



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
SANTA ROSA**

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



**ACTIVIDADES LUDOMOTRICES Y SU EFECTO EN LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS**

Línea de Investigación:

ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y DEL ADOLESCENTE.

Trabajo de investigación para el grado académico de bachiller en Educación Inicial

CHAMPI ESTOMBELO, ELIZABETH
FERNANDEZ CUNO, MARY LUZ

Asesora:

Mg. Milagros Vásquez Castillo

CUSCO-PERÚ

2024



CHAMPI ESTOMBELO, ELIZABETH - FERNANDEZ C...

ACTIVIDADES LUDOMOTRICES Y SU EFECTO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.docx

My Files

My Files

University

Document Details

Submission ID

trn:oid::17268-95227662

Submission Date

May 9, 2025, 7:35 PM GMT+5:30

Download Date

May 9, 2025, 7:37 PM GMT+5:30

File Name

ACTIVIDADES LUDOMOTRICES Y SU EFECTO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4docx

File Size

1.6 MB

46 Pages

13,306 Words

78,222 Characters





20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Top Sources

- 10% Internet sources
- 4% Publications
- 18% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.





PRESENTACIÓN

Señora Mg, Ruth Núñez Medina: directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Proyecto de Tesis titulado “**Actividades Ludomotrices y su efecto en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024**”, que tiene como propósito abordar la problemática de la socialización de los niños, a través de la estrategia de actividades ludomotrices, desarrollando habilidades sociales, comunicativas, de cooperación y de trabajo en equipo, fortaleciendo su autoestima y confianza. Esto permitirá que los niños se integren de manera más efectiva en su entorno social, contribuyendo a su desarrollo integral de manera efectiva dentro del grupo, mejorando su capacidad para interactuar de manera positiva y asertiva, esperando aportar a la mejora de la práctica educativa ofreciendo estrategias prácticas que puedan ser adoptadas por los educadores para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños y contribuir a un ambiente más socializador y acogedor.

Atte.

CHAMPI ESTOMBELO, ELIZABETH

FERNANDEZ CUNO, MARY LUZ



ÍNDICE GENERAL

PRESENTACIÓN	i
ÍNDICE GENERAL	ii
CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Descripción del problema	4
1.2. Formulación del problema	6
1.2.1. Problema general.....	6
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Objetivos de la Investigación	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	7
1.4. Justificación de la Investigación.....	7
1.4.1. Conveniencia	7
1.4.2. Relevancia Social	7
1.4.3. Implicancias practicas	7
1.4.4. Valor teórico.....	8
1.4.5. Valor metodológico.....	8
1.5. Delimitaciones de la investigación	8
1.5.1. Delimitación Espacial	8
1.5.2. Delimitación Temporal	8
1.5.3. Delimitación Social.....	9
1.6. Limitaciones de la investigación.....	9
CAPITULO II MARCO TÉORICO CONCEPTUAL	10
2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	10
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	11
2.2. Bases teóricas científicas	12
2.2.1. Teoría sobre la ludomotricidad	12
2.2.2.1 Ludomotricidad	14
2.2.2.2 Habilidades motrices	14
2.2.2.3 La Actividad Lúdica	16
2.2.2.4 El Juego.....	19
2.2.2 Teoría sobre la socialización.....	21
2.2.2.1 La Socialización	23
2.2.2.2 Tipos de Socialización.....	24
2.2.2.3 Agentes de la Socialización	24

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO	29
3.1. Formulación de la Hipótesis	29
3.1.1. Hipótesis General	29
3.1.2. Hipótesis Especificas	29
3.2. Variables de Estudio	29
3.2.1. Variable Independiente: Actividades Ludo motrices.....	29
3.2.2. Variable Dependiente: Socialización	29
3.2.3. Operacionalización de variables.....	30
3.3. <i>Método de Investigación</i>	32
3.3.1. Enfoque de la Investigación	32
3.3.2. Tipo de Investigación	32
3.3.3. Alcances o nivel de Investigación.....	32
3.3.4. Diseño de la investigación.....	32
3.4. <i>Población y muestra del estudio</i>	33
3.4.1. Población.....	33
3.4.2. Muestra.....	33
3.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	34
3.5.1. Técnica de recolección de datos	34
3.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	34
3.6. Aspectos éticos	35
CAPITULO IV- CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
ANEXOS.....	42
ANEXO 01 MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN	43
ANEXO 02 CRONOGRAMA.....	44

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La socialización es un determinado proceso en el cual los niños y niñas relacionándose con otros, aprenden y desarrollan una serie de capacidades para conseguir una participación exitosa dentro de la sociedad, Sin embargo, muchos infantes enfrentan dificultades para establecer relaciones interpersonales saludables, lo que puede impactar su bienestar emocional y su desempeño académico a largo plazo. Según manifiesta Bermudez y Nuñez (2019) aclaran que la socialización es el proceso mediante el cual el ser humano aprende en el transcurso de su vida los elementos socioculturales de su medio y los integra a su estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencia, sucesos y de agentes sociales reguladores

La socialización en la etapa de educación inicial es un aspecto fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que influye directamente en su capacidad para interactuar de manera efectiva con su entorno. Sin embargo, muchos infantes enfrentan dificultades para establecer relaciones interpersonales saludables, lo que puede impactar su bienestar emocional y su desempeño académico a largo plazo. En este contexto, las actividades ludomotrices emergen como una estrategia pedagógica eficaz, combinando el juego y el movimiento para fomentar la interacción social, la empatía y la comunicación. Este estudio busca explorar el impacto de dichas actividades en el proceso de socialización de los niños en el nivel inicial.

A nivel mundial, la Organización Mundial de la Salud (2021) señala que más del 80% de los niños en edad escolar no cumplen con las recomendaciones mínimas de actividad física diaria, que es de al menos una hora de actividad moderada a vigorosa. Esta reducción en el tiempo dedicado a las actividades físicas y lúdicas, exacerbada por el incremento en el uso de dispositivos electrónicos, está provocando deficiencias en el desarrollo de habilidades sociales importantes como la cooperación, la comunicación y la capacidad para resolver conflictos. Asimismo, Hirsh-Pasek Kun et al. (2020) advierten que la falta de interacción social adecuada durante el juego tiene repercusiones a largo plazo en la capacidad de los niños para desenvolverse en contextos grupales y resolver problemas de manera conjunta, lo que puede incrementar la incidencia de problemas de conducta y dificultades en las relaciones sociales a medida que crecen.

A nivel internacional, se observa una preocupante tendencia en la disminución de las oportunidades de socialización para los niños en edad preescolar, lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades sociales fundamentales. Datos de la Oficina del Censo de los EE. UU. (2023) revelan que la matrícula escolar para niños de 3 a 4 años experimentó una caída notable en el año 2020, alcanzando solo el 40.3%. Aunque esta tasa aumentó al 53.3% en el

año 2022, aún se encuentra por debajo de los niveles anteriores, lo que sugiere una persistente limitación en las interacciones sociales entre los niños. Este déficit en la socialización puede tener consecuencias a largo plazo en el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales, vitales para su integración y funcionamiento efectivo en entornos sociales a medida que crecen.

A nivel nacional, UNICEF (2021) ha destacado que aproximadamente el 83% de los niños con necesidades de salud mental preexistentes experimentaron un deterioro en su condición debido a la falta de interacción social durante períodos prolongados de confinamiento. Este fenómeno resalta la importancia crítica de la socialización para el desarrollo de habilidades sociales y bienestar emocional en niños, especialmente en aquellos de 4 años, que están en una etapa decisiva para el desarrollo de competencias sociales esenciales.

A nivel regional, en Cusco, según el Ministerio de Educación del Perú (2022), solo el 45% de las instituciones educativas iniciales en zonas rurales del país cuentan con infraestructura adecuada para la realización de actividades ludomotrices. Esta carencia afecta la socialización de los niños, quienes en su mayoría dependen de las I.E.I. para desarrollar habilidades sociales a través de juegos estructurados. Además, el acceso limitado a espacios seguros para el juego y la falta de capacitación de los docentes en la implementación de actividades ludomotrices eficaces reducen las oportunidades de interacción social de los niños en estas comunidades. Así también, Mendoza Daniel et al. (2021) reveló que el 60% de los niños en edad preescolar en zonas rurales de Cusco no participan regularmente en actividades físicas organizadas, lo que repercute en su capacidad para relacionarse con otros niños, afectando su integración social y emocional.

