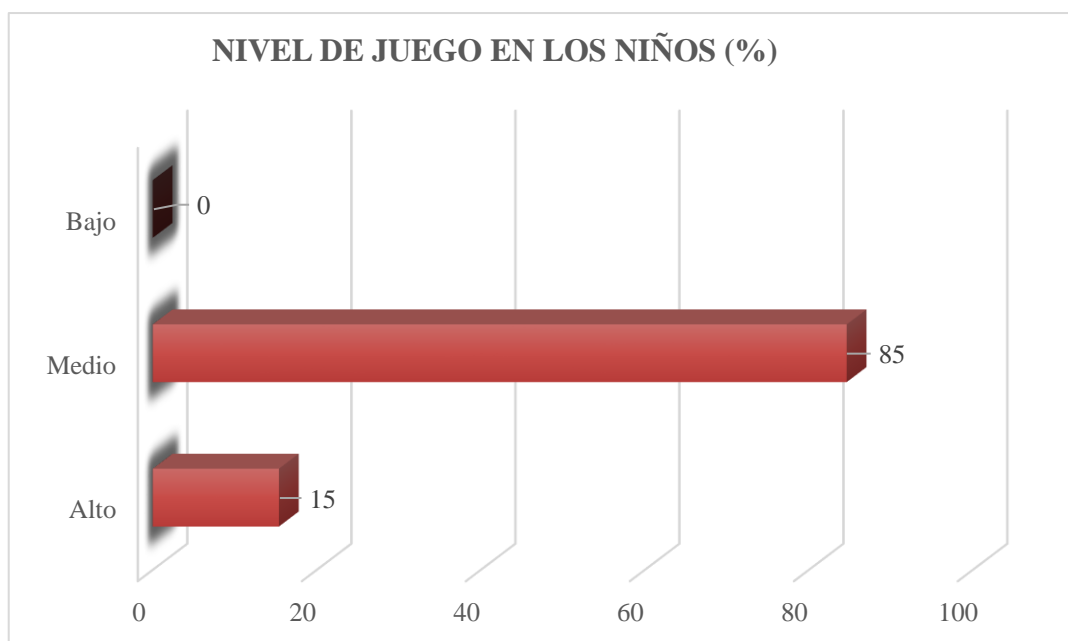
Niveles de uso del juego en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

Niveles	Puntaje	f	%
Alto	55-80	2	15
Medio	27- 54	11	85
Bajo	<26	0	0
TOTAL		13	100

Nota: Cantidades que varían de la base de datos

**Figura 1**

Porcentajes de uso del juego en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.



**Interpretación.**

El 85% de los alumnos tiene un nivel medio. Sin embargo, solo el 15% domina el juego.

**Tabla 4**

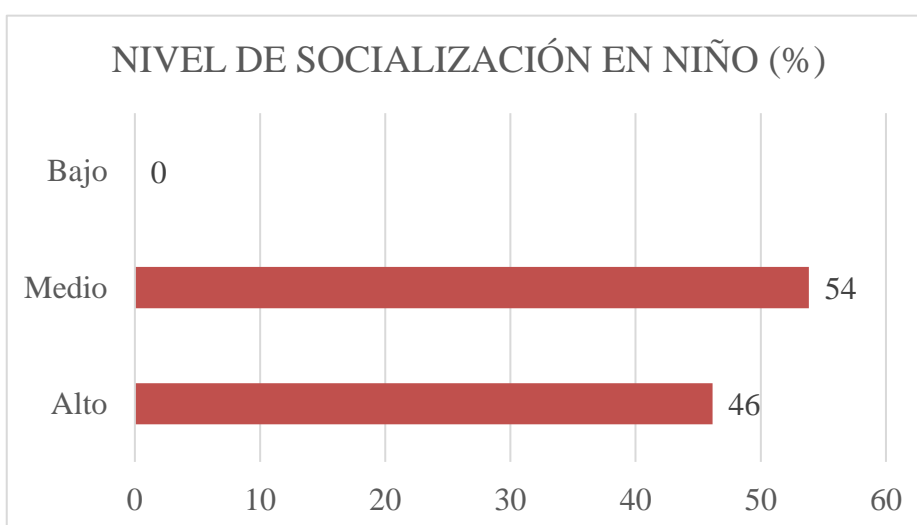
Niveles de socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

Niveles	Puntaje	f	%
Alto	48-70	6	46
Medio	24-47	7	54
Bajo	<23	0	0
TOTAL		13	100

Nota: Obtenido de la base de datos

**Figura 2**

Porcentajes de niveles de socialización en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.