A nivel local, en la Institución Educativa Inicial "Nuestra Señora de la Merced" en Calca, se ha notado una preocupante tendencia entre los niños de 4 años que muestran dificultades significativas para interactuar con sus pares. Esta deficiencia en la socialización impide el desarrollo de relaciones saludables y colaborativas, fundamentales en el entorno escolar. A pesar de la necesidad evidente, las actividades ludomotrices vitales para fomentar habilidades sociales, no se implementan de manera efectiva. Este problema podría estar ligado a la falta de metodologías educativas que promuevan el juego y la actividad física dentro de un marco social y educativo estructurado, así como a la integración insuficiente de estas estrategias en el currículo nacional. La ausencia de estas prácticas no solo limita el desarrollo social y emocional de los niños sino que también pone en riesgo su capacidad de adaptación y éxito en futuros entornos sociales y académicos..

Si el problema de la deficiente socialización en los niños no se aborda, las consecuencias podrían ser significativas para su desarrollo académico y social. En el corto

plazo, indica Rodríguez (2023), los niños podrían enfrentarse a desafíos para interactuar con sus compañeros y maestros, lo que dificultaría su integración en el aula y su participación en actividades grupales.

A largo plazo, la falta de intervención adecuada podría generar una baja autoestima y dificultades en la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades que dependen en gran medida de la capacidad de socializar con claridad (Pérez y López, 2023). Asimismo, esta limitación podría derivar en problemas más profundos de comunicación en etapas posteriores de su vida educativa y profesional.

Para abordar este problema, es fundamental implementar estrategias que mejoren la socialización mediante la aplicación de actividades ludomotrices, donde los niños realizarán juegos dirigidos o libres que les permite mejorar la socialización. Estas actividades permiten fomentar la interacción con sus compañeros de manera lúdica modificando así mismo su comportamiento social.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024?

1.2.2. Problemas específicos

1° ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices en la socialización en su dimensión adaptación de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024?

2° ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices en socialización en su dimensión confianza de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024?

3° ¿Cuál es la influencia de las actividades ludomotrices en la socialización en su dimensión trabajo en equipo de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Evaluar la influencia de las actividades ludo motrices en la socialización de niños de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- 1° Determinar cómo influyen las actividades ludomotrices en la adaptación en niños de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.
- 2° Identificar cómo influyen las actividades ludomotrices en la confianza de los niños de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.
- 3° Describir cómo influyen las actividades ludomotrices en la socialización en el trabajo en equipo de los niños de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1. Conveniencia

Este proyecto de investigación es altamente conveniente ya que amplía el conocimiento académico sobre cómo las actividades ludo motrices fomentan la socialización en la infancia, explorando nuevas metodologías y enfoques para su implementación efectiva en entornos educativos. Este estudio aportará datos cruciales que podrían reformular prácticas educativas y políticas relacionadas con el desarrollo infantil, abriendo caminos hacia enfoques más interactivos y basados en el juego, esenciales para el desarrollo integral de los niños.

1.4.2. Relevancia Social

La relevancia social de esta investigación es considerable, dado que beneficia directamente a la comunidad educativa, incluyendo padres, docentes y especialmente niños. Al proporcionar una base sólida para la implementación de actividades que mejoran la socialización, el proyecto tiene el potencial de transformar la educación temprana, promoviendo un desarrollo social más saludable y efectivo que facilita la integración comunitaria de los futuros ciudadanos. Este impacto puede llevar a una mejora significativa en la cohesión social y en la capacidad de los niños para funcionar dentro de grupos, esencial para su éxito futuro tanto personal como profesional.

1.4.3. Implicancias prácticas

Este estudio es fundamentalmente práctico, ya que identifica y valida estrategias que pueden ser implementadas de inmediato para mejorar las interacciones sociales de los niños a través del juego. Proporciona a educadores y padres intervenciones concretas que han demostrado ser efectivas, permitiendo su aplicación inmediata en entornos educativos y

domésticos. Estos hallazgos podrán ser utilizados para desarrollar programas y actividades que apoyen de manera efectiva el desarrollo emocional y social de los niños, garantizando que se fomenten habilidades como la empatía, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos desde edades tempranas.

1.4.4. Valor teórico.

El aporte teórico de esta investigación radica en su capacidad para consolidar y expandir la comprensión teórica sobre la interacción entre actividades ludo motrices y socialización. Al integrar hallazgos empíricos con teorías existentes, este estudio no solo evalúa la efectividad de las intervenciones actuales, sino que también propone modelos teóricos actualizados que podrán guiar futuras investigaciones y prácticas pedagógicas. Este enriquecimiento del marco teórico sobre la socialización infantil proporcionará una base sólida para futuros estudios y prácticas educativas, facilitando la formulación de teorías más robustas y aplicables sobre el aprendizaje social en la infancia.

1.4.5. Valor metodológico.

Este proyecto se destaca por su enfoque preexperimental que utiliza técnicas de observación detallada, lo que permite evaluar de manera precisa los efectos de las actividades ludo-motrices en la socialización infantil. A través de su diseño, se garantiza la recolección de datos válidos y confiables. La metodología propuesta servirá como referencia para futuras investigaciones en intervenciones pedagógicas, promoviendo la innovación en las ciencias de la educación y facilitando la medición de impactos educativos significativos.

1.5. Delimitaciones de la investigación

Este proyecto de investigación presenta las siguientes delimitaciones.

1.5.1. Delimitación Espacial

El proyecto de investigación propuesto se aplicará con los niños y niñas del aula de 4 años en una institución educativa inicial del distrito y provincia de Calca.

1.5.2. Delimitación Temporal

El estudio del proyecto de investigación se realizará en el presente año académico correspondiente al año 2024, para lo cual las investigadoras junto con los niños y niñas de cuatro años de dicha institución participarán de manera activa.

1.5.3. Delimitación Social

Este proyecto de investigación tiene como pilar fundamental lograr la interacción social con los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca

1.6. Limitaciones de la investigación

Una de las principales limitaciones de este estudio podría ser el tamaño relativamente pequeño de la muestra, centrado exclusivamente en los niños de una sola institución educativa, lo que podría limitar la generalización de los resultados a otros contextos. Además, la naturaleza observacional del estudio puede no permitir una inferencia causal definitiva entre las actividades ludomotrices y la socialización, ya que otros factores no controlados podrían influir en los resultados. Otra limitación significativa es la dependencia de las respuestas y comportamientos naturales de niños muy pequeños, cuyas interacciones pueden ser menos predecibles y más influenciadas por variables del momento que en poblaciones de mayor edad. Finalmente, las restricciones de tiempo y recursos disponibles para la realización del estudio pueden afectar la profundidad y alcance de las intervenciones y análisis realizados.

CAPITULO II MARCO TÉORICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

Considerando que los trabajos de investigación deben abordar al menos una de las variables de estudio, se han identificado los siguientes antecedentes:

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Rabasco et al. (2023) en el estudio “Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años”, realizada por maestros docentes universitarios de Ecuador, tuvieron como objetivo analizar estudios recientes sobre la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños preescolares. La metodología empleada fue enfoque cualitativo, nivel descriptivo, tipo documental o de revisión de literatura y diseño no experimental transversal. Los resultados muestran que las estrategias lúdicas son fundamentales para que los niños adquieran habilidades sociales, cumplan normas, y desarrollen una personalidad autónoma. La conclusión destaca que el juego facilita la socialización en esta etapa crucial de desarrollo. Este trabajo es relevante al reafirmar el valor de las actividades lúdicas como herramientas para fomentar la socialización en los primeros años de vida.

Portorreal-y Díaz-(2023) en su estudio “Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociomotrices en alumnos con NEE” desarrollada por estudiante de la Universidad Autónoma de Santo Domingo, República Dominicana se centraron en implementar estrategias lúdicas para fomentar las habilidades sociomotrices en alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE). Desde el enfoque metodológico cuali-cuantitativo, nivel explicativo, tipo aplicada y diseño cuasi-experimental para evaluar el efecto de las intervenciones pedagógicas en la población objeto del estudio. La muestra estuvo compuesta por 8 estudiantes de entre 10 y 14 años en un aula multigrado. Los resultados mostraron mejoras significativas en las habilidades sociomotrices de los alumnos. Aunque los avances no fueron extraordinarios, se evidenciaron progresos notables en el desarrollo de estas habilidades. En conclusión, se pudo afirmar que la implementación de estrategias lúdicas proporciona un entorno propicio para el desarrollo de habilidades sociomotrices, esenciales en el proceso de inclusión de los alumnos con NEE en contextos educativos y sociales.

Sarmiento (2021) en su trabajo “La ludomotricidad a través del juego para el aprendizaje” de la Universidad de Llanos de Colombia, tuvo como objetivo utilizar el juego físico-motor para mejorar la interacción social de los niños en su entorno escolar. La metodología empleada fue cualitativa, tipo aplicada, nivel descriptivo y diseño de investigación acción, incluye observaciones y actividades lúdicas centradas en el movimiento

para fomentar la cooperación y la socialización entre los estudiantes. Los resultados mostraron un incremento significativo en la participación y colaboración entre los niños, mejorando sus habilidades sociales. La conclusión destaca que las actividades ludomotrices son una herramienta eficaz para el desarrollo social en la etapa inicial. Este estudio aporta a la investigación al confirmar el valor de estrategias lúdicas en el desarrollo integral de los niños, reforzando la importancia del juego en la pedagogía.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Berru (2023) en su tesis “Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa - Lambayeque” de la Universidad César Vallejo, el objetivo fue proponer estrategias lúdicas para fomentar la socialización en niños de nivel inicial. El estudio es de tipo básico, con un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y carácter propositivo. Se trabajó con una población de 20 estudiantes, utilizando una guía de observación, validada con un alfa de Cronbach de 0.95, para medir la socialización. Los resultados mostraron que el 50% de los niños se encontraba en un nivel no óptimo de socialización y el otro 50% en un nivel regular. Se desarrolló un programa con 12 actividades lúdicas interactivas para mejorar la interacción entre los niños y sus compañeros. Este estudio aporta a la investigación planteada al ofrecer un enfoque estructurado para implementar actividades lúdicas que promuevan la socialización en niños pequeños.

Llamo (2023) en su trabajo “Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la IE N° 402 – Frutillopampa, distrito de Bambamarca, año 2019” de la Universidad Nacional de Cajamarca, tuvo como objetivo demostrar que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la socialización en niños de 5 años. La investigación fue cuantitativa, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental, y se utilizó una encuesta junto con una lista de cotejo como instrumento de evaluación de la capacidad de socialización. Se trabajó con un grupo de 13 escolares de la IEI N° 402 – Frutillopampa. Durante el pretest, el grupo experimental obtuvo 51.07 puntos, mientras que el grupo de control alcanzó 52.36 puntos. Tras la aplicación de los talleres lúdicos, el grupo experimental mostró una mejora significativa, alcanzando 78.79 puntos, lo que representa una diferencia de 27.71 puntos con respecto a los 53.36 puntos del grupo control en el postest. Es notable que todos los educandos evidenciaron una mejora considerable en su capacidad de socialización, por lo que se recomienda implementar esta estrategia para favorecer el desarrollo social. En conclusión, las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años.

Angulo (2021) en su investigación “Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una institución educativa particular de Trujillo –

2019” de la Universidad Privada Antenor Orrego, busca evaluar el impacto de estrategias lúdicas en el desarrollo social de niños en edad preescolar. Este estudio cuantitativo, tipo aplicativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental incluyó a 16 estudiantes de educación inicial, empleando la escala BGA de socialización para realizar una medición previa y posterior a la intervención, tras su validación por expertos. El programa implementado consistió en 16 sesiones estructuradas con dinámicas interactivas. Los resultados indicaron una disminución significativa en el porcentaje de niños en nivel promedio de socialización, pasando del 50% a 0% después del programa, mostrando una diferencia estadística notable ($t=7.784$; $p<.01$), lo que confirma la efectividad de las estrategias en mejorar la socialización infantil. Este trabajo refuerza el estudio propuesto, demostrando el impacto positivo de las actividades lúdicas en el desarrollo social temprano.

Chamorro e Yupanqui (2019) en su estudio “El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207” de la Universidad César Vallejo, tuvieron como propósito verificar si el uso de juegos facilita el desarrollo social en niños de 5 años del I.E. Alfredo Pinillos Goicochea, Trujillo. Se utilizó un enfoque cuantitativo, tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental, en una muestra de 26 estudiantes. Se implementaron actividades lúdicas, usando como herramientas la observación y la prueba estadística T-Student para comparar el progreso entre un pretest y un postest. Los resultados mostraron un aumento en la socialización, con una mejora significativa entre la media del pretest (32,27) y el postest (36,69), con $p=0.000$. Se concluyó que el juego es una estrategia efectiva para mejorar la socialización en los niños. Este trabajo es relevante para la investigación, ya que respalda el uso de actividades lúdicas como un método eficaz para fomentar la interacción social en los

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Teoría sobre la ludomotricidad

La ludomotricidad, según Gallardo y Gallardo (2018), se refiere a la relación entre el juego y el movimiento, ha sido estudiada en diversas teorías que reconocen su importancia en el desarrollo integral de los niños. Estas teorías no solo aportan un marco conceptual para comprender cómo el juego contribuye al crecimiento físico, emocional y social, sino que también ofrecen estrategias educativas que pueden ser aplicadas en contextos pedagógicos.

Así pues, Pérez y Simoni (2019) afirman que las actividades ludomotrícicas comprenden “actividades tales como: actividades de expresión corporal, la danza, los campamentos de verano, los juegos tradicionales, las caminatas, los paseos, las actividades circenses, los

malabares, las acrobacias, los juegos y actividades con materiales pequeños y manipulables” (p. 42).

Por lo que, se presentan tres teorías fundamentales que sustentan la investigación de la ludomotricidad: la teoría del juego de Piaget, la teoría de la ludomotricidad de Célestin Freinet, y la teoría de la actividad de Vygotsky.

– **Teoría del Juego de Piaget**

Piaget (1980) propuso que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que a través de él, los pequeños exploran su entorno y construyen conocimientos. Además, clasificó el juego en diferentes etapas, reflejando cómo el pensamiento del niño evoluciona a medida que crece. Su enfoque resalta la importancia del juego como medio para fomentar habilidades motrices y la comprensión del mundo que les rodea.

En relación con el estudio, esta teoría de Piaget valida la idea de que las actividades lúdicas pueden ser un vehículo eficaz para mejorar la socialización infantil, promoviendo la interacción y la exploración.

– **Teoría de la Ludomotricidad de Célestin Freinet**

Freinet destacó el valor del juego en el proceso educativo, proponiendo que las actividades lúdicas permiten a los niños expresarse libremente y desarrollar su personalidad, pues para Alonso (2021) el juego es un componente importante del aprendizaje, ya que proporciona un ambiente donde los niños pueden experimentar, crear y relacionarse con sus pares.

Esta teoría se alinea con el estudio, ya que destaca que la implementación de estrategias lúdicas puede facilitar la socialización de los niños, ayudándoles a construir relaciones y a desarrollar habilidades sociales en un contexto de aprendizaje dinámico.

– **Teoría de la Actividad de Vygotsky**

Lev Vygotsky (1981) enfatizó el papel del juego en el desarrollo social y cognitivo, argumentando que a través del juego simbólico, los niños pueden interactuar con otros y desarrollar habilidades esenciales. Según Lev Vygotsky (1981) “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (p. 3). Según esta teoría, el juego no solo permite a los niños practicar roles sociales, sino que también actúa como un medio para el aprendizaje y la internalización de conceptos.

En el contexto de este estudio, la teoría de Vygotsky sugiere que las actividades lúdicas pueden ser fundamentales para mejorar la socialización infantil, ya que fomentan la colaboración y el aprendizaje social a través de la interacción con los demás.

2.2.2.1 Ludomotricidad

La ludomotricidad es un concepto que se refiere a la relación entre el juego y el movimiento, integrando aspectos físicos, cognitivos y sociales en el desarrollo infantil. Este término abarca todas aquellas actividades lúdicas que implican el uso del cuerpo, donde los niños aprenden a coordinar sus movimientos y a explorar su entorno a través del juego. Según Pérez y Simoni (2019) a través de la ludomotricidad, los niños no solo desarrollan habilidades motrices, como el equilibrio y la coordinación, sino que también fomentan su creatividad y capacidad para interactuar con sus pares, lo que es fundamental para su crecimiento integral.

La relevancia de la ludomotricidad en la educación infantil radica en su capacidad para promover un aprendizaje activo y significativo. Las actividades lúdicas permiten que los niños se involucren de manera dinámica en su proceso educativo, facilitando la asimilación de conocimientos a través de la experiencia práctica. Además, la UNICEF (2018) señala que el juego motriz se convierte en un recurso pedagógico que ayuda a los educadores a fomentar la socialización, la autoestima y el desarrollo de valores en los niños, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor.

Incorporar la ludomotricidad en el currículo educativo es esencial, ya que proporciona a los niños oportunidades para explorar, experimentar y aprender de forma divertida. Terre (2015) manifiesta que al participar en actividades lúdicas, los niños desarrollan no solo sus habilidades físicas, sino también sus competencias sociales y emocionales. Esta integración del juego y el movimiento en la educación infantil no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también sienta las bases para un desarrollo saludable y equilibrado en los años posteriores.

2.2.2.2 Habilidades motrices

Las habilidades motrices son capacidades físicas que permiten realizar movimientos coordinados y eficientes, esenciales para interactuar con el entorno. Según Pérez y Simoni (2019), las habilidades se desarrollan desde la infancia e incluyen destrezas como correr, saltar y lanzar, contribuyendo a la autonomía y la participación activa de los niños en diversas actividades.