**Interpretación.**

Casi la mitad de los alumnos (46%) tienen un nivel de socialización alto. La mayoría de los alumnos (54%) tienen un nivel medio de socialización. Todos los alumnos tienen un nivel de socialización alto.

### Prueba de Verificación de hipótesis

Para confirmar la idea, empleamos la prueba de correlación Rho de Spearman para datos extremos. A continuación los resultados:

**Tabla 5**

Presentación de resultados de la Prueba de correlación de Pearson.

		Juego	Socialización
Juego	Correlación de Pearson	1	.947**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	13	13
Socialización	Correlación de Pearson	.947**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	13	13

**Nota.** - Datos registrados en el registro auxiliar del investigador.

### Interpretación.

La correlación de Pearson para la muestra de 13 alumnos es de 0,947, lo que indica una fuerte relación positiva entre las variables.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Después de la obtención de los resultados, se discutirá lo siguiente:

Determinar la relación entre juego y socialización era el principal objetivo del estudio. Los resultados obtenidos tras la realización de las actividades demuestran que los juegos potencian en gran medida la socialización de los niños, por lo que su aplicación resulta eficaz. Los juegos se planificaron teniendo en cuenta la edad y el nivel de aprendizaje de los niños, lo que los convierte en una importante herramienta de socialización, ya que refuerzan las normas, la comunicación eficaz de las emociones, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Por lo tanto, es coherente con la investigación de De la Cruz (2021), que indicó que el nivel favorable de las habilidades sociales y el valor del coeficiente de correlación de .810, que se considera una correlación positiva, corresponden al 51,85% del nivel eficiente de los juegos convencionales. De estas circunstancias se deduce que el grado de habilidades sociales y el grado de juegos tradicionales están correlacionados, y que a mayor grado de juegos tradicionales, mayor nivel de habilidades sociales, según el coeficiente de correlación.

Se descubrió que el 85% de los niños de cuatro años juegan a un nivel medio en su clase con respecto al nivel de juego de los niños. Pilaloe (2019) encontró que el 80% de los pequeños juegan en un nivel alto, lo que se opone a esta conclusión.

De todos los niños, se determinó que el 54% se encuentra en un nivel medio en cuanto a la socialización con sus compañeros de cuatro años. En comparación, el 84% de los niños del estudio de Pilaloe (2019) mostraron un alto grado de socialización en su clase.

## CONCLUSIONES

Tras la elaboración de los estadísticos descriptivos e inferenciales mediante los programas MS-Excel y SPSS, respectivamente, se ofrecen las siguientes conclusiones:

Al examinar el vínculo mediante el estadístico coeficiente  $r$  de Pearson, que reveló una fuerte correlación positiva entre las variables con un valor de 0,947 y un  $p$ -valor de 0,000 menor que 0,01; se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa.

En la Institución Educativa «José Antonio Encinas Franco» de Cholón, 2022, se encontró que el 85% de los alumnos de cuatro años utilizan el juego en promedio.

Se encontró que el 54% de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa «José Antonio Encinas Franco» de Cholón, 2022, tienen un nivel de socialización medio.

A los niños de cuatro años de la Institución Educativa «José Antonio Encinas Franco» de Cholón, 2022, se les examinó la relación entre juego y socialización mediante el coeficiente estadístico  $r$  de Pearson. Con un valor de 0,947, los resultados demostraron una fuerte correlación positiva entre las variables.

## **RECOMENDACIONES**

Se aconseja que la Institución Educativa «José Antonio Encinas Franco» utilice un enfoque integral que combine el juego con estrategias que fomenten el pensamiento crítico, la evaluación de evidencias y la toma de decisiones basadas en resultados de investigación. Junto con otras habilidades comunicativas y cognitivas que son esenciales para que los niños tengan éxito en la escuela y en la carrera, esto les ayudará a desarrollar sus habilidades de sociabilidad.

Se recomienda al rector de la Institución Educativa «José Antonio Encinas Franco» seguir incorporando y potenciando los métodos de juego en el currículo debido a la fuerte asociación positiva encontrada entre las variables de investigación.