Para Arévalo y Bayas (2021), las habilidades motrices se definen como el conjunto de capacidades que permiten llevar a cabo movimientos controlados y precisos, integrando funciones sensoriales y motoras. Asimismo, para Cidoncha y Díaz (2010) se dividen en habilidades motrices básicas, como caminar y correr, y habilidades específicas, que requieren mayor precisión, como el equilibrio y la coordinación.

El desarrollo de habilidades motrices para Bartolo (2022) es fundamental en la educación infantil, ya que no solo influye en el bienestar físico de los niños, sino que también

potencia su socialización y autoestima. Gil et al. (2008) afirman que al fomentar estas habilidades a través de actividades lúdicas, se promueve un aprendizaje integral que respalda los objetivos de la ludomotricidad en el contexto educativo.

a. Características de las habilidades motrices.

Las características más importantes para el desarrollo integral de los niños y su capacidad para participar activamente en diversas actividades lúdicas y deportivas, fomentando su socialización y bienestar, según Muñoz (2009) son:

- **Coordinación:** Capacidad para integrar movimientos de diferentes partes del cuerpo de manera armoniosa, lo que permite realizar actividades con precisión y fluidez.
- **Equilibrio:** Habilidad para mantener una posición estable, ya sea en movimiento o estático, lo que es crucial para evitar caídas y lesiones.
- **Agilidad:** Facilidad para cambiar de dirección rápidamente, fundamental en deportes y juegos que requieren velocidad y reacción.
- **Fuerza:** Potencial físico necesario para ejecutar movimientos, siendo esencial para actividades que requieren levantar, empujar o lanzar objetos.
- **Flexibilidad:** Capacidad de las articulaciones y músculos para moverse a través de un rango completo de movimiento, importante para prevenir lesiones y mejorar el rendimiento motriz.
- **Resistencia:** Capacidad para realizar actividades físicas durante un periodo prolongado, esencial para mantener el rendimiento en juegos y deportes.

b. Tipos de habilidades motrices.

La comprensión de los tipos de habilidades motrices es importante en la educación infantil, ya que permite a los educadores diseñar actividades que favorezcan el desarrollo integral de los niños, promoviendo no solo su bienestar físico, sino también su socialización y habilidades interpersonales. De acuerdo con Flores (2013), las habilidades motrices pueden clasificarse en tres categorías fundamentales según su nivel de complejidad y especificidad estas son:

- **Habilidades Motrices Básicas:** Son los patrones fundamentales de movimiento que forman la base para el desarrollo de habilidades más complejas. Estos incluyen desplazamientos (caminar, correr), saltos, giros, lanzamientos y recepciones. Estas habilidades son esenciales en el desarrollo motor de cualquier persona y se utilizan en una amplia gama de actividades físicas, siendo cruciales durante la infancia para la adquisición de una base motriz sólida.

- **Habilidades genéricas:** Son acciones técnicas más específicas, que se aplican dentro de un contexto determinado, pero que no están asociadas exclusivamente a un deporte en particular. Ejemplos de estas habilidades incluyen la conducción de un balón, lanzamientos más precisos, o el bote de una pelota. Estas habilidades se desarrollan después de las básicas y son necesarias en muchos deportes y actividades físicas de diversa índole.
- **Habilidades específicas:** Son aquellas determinadas por la técnica, táctica y reglamento de un deporte específico. Estas habilidades requieren un mayor grado de especialización y son utilizadas en situaciones específicas dentro de un deporte. Ejemplos incluyen realizar una finta en balonmano, lanzar a canasta en baloncesto o rematar en voleibol. El desarrollo de estas habilidades es clave para quienes practican deportes de manera competitiva o especializada.

Por otra parte, otra clasificación importante de las habilidades motrices, según Basto et al. (2021), que sirven para que los niños puedan desplazarse o realizar acciones con precisión son las habilidades finas y gruesas, las cuales se definen en seguida:

- **Habilidades Motrices Finas:** Implican movimientos precisos y controlados de los músculos pequeños, como los de las manos y los dedos. Estas habilidades son esenciales para actividades como escribir, dibujar o manipular objetos pequeños, y son cruciales para el desarrollo cognitivo y motor en los niños.
- **Habilidades Motrices Gruesas:** Involucran movimientos que utilizan grandes grupos musculares, como caminar, correr, y saltar. Estas habilidades son importantes para el desarrollo físico general y ayudan a los niños a adquirir confianza en su cuerpo y a participar en juegos y deportes.

2.2.2.3 La Actividad Lúdica

La actividad lúdica se refiere a cualquier acción o juego realizado con el propósito de entretenerse y disfrutar, sin una intención formal de aprendizaje. Estas actividades pueden incluir juegos, canciones, bailes y otros ejercicios creativos que fomentan la imaginación y la espontaneidad en los niños. De esa forma, respecto a las actividades lúdicas, Candela y Benavides (2020) afirman que:

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. En tanto que si únicamente se insiste en las áreas

intelectuales del niño, también los docentes deben tener en cuenta que estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea (pp. 79-80).

Alonso (2021) desde un enfoque educativo, indica que la actividad lúdica se considera un método pedagógico que facilita el aprendizaje a través del juego. Permite a los niños explorar su entorno, desarrollar habilidades sociales, emocionales y motrices, al mismo tiempo que les brinda un espacio seguro para experimentar y aprender de manera divertida.

Para el Ministerio de Educación(2016), la actividad lúdica es esencial en el proceso educativo, ya que no solo promueve el desarrollo integral de los niños, sino que también fomenta la socialización y la creatividad. Al integrar actividades lúdicas en el currículo, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo que apoya el desarrollo de habilidades sociales y motrices, elementos clave para la formación de una persona equilibrada y socialmente competente.

a) Características de la Actividad Lúdica.

La actividad lúdica se define por una serie de características que la distinguen y que son fundamentales para su aplicación efectiva en el ámbito educativo. Según Candela y Benavides (2020) estas características son:

- **Motivadoras y Atractivas:** Las actividades lúdicas captan la atención de los estudiantes, lo que las convierte en herramientas efectivas para el aprendizaje significativo. Al ser dinámicas y divertidas, fomentan la participación activa de los niños.
- **Multidimensionales:** Estas actividades abarcan diversas dimensiones del desarrollo infantil, incluyendo lo cognitivo, social, emocional y físico. Permiten a los niños explorar y dominar habilidades motoras, coordinación, equilibrio y percepción sensorial.
- **Fomentan la Creatividad:** Las actividades lúdicas fomentan un ambiente donde los niños pueden ser creativos, experimentar y expresar sus sentimientos de manera libre y espontánea, lo que contribuye a su autoestima y seguridad personal.
- **Facilitadoras del Aprendizaje Integral:** Al integrar el juego en la educación, se estimula no solo el área intelectual, sino también la corporal, lingüística y emocional, lo que permite una asimilación más natural y efectiva de los conocimientos.

- **Interacción Social:** Estas actividades promueven la sociabilidad entre los niños, lo que les permite desarrollar habilidades interpersonales, trabajo en equipo y competencia sana, elementos esenciales para su formación social.
- **Flexibilidad y Adaptabilidad:** La lúdica se adapta a los pre-saberes de los alumnos y a diferentes contextos, lo que facilita la creación de espacios dinámicos donde la comunidad educativa puede interactuar y aprender conjuntamente.
- **Fomento de la Autonomía:** Las actividades lúdicas permiten a los niños tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar desafíos, lo que refuerza su capacidad de autogestión y les ayuda a convertirse en aprendices activos.

b) Tipos de Actividades Lúdicas.

Las actividades lúdicas se pueden clasificar según diferentes criterios, lo que permite una mejor comprensión de sus características y aplicaciones en el contexto educativo. A continuación, se presentan una de estas clasificaciones que expone Matos (2017):

- **Actividades de actitudes:** Actividades físicas espontáneas, sin reglas, que permiten a los niños explorar su entorno y desarrollar habilidades motrices básicas, especialmente en los primeros años de vida. Estas actividades favorecen la exploración y el desarrollo del ingenio.
- **Actividades de dramatización:** Implican la representación de personajes o situaciones, reales o imaginarias, permitiendo a los niños desarrollar su imaginación y adoptar roles dramáticos. Estas actividades son clave en la construcción de fantasías y narrativas.
- **Actividades pasivas:** Actividades de bajo consumo energético, como observar, leer o jugar con dispositivos electrónicos. Estimulan el razonamiento y la creatividad sin requerir un esfuerzo físico considerable.
- **Actividades cooperativas o competitivas:** En las actividades cooperativas, los participantes colaboran para alcanzar un objetivo común; mientras que en las competitivas, cada jugador busca su propio éxito, implicando competencia con los demás.
- **Actividades sensoriomotoras:** En los primeros años, los niños experimentan placer a través de actividades que involucran la coordinación entre sus sentidos y el movimiento, lo que favorece el desarrollo de sus habilidades motoras.
- **Actividades simbólicas:** Actividades en las que los niños representan objetos, acciones o escenas mediante la imaginación. Estas actividades les permiten simular experiencias de la vida cotidiana y aprender a través de la imitación.

- Actividades regladas: Actividades organizadas que requieren el cumplimiento de reglas específicas. Fomentan la socialización, la cooperación y, en algunos casos, la competencia dentro de un equipo.

2.2.2.4 El Juego

El juego se define como una actividad voluntaria y placentera que se realiza en un contexto libre de presión, donde los participantes pueden explorar, experimentar y aprender de manera creativa. Según Huizinga (2011), el juego es una "actividad libre que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas voluntarias y que busca la satisfacción personal".

Desde la perspectiva de Piaget (1980), el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo infantil. Se considera un medio a través del cual los niños adquieren habilidades sociales, resuelven problemas y desarrollan su pensamiento crítico, al interactuar con su entorno y con otros. Para Piaget (1980), "el juego es el trabajo del niño", reflejando su manera de entender el mundo.

Ruiz (2017) argumenta que el juego es una herramienta de vital importancia en la educación infantil, ya que no solo promueve el desarrollo emocional y social, sino que también es un medio eficaz para adquirir conocimientos y habilidades. Integrar el juego en el proceso educativo fomenta un aprendizaje activo y significativo, facilitando la socialización y el desarrollo integral de los niños.

a. Enfoques del Juego.

De acuerdo a Meneses y Monge (2001), integrar los enfoques del juego en el contexto educativo no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también estimula habilidades fundamentales como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Para Vygotsky (1981) al utilizar el juego como un elemento central del aprendizaje, los educadores pueden desarrollar actividades que promuevan el crecimiento cognitivo, emocional y social, facilitando un aprendizaje más efectivo y significativo en la etapa temprana de desarrollo. Además, Bruner (2003) dice que el juego permite que los niños exploren su entorno de manera segura y comprensiva, potenciando su capacidad de aprendizaje autónomo y colaborativo. Esta integración también refuerza la construcción de valores como el respeto, la cooperación y la empatía, factores esenciales para una socialización positiva en los primeros años de vida. Los enfoques más relevantes del juego se desarrollan a continuación:

b. El juego como el centro del jardín de infancia.

La UNICEF (2018) manifiesta que el juego se considera el eje fundamental en la educación preescolar, ya que permite a los niños explorar su entorno, desarrollar su imaginación y socializar con sus pares. En el jardín de infancia, el juego no solo es visto como una forma de entretenimiento, sino como un medio vital para el aprendizaje. A través del juego, según Bartolo (2022), los niños construyen su conocimiento, fomentando habilidades motoras, cognitivas y emocionales que son esenciales para su desarrollo integral.

Según Bello (2016) “Juego es una actividad libre y espontánea, no impuesta o dirigida desde afuera, es una actividad que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en la escuela”. (p. 33).

El juego en la educación inicial es importante, pero su aplicación debe ser intencionada y equilibrada. No basta con promover el juego libre; es necesario que se diseñen actividades que, además de estimular la creatividad, faciliten un aprendizaje estructurado y dirigido. De no encontrar este balance, se corre el riesgo de que los niños no desarrollen completamente habilidades críticas como el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

c) El juego como proceso pedagógico.

Desde una perspectiva pedagógica, Alonso (2021) señala que el juego se convierte en un instrumento estratégico para el aprendizaje. Se considera que las experiencias de juego están intrínsecamente ligadas al desarrollo de competencias y habilidades en los niños. De igual manera, Montessori (2004) afirma que al implementar el juego como proceso pedagógico, se promueve un aprendizaje significativo, donde los niños se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. Este enfoque resalta la importancia de diseñar actividades lúdicas que no solo entretengan, sino que también instruyan y motiven a los estudiantes a participar activamente en su educación.

d) Funciones del Juego

Las funciones del juego son importantes para el desarrollo integral de los niños, ya que no solo facilitan su aprendizaje y socialización, sino que también contribuyen a su bienestar emocional y psicológico. Reconocer y fomentar estas funciones en el entorno educativo permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje más significativas y enriquecedoras. Según la European Business School (2020) estas funciones son:

e) Función de autorrealización.

La función de autorrealización del juego se refiere a la capacidad que tienen los niños para expresar su individualidad y creatividad a través del juego. Esta función permite a los

niños explorar sus propios intereses, deseos y habilidades, promoviendo así su autoestima y autoconfianza. Al participar en actividades lúdicas, los niños pueden descubrir y desarrollar su identidad, logrando un sentido de logro personal que contribuye a su desarrollo emocional.

f) Función de comunicación.

La función de comunicación del juego es fundamental para el desarrollo social y emocional de los niños. A través del juego, los niños interactúan con sus pares, aprendiendo a compartir, negociar y resolver conflictos. Esta función fomenta el desarrollo de habilidades sociales y lingüísticas, permitiendo que los niños expresen sus pensamientos y emociones de manera efectiva. El juego se convierte en un medio para establecer relaciones interpersonales y comprender el entorno social que les rodea.

g) Función terapéutica.

La función terapéutica del juego se centra en su capacidad para ayudar a los niños a procesar y expresar emociones, así como a enfrentar situaciones difíciles. A través de actividades lúdicas, los niños pueden manifestar sus sentimientos y preocupaciones de una manera segura y controlada. Esta función es especialmente valiosa en contextos donde los niños enfrentan estrés o trauma, ya que el juego les ofrece un espacio para sanar y desarrollar resiliencia emocional.

2.2.2 Teoría sobre la socialización

Para Yubero (2004), la socialización es un proceso fundamental en el desarrollo humano, ya que permite a los individuos adquirir las habilidades, valores y normas necesarias para interactuar en la sociedad. Diversas teorías han intentado explicar cómo se lleva a cabo este proceso y qué factores influyen en la formación de la identidad y el comportamiento social. En el contexto del presente estudio, que se centra en la ludomotricidad y su relación con la socialización infantil, es relevante explorar teorías que abordan tanto el aprendizaje social como la interacción entre el individuo y su entorno. A continuación, se presentan cuatro teorías clave que ofrecen diferentes perspectivas sobre la socialización y su relevancia en el desarrollo de habilidades sociales en niños.

a) Teoría del Aprendizaje Social de Bandura:

La Teoría del Aprendizaje Social, propuesta por Albert Bandura (1977), sostiene que el aprendizaje ocurre en un contexto social y es influenciado por la observación y la imitación de modelos. Bandura (1977) enfatiza la importancia de los procesos cognitivos en el

aprendizaje, sugiriendo que los individuos aprenden comportamientos, actitudes y reacciones observando a otros y las consecuencias de sus acciones.

Esta teoría es relevante para nuestro estudio, ya que resalta la importancia del entorno social en el desarrollo de habilidades sociales y motrices a través de actividades lúdicas. Al observar y participar en el juego, los niños pueden aprender a interactuar y socializar, lo que potencia su desarrollo integral.

b) Teoría de la Socialización de Mead:

La Teoría de la Socialización de George Herbert Mead (1909) se centra en cómo los individuos desarrollan su identidad y conciencia de sí mismos a través de la interacción social. Mead introduce conceptos como el "yo" y el "otro", sugiriendo que el sentido del yo se forma a partir de las percepciones y respuestas de los demás. Para Edith (2010), la socialización es un proceso dinámico y continuo que se desarrolla a lo largo de la vida.

Esta teoría es esencial para entender cómo los niños construyen su identidad social en un contexto de juego. Al interactuar con sus pares, los niños desarrollan no solo habilidades sociales, sino también una comprensión de su propio papel dentro de un grupo, lo que es crucial para su desarrollo social y emocional.

c) Teoría de la Identidad de Erikson:

La Teoría de la Identidad de Erik Erikson (1971) postula que el desarrollo humano ocurre en etapas, cada una caracterizada por un conflicto que debe resolverse para avanzar. Erikson destaca la importancia de la socialización y las relaciones interpersonales en la formación de la identidad. En particular, Bordignon (2005) afirma que la infancia es una etapa crítica donde los niños comienzan a desarrollar un sentido de confianza y autonomía.

Esta teoría es crucial para nuestro estudio, ya que subraya la importancia de las experiencias lúdicas en la construcción de la identidad de los niños. A través del juego, los niños no solo desarrollan habilidades sociales, sino que también forjan su sentido de sí mismos y su lugar en el mundo, aspectos fundamentales en el proceso de socialización.