## **AGRADECIMIENTO**

Quisiera dar las gracias sinceramente a todos los que han sido decisivos para ayudarme a terminar mi tesis. En cada etapa de esta empresa, su dirección, ayuda y aliento han sido cruciales. Siempre he encontrado inspiración y aliento en mi familia, amigos e instructores, lo que me ha dado el empuje necesario para seguir adelante. Todas y cada una de las contribuciones han sido cruciales para alcanzar este hito académico. Esta tarea no habría sido factible sin su inestimable ayuda. Siempre agradeceré su amabilidad y su confianza en mi potencial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, E., Olivo, N., & Valdez, M. (2016). *El juego y la socialización del niño: Una experiencia desde las prácticas pedagógicas en el Instituto Mixto el Nazareno*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena.
- Bruner, J. (1984). *Pensamiento, juego y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Barriga & Alarcón D. (2017). *Temperamento y competencia social en niños y niñas preescolares de San Juan de Lurigancho: un estudio preliminar*. *Liberabit*, 23(1), 75-88. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.05>
- Benavidez, V., y Flores, R. (2019). *La importancia de las emociones para la neurodidáctica*. *Wimblu, Rev. Estud. de Psicología UCR*, 14(1), 25-53. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935/36685>
- Bobbio, A, & Arbach, K. (2019). *Autocontrol y estilos de apego: su influencia en la conducta delictiva y en la agresión física de adolescentes argentinos*. *Revista Criminalidad*, 61(3), 205-219. Retrieved April 28, 2022, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-31082019000300205&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-31082019000300205&lng=en&tlng=es).
- Caqueo, A, & Irrarázaval, M (2020). *Problemas de regulación emocional y salud mental en adolescentes del norte de Chile*. *Terapia psicológica*, 38(2), 203-222. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082020000200203>
- Delgado , I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9\\_8C&printsec=frontcover&dq=libros+de+maria+montessori+sobre+el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjMwI6blqfdAhUBnlkKHbnSB\\_0Q6AEIOTAD#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&dq=libros+de+maria+montessori+sobre+el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjMwI6blqfdAhUBnlkKHbnSB_0Q6AEIOTAD#v=onepage&q&f=false)
- Esquivel, M., García, B., Montero, M., Y Valencia, A. (2013). *Regulación materna y esfuerzo de control emocional en niños pequeños*. *Revista International Journal of Psychological Research*, 6(1), 30-40. <https://www.redalyc.org/pdf/2990/299028095005.pdf>
- García , A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Gómez, O., Y Calleja, N. (2017). *Regulación emocional: definición, red nomológica y medición*. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 8(1), 96-117. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161g.pdf>

- Gómez, L. (2017). *Primera infancia y educación emocional*. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, pp. 3-6. Recuperado de: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397>
- Guarniz M. Y. (2021). *Talleres de estrategias interactivas para fomentar la educación emocional en niños y niñas del nivel inicial* [Tesis de Grado, Universidad católica de Santo Toribio de Mogrovejo] Repositorio Educativo [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3567/1/TIB\\_GuarnizRubi%C3%B1osMonicaYovana.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3567/1/TIB_GuarnizRubi%C3%B1osMonicaYovana.pdf)
- Guivin P. (2018). *Regulación emocional mediante actividades de movimiento para niños y niñas del jardín N° 1144 – San Miguel* [Tesis de Grado, San Pedro] Repositorio Educativo [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11863/Tesis\\_61710.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11863/Tesis_61710.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lòpez, I. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta, 37.
- Marcos, J. (2019). *Análisis de las relaciones emociones-aprendizaje de maestros en formación inicial con una práctica activa de Biología*. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 16(1), 34-47. <https://www.redalyc.org/journal/920/92056790010/html/>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Educación, 25.
- Montero, M. E. (2003). *Juegos Infantiles como estrategia para la socialización*. Lima: Poliscience.
- Ordoñez P. (2021). *Regulación emocional en niños preescolares de 4 a 5 años: guía de apoyo a padres en tiempos de Covid-19* [Tesis de Grado, Universidad del Usuay ] Repositorio Educativo <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11137/1/16675.pdf>
- Panduro V. (2019). *La autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chávez, Callao 2019*. [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Educativo [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43357/Panduro\\_DCV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43357/Panduro_DCV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quispe, U. (2016). *Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016*. Juliaca.