2.2.2.1 La Socialización

Para Yubero (2004), la socialización es un proceso a través del cual los individuos adquieren las normas, valores, comportamientos y habilidades necesarias para funcionar en su sociedad. Este proceso comienza en la infancia y se extiende a lo largo de toda la vida, siendo fundamental para el desarrollo emocional, cognitivo y social. A través de la socialización, los niños aprenden a interactuar con sus pares, a entender su entorno y a desarrollar su identidad. Se lleva a cabo en diversos contextos, como la familia, la escuela, los grupos de amigos y la comunidad en general, y puede variar significativamente dependiendo de las influencias culturales y sociales.

La socialización es el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos, valores y formas de entender la realidad que sustentan el orden social. Según Bermúdez y Núñez (2019), es un proceso continuo, tanto sistemático como espontáneo, que influye en los individuos a lo largo de su vida. En la infancia, implica el aprendizaje de creencias y comportamientos de acuerdo con el rol cultural, permitiendo que los niños se integren social y culturalmente en su grupo social.

La socialización en la infancia es especialmente crítica, ya que es en esta etapa donde se establecen las bases para el desarrollo de competencias sociales y emocionales. Betina y Contini (2011) consideran que los niños aprenden a comunicarse, a resolver conflictos y a formar relaciones interpersonales, habilidades que son esenciales para su bienestar y éxito en la vida. Además, a través de la socialización, los niños desarrollan su sentido de pertenencia y su identidad personal, lo que contribuye a su autoestima y su capacidad para interactuar en grupos diversos.

La importancia de la socialización también radica en su función de transmisión cultural asegura, Alfonso (2018) que a través de este proceso, los valores, creencias y tradiciones de una sociedad se transmiten de generación en generación. Esto no solo ayuda a los niños a comprender su lugar en el mundo, sino que también fomenta la cohesión social y el respeto por la diversidad. En el ámbito educativo, la socialización permite a los niños adaptarse a las reglas y normas del entorno escolar, lo que es crucial para su rendimiento académico y su desarrollo social.

En relación al presente estudio sobre la ludomotricidad y la socialización infantil, es fundamental considerar cómo las actividades lúdicas pueden facilitar este proceso. Al participar en juegos y actividades lúdicas, los niños no solo desarrollan habilidades motrices, sino que también aprenden a socializar, a comunicarse con otros y a colaborar en equipo. Por lo tanto, la ludomotricidad se presenta como una herramienta valiosa para fomentar la socialización en la educación infantil, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños.

2.2.2.2 Tipos de Socialización

La socialización se puede clasificar en diferentes tipos, según Rovira (2018) esta clasificación permite comprender cómo los individuos adquieren y desarrollan habilidades y normas en distintas etapas de su vida, así como en diferentes contextos sociales.

2.2.2.3 Primaria.

La socialización primaria ocurre en los primeros años de vida, principalmente dentro del núcleo familiar. Es en esta etapa donde los niños aprenden sus primeras lecciones sobre normas, valores y comportamientos a través de la interacción con sus padres y otros miembros de la familia. Esta forma de socialización es fundamental, ya que sienta las bases para el desarrollo emocional y social de los niños. Durante esta etapa, los niños absorben conocimientos sobre el mundo que les rodea y forman sus primeras conexiones afectivas, lo que influye en su identidad y autoimagen.

2.2.2.4 Secundaria.

La socialización secundaria se desarrolla una vez que el niño ha adquirido las habilidades básicas de socialización en la etapa primaria. Esta fase tiene lugar principalmente en entornos como la escuela, grupos de amigos y otras instituciones sociales. En este contexto, los niños aprenden a interactuar con personas fuera de su círculo familiar y a comprender diferentes perspectivas y valores. La socialización secundaria es crucial para el desarrollo de habilidades sociales más complejas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Durante esta etapa, los individuos comienzan a construir su identidad social y a adaptarse a normas más amplias que trascienden su entorno familiar.

2.2.2.5 Terciaria.

La socialización terciaria se refiere al proceso de adaptación a nuevas situaciones y contextos a lo largo de la vida, particularmente durante la adultez. Este tipo de socialización se produce en respuesta a cambios significativos, como la entrada en el mercado laboral, la creación de una familia o el desplazamiento a nuevas comunidades. A través de la socialización terciaria, las personas aprenden a adaptarse a nuevos roles y expectativas sociales. Este proceso es vital para el continuo desarrollo personal y profesional, así como para la integración en diferentes entornos sociales.

2.2.2.3 Agentes de la Socialización

Para Simkin y Becerra (2013), los agentes de la socialización son aquellos factores o entidades que influyen en el proceso mediante el cual los individuos adquieren normas,

valores y comportamientos necesarios para integrarse en la sociedad. Estos agentes juegan un papel crucial en el desarrollo de la identidad y en la adaptación social de los individuos a lo largo de su vida. Según Ramírez (2014), entre los más destacados se encuentran la familia, la escuela, los grupos de pares y los medios de comunicación.

– Contexto Psicológico

Para Simkin y Becerra (2013), el contexto psicológico se refiere a la influencia de factores psicológicos en el proceso de socialización. Desde la infancia, los aspectos emocionales y cognitivos impactan cómo los individuos perciben y se relacionan con su entorno. Por ejemplo, la autoestima, la capacidad de empatía y la resiliencia son elementos psicológicos que determinan cómo una persona interactúa con los demás. Las experiencias tempranas, como el tipo de apego que se establece con los cuidadores, influyen en la confianza y en las habilidades sociales del niño. Además, Molero et al. (2011), los factores como la ansiedad y la depresión pueden afectar negativamente la capacidad de socialización, limitando las interacciones y el desarrollo de relaciones sanas. Por lo tanto, es esencial considerar estos factores psicológicos al abordar la socialización en diferentes contextos y a lo largo de las diversas etapas del desarrollo humano.

– Contexto Pedagógico

Para Molero et al. (2011), el contexto pedagógico se refiere al papel que desempeña la educación en el proceso de socialización. Las instituciones educativas, desde la educación preescolar hasta la universidad, son fundamentales en la formación de los individuos, ya que no solo transmiten conocimientos académicos, sino que también enseñan normas sociales y valores culturales. La interacción con docentes y compañeros en un entorno escolar ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Además, las experiencias educativas contribuyen a la construcción de la identidad personal y social del individuo, ya que cada interacción en el aula puede reforzar o desafiar las creencias y actitudes previamente adquiridas. Así, el contexto pedagógico actúa como un agente de socialización que prepara a los individuos para enfrentar los retos de la vida en sociedad, promoviendo su integración y participación activa en la comunidad.

2.2.2.4 Etapas de la socialización

La socialización es un proceso continuo que permite a los individuos aprender e internalizar las normas, valores y comportamientos de su cultura y entorno social. Según Simbaña et al. (2017) este proceso se puede desglosar en varias etapas, siendo las más

relevantes la adaptación, la confianza y el trabajo en equipo. Cada una de estas etapas es fundamental para el desarrollo social y emocional de los individuos, especialmente en la infancia, donde se sientan las bases de las relaciones interpersonales y la integración social. Según Bermúdez y Núñez (2019) las etapas son la adaptación, confianza y el trabajo en equipo.

a) Adaptación

Para Bermúdez y Núñez (2019), la adaptación es el primer paso en el proceso de socialización, que implica el ajuste de una persona a un nuevo entorno social, físico o cultural. Esta etapa es crucial cuando los individuos ingresan a nuevas situaciones, como comenzar en una escuela, un grupo deportivo o una comunidad diferente. Durante este proceso, los individuos deben aprender y comprender las normas y expectativas que rigen el nuevo contexto. La adaptación no solo se refiere a la capacidad de ajustarse a nuevas circunstancias, sino también a cómo el individuo establece relaciones con su entorno y las personas que lo componen. Simbaña et al. (2017) acotan que a través de la observación y la práctica, los individuos desarrollan habilidades sociales que les permiten interactuar de manera efectiva.

b) Confianza

Para Bermúdez y Núñez (2019), la confianza es un componente fundamental en el proceso de socialización. Para interactuar de manera efectiva, los individuos deben confiar en sí mismos y en los demás. Esta etapa se desarrolla a medida que las personas forman relaciones interpersonales y experimentan la aceptación y el apoyo de su entorno. La confianza permite a los individuos abrirse y compartir sus pensamientos y sentimientos, lo que fomenta una comunicación efectiva y una interacción positiva. En el contexto educativo, Simbaña et al. (2017) afirman que la confianza es esencial para que los niños se sientan cómodos participando en actividades grupales y colaborando con sus compañeros, lo que contribuye a su desarrollo social y emocional.

c) Trabajo en Equipo

Para Bermúdez y Núñez (2019), el trabajo en equipo es la etapa final del proceso de socialización, donde los individuos aprenden a colaborar y a relacionarse de manera efectiva con otros en un entorno grupal. Esta etapa implica el desarrollo de habilidades interpersonales, como la comunicación, la negociación y la resolución de conflictos. El trabajo en equipo es esencial en diversas áreas de la vida, incluyendo la educación, el deporte y el ámbito laboral. A través de actividades en grupo, los individuos aprenden a valorar la diversidad de ideas y perspectivas, lo que enriquece su experiencia social y les permite

construir relaciones sólidas y duraderas. Además, Simbaña et al. (2017) dicen que el trabajo en equipo fomenta un sentido de pertenencia y comunidad, fundamental para el bienestar emocional y social de los individuos.

2.3. Definición de términos

Actividades lúdicas

Según Candela y Benavides (2020), las actividades lúdicas son acciones o juegos realizadas para divertir y entretener, promoviendo el desarrollo de habilidades y competencias en los participantes. Incluyen dinámicas recreativas y experiencias de aprendizaje que fomentan la creatividad y la interacción social, siendo esenciales en la educación infantil.

Habilidades motoras

Según Basto et al. (2021), las habilidades motoras son capacidades físicas que permiten realizar movimientos y acciones con precisión y control, divididas en habilidades gruesas y finas. Su desarrollo en la infancia es crucial, ya que influye en la autonomía y la capacidad de los niños para interactuar con su entorno.

Juego

Para Alonso (2021), el juego es una actividad espontánea y libre que involucra la participación activa, caracterizada por su naturaleza recreativa sin un objetivo concreto más allá de la diversión. Permite a los niños explorar su entorno, desarrollar habilidades y aprender a resolver problemas.

Ludismo

Según el IDIE (2021), el ludismo se refiere a la actitud que valora el juego y las actividades lúdicas como herramientas esenciales para el aprendizaje y el desarrollo personal. Promueve el juego como medio para fomentar la creatividad y la socialización en entornos educativos.

Ludomotricidad

Según Sarmiento (2021), la ludomotricidad integra el juego y el movimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el desarrollo de habilidades motrices y sociales. Incluye actividades lúdicas que estimulan la expresión corporal y la interacción social, esenciales en la educación infantil.

Psicomotricidad

Según el Neurocentro (2022), la psicomotricidad estudia la relación entre motricidad y procesos psicológicos en el desarrollo humano. Se centra en cómo el movimiento influye en el desarrollo emocional y social, utilizándose en contextos educativos y terapéuticos para ayudar a los niños a mejorar sus habilidades.

Socialización

Según Ramírez (2014), la socialización es el proceso mediante el cual los individuos aprenden e internalizan normas, valores y comportamientos de su cultura y entorno social. Comienza en la infancia y se extiende a lo largo de la vida, permitiendo la integración en la sociedad.

Socialización infantil

Según Chamorro e Yupanqui (2019), la socialización infantil es el proceso específico mediante el cual los niños aprenden a relacionarse con su entorno social desde temprana edad. Ocurre a través de la familia, la escuela y otros contextos, formando la identidad y las competencias sociales de los niños.

Socio-motricidad.

Según Ruiz (2020), la socio-motricidad integra la dimensión social y motriz en el desarrollo de habilidades. Se refiere a la capacidad de realizar actividades físicas que fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, promoviendo la adquisición de habilidades y vínculos sociales saludables.

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. Formulación de la Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis General*

La aplicación de un programa de actividades ludomotrices influye favorablemente la socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

- Las actividades ludomotrices influye favorablemente la adaptación de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.
- Las actividades ludomotrices influye favorablemente la confianza de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.
- Las actividades ludomotrices influye favorablemente el trabajo en equipo de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024.

3.2. Variables de Estudio:

3.2.1. *Variable Independiente: Actividades Ludo motrices*

Para efectos del presente trabajo de investigación se ha considerado como variable independiente causal fija las Actividades ludo motrices que a través de la ejecución de un programa de trabajo genere cambios en la variable dependiente.

3.2.2. *Variable Dependiente: Socialización.*

Por otra parte, la variable efecto o dependiente del estudio está referida a la Socialización porque las conclusiones establecerán cuánto varía la socialización del pre al post test en los sujetos de la investigación a través de la variable independiente.

Variables intervinientes

Sexo

Materiales

Condición económica

3.2.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Actividades Ludomotrices y su efecto en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nuestra Señora de la Merced – Calca-Cusco 2024

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Actividades ludo motrices	<p>La ludomotricidad, según Pérez y Simoni (2019), es un concepto que se refiere a la relación entre el juego y el movimiento, integrando aspectos físicos, cognitivos y sociales en el desarrollo infantil. Este término abarca todas aquellas actividades lúdicas que implican el uso del cuerpo, donde los niños aprenden a coordinar sus movimientos y a explorar su entorno a través del juego.</p>	<p>Las Actividades ludomotrices se refieren a la aplicación de un conjunto de actividades que combinan el juego y el movimiento físico, orientadas a desarrollar habilidades motrices, fomentar valores y promover la participación activa en niños de 4 años. Estas actividades permiten a los niños coordinar sus movimientos, explorar su entorno y participar de manera creativa y colaborativa, logrando mejoras en su socialización y habilidades interpersonales en un contexto lúdico. Asimismo, esta variable se implementará con tres dimensiones que son las habilidades motrices, las actividades lúdicas y el juego.</p>	<p>Habilidades motrices Equilibrio coordinación</p> <p>Actividades lúdicas Autoestima Valores</p> <p>Juego Creatividad Participación activa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en Juegos de movimiento, equilibrio y coordinación. • Participa activamente en juegos grupales • Cumplimos las reglas establecidas en los juegos • Nivel de participación y colaboración entre pares • Muestra habilidades para manifestar sus emociones • Utiliza su imaginación durante las actividades lúdicas • Desarrolla habilidades sociales, como compartir y hacer amigos a través del juego

<p>Variable dependiente: socialización</p>	<p>Según Bermúdez y Núñez (2019), es un proceso continuo, tanto sistemático como espontáneo, que influye en los individuos a lo largo de su vida. En la infancia, implica el aprendizaje de creencias y comportamientos de acuerdo con el rol cultural, permitiendo que los niños se integren social y culturalmente en su grupo social.</p>	<p>La variable socialización se refiere al proceso mediante el cual los niños de 4 años adquieren habilidades y comportamientos necesarios para integrarse en su grupo social, promoviendo su adaptación, fortaleciendo la confianza en sus interacciones y fomentando el trabajo en equipo. A través de actividades específicas, se observa cómo los niños internalizan normas y valores que les permiten desarrollar relaciones y cumplir roles dentro de su entorno social y cultural. Esta variable será medida a través de tres dimensiones que son la adaptación, la confianza y el trabajo en equipo.</p>	<p>Adaptación</p> <p>Confianza</p> <p>Trabajo en Equipo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Sigue normas del aula.• Interactúa con nuevos compañeros.• Se adapta al contexto.• Participa en actividades grupales.• Es flexible ante cambios.• Habla seguro en grupo.• Inicia actividades.• Acepta responsabilidades.• Expone ideas sin temor.• Da y recibe feedback.• Coopera en tareas grupales.• Escucha a otros.• Contribuye en planificación.• Ayuda a compañeros.• Soluciona conflictos en grupo.
---	--	--	---	--

3.3. Método de Investigación

Para desarrollar el proyecto se usará el método hipotético-deductivo, pues este método permite formular hipótesis y su verificación empírica posterior al realizar el análisis de resultados. En esa línea, este método favorece la comprobación del efecto de una variable sobre la otra (Maya, 2014). En el contexto de esta investigación se postula la hipótesis de que la aplicación de las actividades ludomotrices permite mejorar la socialización de niños de 4 años, la misma que será demostrada mediante procesos estadísticos.

3.3.1. Enfoque de la Investigación

La investigación será desarrollada bajo el enfoque cuantitativo, permitiendo medir y analizar de manera objetiva las variables de estudio (Hernández & Mendoza, 2018), en este caso cual fue el efecto de las actividades ludomotrices en la socialización de los niños. Este enfoque facilitará la recolección de datos y su posterior análisis estadístico, lo que permitirá evaluar la eficacia de las actividades aplicadas en relación con las dimensiones de socialización, como la adaptación, confianza y trabajo en equipo de los niños de 4 años.

3.3.2. Tipo de Investigación

El tipo de Investigación es aplicativo, debido a que se busca la solución del problemas específicos del contexto cotidiano y práctico, empleando conocimientos teóricos validados (Ñaupas et al., 2018). En este caso, se procura mejorar la socialización en niños de 4 años, mediante las actividades ludomotrices; por lo que, los resultados y conclusiones serán aplicables sólo en el ámbito de ejecución del trabajo de campo.

3.3.3. Alcances o nivel de Investigación.

Considerando que hay varios autores que clasifican en seis los niveles de investigación en razón de su grado de complejidad, en investigaciones, la investigación por sus características se ubica en el cuarto nivel o sea en el nivel **explicativo**, debido a que a través del estudio se pretende explicar el comportamiento de una variable afectada por otra, estableciendo una relación de causa (variable independiente fija) y efecto (variable dependiente, medible, evaluable y observable) (Hernández & Mendoza, 2018).