- Saavedra ,Y (2020). *Regulación emocional y problemas de conducta en niños y niñas preescolares de 3 a 5 años* [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Educativo [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17228/SAAVEDRA\\_SANCHEZ\\_YANIRET2.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17228/SAAVEDRA_SANCHEZ_YANIRET2.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sales, I. (2019). *La Cara Positiva de las Emociones Negativas*. Profit Editorial, pp. 51-55. España. <https://www.profiteditorial.com/libro/la-cara-positiva-las-emociones-negativas/>
- Tortajada, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: Graó.
- Vial, J. (1988). *Juego y educación*. Madrid-España: Akal.
- Vygotsky, L. S. (2011). *Vygotsky y su teoría constructivista del juego*. E-innov@, 5.
- Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado el septiembre de 2018


## ANEXOS

### 1. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	Definición conceptual	Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Escala de medición
JUEGO	Juego: “Es un recurso que le permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada con actitud equilibrada, tranquilo y de disfrute”. (Antolín 2006).	<b>Juego</b> , Esta variable será evaluada por una escala de valoración, la cual considera tres dimensiones: social, emocional y cognitivo, el primero de ellos con 14 ítems, el segundo con 3 ítems, del mismo modo el tercero tendrá 3 ítems. La escala de valoración tendrá los siguientes valores según baremo: nivel bajo de 1 a 26 puntos, nivel medio de 27 a 54 puntos y nivel alto de 55 a 80 puntos.	Emocional	Expresa emociones Manifiesta afecto a sus compañeros Actúa solidariamente con sus pares	1-10	Escala valorativo.
			Cognitiva	Clasifica y selecciona materiales lúdicos Construye y clasifica figuras geométricas por su color Vence dificultades	11-13	
			Social	Se relaciona fácilmente Se asocia con otros para jugar Juega en pares con otros niños Coopera en el grupo Se pelea y se amista fácilmente Gana y pierde sin dificultad Cumple reglas Trabaja en equipo Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos. Disfruta de los juegos grupales	14- 16	

SOCIALIZACION.	“La socialización supone capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría” (Anónimo, s.a).	<b>Socialización</b> , Esta segunda variable será evaluada por una escala de valoración, al igual que la primera la cual presentará tres dimensiones: autoestima, valores y comunicación, el primero de ellos con 05 ítems, el segundo con 04 ítems, del mismo modo el tercero tendrá 05 ítems. La escala de valoración tendrá los siguientes valores según baremo: nivel bajo de 1 a 23 puntos, nivel medio de 34 a 47 puntos y nivel alto de 48 a 70 puntos.	Autoestima.	-Se valora a sí mismo -Cuida su integridad -Se acepta como ser único e irrepetible -Demuestra interés y admiración a sí mismo -Actúa con seguridad en los juegos	1-5	Escala valorativa
			Valores	Respeto a sus compañeros Es responsable de sus actos Es solidario con sus compañeros Valora las diferencias de los demás Comunica necesidades y deseos	6-9	
			comunicación	Comunica activamente sus experiencias Reconoce por el nombre a sus pares Se comunica mediante actividades lúdicas Juega e inventa nuevos códigos de comunicación	10-14	

## 2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

El juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón - 2022				
Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la relación entre el juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón - 2022?.	<b>Variable 1</b>  Juego	<b>Objetivo General</b>  Determinar la relación entre el juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón - 2022.	La relación entre el juego y la socialización es significativa en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.	<b>Tipo de investigación:</b> Correlacional <b>Diseño de investigación:</b> No experimental de corte correlacional transversal.  <b>Población y muestra:</b> Población: 44 estudiantes. Muestra: 13 estudiantes de cuatro años. <b>Técnica:</b> Observación sistemática <b>Instrumento:</b> Ficha de observación Escala valorativa.
	<b>Variable 2</b>  Socialización	<b>Objetivos específicos.</b> -Identificar el nivel de uso del juego en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022. -Identificar el nivel de la Socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022. -Establecer la relación entre el juego y la Socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.		

### 3. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### FICHA DE OBSERVACION

**ESTUDIANTE:**

**OBSERVADORA:**

**AULA:**

**FECHA:**

**INSTRUCCIÓN:** Marque (X) según lo que arroje el estudiante observado.

Totalmente satisfecho	Satisfecho	Algo satisfecho	Insastifecho	Totalmente en insatisfecho
5	4	3	2	1

N°	JUEGO					
	Ítems	5	4	3	2	1
<b>DIMENSION: DESARROLLO SOCIAL</b>						
01	Se relaciona fácilmente					
02	Se asocia con otros para jugar					
03	Juega en pares con otros niños					
04	Coopera en el grupo					
05	Se pelea y se amista fácilmente					
06	Gana y pierde sin dificultad					
07	Cumple reglas					
08	Trabaja en equipo					
09	Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos.					
10	Disfruta de los juegos grupales					
<b>DIMENSION: DESARROLLO AFECTIVO</b>						
11	Expresa emociones					
12	Manifiesta afecto a sus compañeros					

13	Actúa solidariamente con sus pares					
DIMENSION: DESARROLLO COGNITIVO						
14	Clasifica y selecciona materiales lúdicos					
15	Construye y clasifica figuras geométricas por su color					
16	Vence dificultades					
Puntaje parcial						
TOTAL						

#### BAREMOS

Niveles	Puntaje
Alto	55-80
Medio	27- 54
Bajo	01-26

### FICHA DE OBSERVACION

**ESTUDIANTE:**

**OBSERVADORA:**

**AULA:**

**FECHA:**

**INSTRUCCIÓN: Marque (X) según lo que arroje el estudiante observado.**

Totalmente satisfecho	Satisfecho	Algo satisfecho	Insastifecho	Totalmente en insatisfecho
5	4	3	2	1

N°	<b>SOCIALIZACION</b>					
	Ítems	5	4	3	2	1
<b>DIMENSION: AUTOESTIMA</b>						
01	Se valora a sí mismo					
02	Cuida su integridad					
03	Se acepta como ser único e irrepetible					
04	Demuestra interés y admiración a sí mismo					
05	Actúa con seguridad en los juegos					
<b>DIMENSION: VALORES</b>						
06	Respeto a sus compañeros					
07	Es responsable de sus actos					
08	Es solidario con sus compañeros					
09	Valora las diferencias de los demás					
<b>DIMENSION: COMUNICACION</b>						
10	Comunica necesidades y deseos					
11	Comunica activamente sus experiencias					
12	Reconoce por el nombre a sus pares					
13	Se comunica mediante actividades lúdicas					
14	Juega e inventa nuevos códigos de comunicación					
Puntaje Parcial						

TOTAL	
-------	--

**BAREMOS**

<b>Escala Valorativa</b>	<b>Puntaje</b>
Alto	48-70
En proceso	24- 47
Bajo	01-23

#### 4. FICHA TÉCNICA

<b>Nombre Original del instrumento:</b>	Cuestionario sobre la relación entre el juego y socialización
<b>Autor y año:</b>	Sarita Cerna Campo, 2024
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Recolectar información sobre la influencia del juego en el desarrollo de habilidades de socialización en los niños del nivel inicial, identificando cómo las actividades lúdicas favorecen la interacción, la cooperación y la resolución de conflictos entre pares en el entorno educativo.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Hay 30 preguntas en total, con 16 preguntas para la variable juego y 14 preguntas para la variable socialización. Ese tipo de encuesta utiliza una <b>escala de tipo Likert</b> , que es muy común en investigaciones sociales, educativas y psicológicas.
<b>Validez:</b>	El instrumento fue sometido a un proceso de validación por juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de cada ítem en relación con los objetivos de la investigación y la variable en estudio. Para ello, se contó con la participación de profesionales especializados en el área de pedagogía, quienes emitieron sus observaciones y sugerencias, las cuales fueron incorporadas para optimizar la calidad y validez del instrumento.
<b>Confiabilidad:</b>	Mediante la técnica del alfa de Cronbach, se tomó como fiabilidad y el resultado fue que arrojó un resultado de 0,813.
<b>Aplicación:</b>	En el año 2024, la encuesta se realizará a los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, Cholón – 2022.

## 5. EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

### UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES.

#### VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

##### 1.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: MARLENY ABANTO SANCHEZ.

Fecha: Julio 2022.

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: escala valorativa.

Autor del instrumento: **Cerna Campos, Sarita**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“El juego y la Socialización en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa

José Antonio Encinas Franco, Cholón - 2022.”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

##### 1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento Criterios.	Criterios cualitativos y cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas?		13			
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16	18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico del tema de estudios?			16		
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			16		
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al			16		

	propósito de estudios?					
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			16		
Sumatoria parcial			13	128	36	
Sumatoria total		177 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.89 (Siendo la valoración máxima en 1)				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**1.2.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**  
177 = 0.89

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto  
Grado Académico: maestra en Educación.  
DNI. 32943230

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES.**

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Martínez Sánchez, Teresa Isabel.

Fecha: julio 2022

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: escala valorativa

Autor del instrumento: **Cerna Campos, Sarita**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“El juego y la Socialización en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa

José Antonio Encinas Franco, Cholón - 2022.”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento Criterios.	Criterios cualitativos y cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas?				18	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico del tema de estudios?				17	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al				18	

	propósito de estudios?					
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial						
Sumatoria total		175 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

Aprobado, considerando poder mejorar para llegar a excelente.

---



---



---



---



---

1.2.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coficiente de Validez

175 = 0.88

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto  
Grado Académico. Maestra en Educación.  
DNI.32888242

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES.**

**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**1.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Beatriz Marlene, Meza Rojo

Fecha: julio 2022

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: escala valorativa.

Autor del instrumento: **Cerna Campos, Sarita.**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“El juego y la Socialización en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa

José Antonio Encinas Franco, Cholón - 2022.”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento Criterios.	Criterios cualitativos y cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas?				18	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					19
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito de estudios?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					162	19
Sumatoria total		181 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.91 (Siendo la valoración máxima en 1)				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

**APROBADO**

---



---



---



---



---

**1.2.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.**

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**  
181 = 0.91

**Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.**



Firma del Experto  
Grado Académico: Maestra en Educación  
DNI. 32986592

Prueba piloto:

**Confiabilidad: La prueba piloto se realizó con 10 estudiantes de cuatro años de la I.E. JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO, CHOLON.**

---

Alfa de Cronbach	N de elementos
,813	10

---

Fuente: Resultado obtenido de la aplicación de la ficha de observación

El valor de alfa de Cronbach es de 0,813. Por lo tanto, concluimos que el instrumento tiene una confiabilidad de consistencia interna muy alta.

## 6. BASE DE DATOS

ALUMNOS	JUEGO																TOTAL
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	
<b>NIÑO 1</b>	5	1	4	3	3	1	3	2	1	4	2	1	3	5	5	3	46
<b>NIÑO 2</b>	4	3	5	1	2	1	2	2	5	1	3	3	5	4	2	2	45
<b>NIÑO 3</b>	3	5	2	4	1	3	2	4	5	2	1	4	5	5	4	5	55
<b>NIÑO 4</b>	5	1	2	1	4	5	2	2	3	2	4	3	4	5	4	2	49
<b>NIÑO 5</b>	5	2	3	2	1	4	5	3	5	3	5	5	5	2	1	1	52
<b>NIÑO 6</b>	4	5	1	1	4	1	3	3	2	2	2	1	2	2	3	4	40
<b>NIÑO 7</b>	1	5	2	1	2	2	3	5	5	1	5	3	2	3	3	5	48
<b>NIÑO 8</b>	1	2	4	2	2	5	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	52
<b>NIÑO 9</b>	2	4	4	1	5	2	5	1	4	3	4	2	3	5	4	4	53
<b>NIÑO 10</b>	3	1	2	2	2	4	5	3	1	4	3	5	1	5	4	4	49
<b>NIÑO 11</b>	4	3	5	1	3	2	4	2	4	1	4	2	5	4	5	2	51
<b>NIÑO 12</b>	4	5	2	2	1	5	5	2	4	1	1	1	2	5	3	3	46
<b>NIÑO 13</b>	2	4	5	5	5	2	5	4	5	4	1	2	1	2	5	4	56

	SOCIALIZACIÓN														
ALUMNOS	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	TOTAL
NIÑO 1	3	5	4	3	3	1	1	2	3	2	4	1	1	4	37
NIÑO 2	2	1	3	4	4	4	1	2	5	3	5	1	2	1	38
NIÑO 3	5	1	3	4	2	3	3	4	3	2	5	5	5	1	46
NIÑO 4	2	4	2	2	2	2	5	1	1	1	3	4	4	5	38
NIÑO 5	4	2	4	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	57
NIÑO 6	5	3	4	4	4	2	1	5	4	4	2	3	3	4	48
NIÑO 7	4	4	1	2	4	4	5	4	4	2	3	3	3	2	45
NIÑO 8	2	3	4	5	5	4	5	5	3	4	4	2	2	2	50
NIÑO 9	4	2	4	3	2	5	5	1	3	2	4	4	3	3	45
NIÑO 10	4	4	5	2	5	4	5	2	2	3	4	2	4	2	48
NIÑO 11	4	4	3	5	3	5	3	1	4	4	5	5	4	1	51
NIÑO 12	5	4	1	1	4	2	4	4	4	2	4	5	1	1	42
NIÑO 13	2	5	5	1	4	5	2	5	5	3	3	3	2	5	50

Repositorio institucional:



**REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL**  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

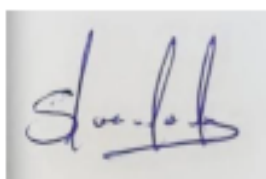
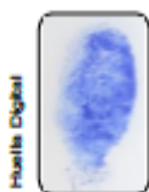
1. INFORMACIÓN DEL AUTOR			
CERNA CAMPOS SARITA		47820873	saritacc.2021@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Buena Práctica Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
El juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco", Cholón 2022			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>(link=repo:repositorio@usp.edu.pe/)</sup>	<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>(link=repo:repositorio@usp.edu.pe/)</sup> (*)		
(i) En caso de restringido sustentar motivo			

**A. Originalidad del Archivo Digital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de Investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>2</sup>**

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de Investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.



Huacachuco, 31 de marzo del 2025

Reporte

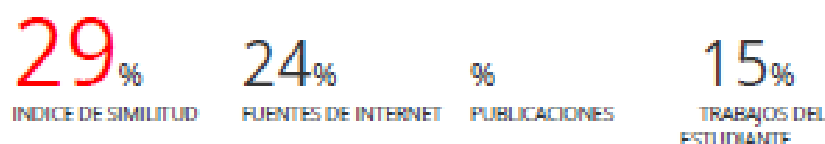
1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 035-2016-GO/N/DG-CO) Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 6, inciso 8.2.  
 2. Ley N° 50033. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 004-2015-PCM.  
 3. Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer uso de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Revisando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo a en el Marco de la Ley 822.  
 4. En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CO/CD-CO/CD (Resolución E2 y E3) y se reserva el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.  
 5. Las Bases Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la difusión de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor otorga el control por siempre.  
 6. Según el inciso 7.2.2, del artículo 72° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTG) Las unidades de Investigación y docencia de educación superior deben como obligación registrar todos los trabajos de Investigación y proyectos, independientemente de su naturaleza institucional y de donde se son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente socializados para el Repositorio Digital (RNDI), a través del Repositorio ALICIA.

Nota: - En caso de falsificación de datos, se procederá de acuerdo a ley 27944, art. 33, inciso 32.3.

## Reporte de Turnitin:

El juego y la socialización en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco", Cholón 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	6%
2	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	5%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	idoc.pub Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Nacional de Loja Trabajo del estudiante	1%
11	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%

12	<a href="http://studylib.es">studylib.es</a> Fuente de Internet	1 %
13	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
14	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
15	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	1 %
16	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1 %
17	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
20	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
22	115744.tcywjlis.asia Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Submitted on 1691379002186 Trabajo del estudiante	<1 %
25	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
	<a href="http://kadoora.com">kadoora.com</a>	

26	Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://www.vita.org">www.vita.org</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://doczz.es">doczz.es</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Trabajo del estudiante	<1 %
32	<a href="http://aprendizaje458.wordpress.com">aprendizaje458.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://www.gizaetxe.ejgv.euskadi.net">www.gizaetxe.ejgv.euskadi.net</a> Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
35	<a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
38	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %

40	<a href="http://www.familiesinschools.org">www.familiesinschools.org</a> Fuente de Internet	<1 %
41	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
42	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
43	<a href="http://repositorio.uch.edu.pe">repositorio.uch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://repositorio.unbosque.edu.co">repositorio.unbosque.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://repositorio.unp.edu.pe">repositorio.unp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://vsip.info">vsip.info</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	<1 %
49	<a href="http://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://cipdes.org">cipdes.org</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
52	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="http://repositorio.cuc.edu.co">repositorio.cuc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %

54	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
55	www.copitise.es Fuente de Internet	<1 %
56	www.pinterest.com.mx Fuente de Internet	<1 %
57	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
58	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas       Apagado       Excluir coincidencias < 10 words  
 Excluir bibliografía       Activo