3.3.4. Diseño de la investigación

Considerando los lineamientos propuestos por Hernández y Mendoza (2018) con el fin de recolectar la información necesaria para responder a las preguntas y cumplir con los objetivos de la investigación, se seleccionó el diseño experimental, específicamente el preexperimental con pre y post test. El esquema del diseño a seguir será el siguiente.

$$\text{G.E.} = \text{O1} \text{ ---- } \text{X} \text{----- } \text{O2}$$

Dónde:

GE = Grupo experimental

O1 = Prueba de entrada

X = Aplicación de la Variable Independiente

O2 = Prueba de salida

3.4. Población y muestra del estudio

3.4.1. Población

La población está constituida en 34 niños y niñas matriculados en la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora De la Merced del distrito de Calca - Cusco.

3.4.2. Muestra

La muestra según refiere Hernández y Mendoza (2018) es un grupo de unidades de investigación que se extrae de la población, hay maneras de extraer una muestra, las principales son: la muestra probabilista y la muestra no probabilística, la muestra probabilística se extrae utilizando cualquier forma de sorteo de tal manera que toda la población tenga las mismas probabilidades de ser incluida en el grupo muestral, en tanto que la muestra no probabilística se escoge, no se sortea, su uso depende de las características de investigación que el investigador quiere realizar.

Así mismo la muestra no considera a sujetos de investigación representativos de toda la población de la I.E.I. N° 57 del distrito de Calca en la que se realiza la investigación, sino, sólo a estudiantes de 4 años de edad de la sección B que se presentan en la tabla 2.

Tabla 2*Población de la I.E.I. N° 57 del distrito de Calca*

EDAD	SEXO	Fi	%
4 años B	Mujeres	07	46.67 %
	Varones	08	53.33 %
TOTAL		15	100

3.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Se considera técnica, al estudio teórico de las casuísticas de uso, para qué sirve, cómo se usa, formas de elaboración y construcción de los diferentes documentos, instrumentos, artefactos, que se utilizan en el recojo y estudio de muestras de la investigación. El Instrumento es el documento, el artefacto, el instrumento que se elabora específicamente y utiliza para efectos aplicativos y recojo de la información del estudio de campo que el investigador o investigadora van a realizar en su investigación.

3.5.1. Técnica de recolección de datos

a. La observación:

Según Hernández y Mendoza (2018), la observación se fundamenta en la búsqueda del realismo y la interpretación del medio se puede conocer más acerca del tema.

Se considera para efectos del estudio esta técnica porque nos permite visualizar las reacciones propias de la unidad de análisis en el momento de su actuación al realizar las actividades lúdicas dirigidas, de esta manera nos percatamos de manera directa, de su situación y de sus dificultades, logros y cambios que va alcanzando, al tomar nota se evalúa, compara, discrimina, para cambiar o mejorar el trabajo.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

a. Ficha de observación

Viene a ser el documento estructurado para su aplicación directa en la investigación, a este documento se le llamará el Registro o la ficha de observación, su estructura será elaborada pensando en su aplicabilidad y ajuste propio para niños y niñas de cuatro años y que pueda recoger datos durante las sesiones que se van a desarrollar como trabajo de campo en un total de veintiuno actividades pedagógicas.

3.6. Aspectos éticos

En el desarrollo de este estudio, se cumplirán rigurosamente los aspectos éticos, garantizando el respeto a los derechos y bienestar de los participantes. Se obtendrá el consentimiento informado de todos los involucrados, asegurando que comprendan los objetivos y procedimientos del estudio, así como su derecho a retirarse en cualquier momento sin repercusiones. Además, se mantendrá la confidencialidad y el anonimato de los datos personales, protegiendo la privacidad de los participantes. También se promoverá la transparencia en la comunicación de los resultados, evitando cualquier tipo de manipulación o sesgo en los hallazgos obtenidos.



CAPITULO IV- CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS

Primera. A partir de la teoría que se a consignado en este proyecto de investigación se debe de precisar que las actividades ludomotrices se pueden realizar cuando lo permite el tiempo libre con el objetivo de recrearse, de salir de la tensión provocada por el trabajo, o salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, actualmente es considerada como una terapia anti estresante.

Esta favorece la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con una intención pedagógica.

Segunda: En cuanto a la socialización permite descubrir aspectos nuevos sobre sí mismos y sobre los demás, a adquirir nuevas habilidades; por eso los otros niños son tan necesarios en el proceso de su madurez y desarrollo. Facetas como la autoestima, la creatividad o el aprender a evitar aquello que puede ser peligroso, son cuestiones que sólo aprenderá si se desarrolla adecuadamente en el marco de las relaciones sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfonso, A. (2018). El proceso de socialización y cultura políticas: Análisis y perspectivas teóricas. *Universidad de La Habana*, 286, 183-192. <http://scielo.sld.cu/pdf/uh/n286/uh13286.pdf>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Angulo, G. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una institución educativa particular de Trujillo—2019* [Tesis de Maestría, Universidad Privada Antenor Orrego]. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20500.12759/8173>
- Arévalo, M y Bayas. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 4. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1222>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bartolo, K. (2022). *El juego libre y su influencia en la regulación emocional de los niños y niñas de 3 a 5 años* [Trabajo de Investigación, Innova Teaching School]. https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/14/BartoloHurtado_Kelly.pdf?sequence=1
- Basto, y Garro (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30), e210834. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i30.834>
- Bello, S. (2016). *Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria* [Tesis de Maestría, Universidad Militar Nueva Granada]. <https://repository.unimilitar.edu.co/server/api/core/bitstreams/df6aafb7-3bf8-42ce-b90d-3e830e5b044c/content>
- Bermúdez, y Núñez(2019). *Socialización y aprendizaje infantil en un contexto intercultural. Una etnografía educativa en El Bascán en la región cho'í de Chiapas* (1ra ed.). Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. https://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cesmeca-unicach/20170420031818/pdf_807.pdf
- Berru, M (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa—Lambayeque* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109371>

- Betina, A y Contini (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 12(23), 159-182. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Bordignon, N (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2), 50-63. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Bruner, J (2003). *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*. FCE.
- Candela Borja, y Benavides (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Chamorro, M. y Yupanqui (2019). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20500.12692/53709>
- Cidoncha, V y Díaz (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: Coordinación y equilibrio. *EF Deportes Revista Digital*, 15(147). <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Erikson, E. (1971). *Infancia e sociedade*. : Zahar Editores.
- European Business School. (2020). *¿Qué funciones tiene el juego?* Ceupe. <https://www.ceupe.com/blog/que-funciones-tiene-el-juego.html>
- Flores Soto, D. (2013, abril). *Tema 6: Las habilidades motrices* [Documento PDF]. Apuntes de Educación Física. https://colegiopuertosol.net/aulaonline/wp-content/uploads/2013/04/Tema-6_-Habilidades_-Motrices_Basicas.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Gallardo López, J y Gallardo (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 11(24), 41-51. <https://isfd112-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18-1.pdf>
- Gil Madrona, P y & Gómez (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 71-96. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf>

- Hernández R, y Mendoza (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Huizinga, J. (2011). *O outono da Idade Média*. Cosac Naify.
- Instituto para el desarrollo y la innovación educativa. (2021). *Módulo de Arte y Juego*. IDIE - OEI.
eyJfcmFpbHMiOmsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNTSWhaamx2TTJGck5YUnlZbmsyWTJSbWFUUnZZM05vWlhaNlppUm5NZ1k2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpYTJsdWJHbHVhVHNnWm1sc1pXNWhiV1U5SWsxdlpVnNieUJKS UMwZ1FYsJBaU0l1SUVwMVpXZHZMbKJrWmIJN0IHWnBiR1Z1VWcxbEtqMVZWVRV IOT0NjBIRXOWtkV3h2SIRJd1NTVXINQzBsTWpCQmNuUmxKVEI3ZVNVeU1FcDFa V2R2TG5Ca1pnWTdCbFE2RVdOdmJuUmxiblJmZEhsd1pVa2IGR0Z3Y0d4cFkyRjB hVzI1TDNCa1pnWTdCbFE9liwiZXhwljoiMjAyNC0xMC0yM1QyMTozNTozMy4yOTJa liwichHVyljoiYmxvYl9rZXkifX0
- Llamo, D(2023). *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la IE N° 402 – Frutillopampa, distrito de Bambamarca, año 2019* [Trabajo de Investigación, Universidad Nacional de Cajamarca].
https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/6281/B016_72464355_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Matos, R. (2017). *Juegos Musicales: Como recurso pedagógico en el Preescolar* (3ra ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación* (1ra ed.). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Mead, G. (1909). Social Psychology as Counterpart to Physiological Psychology. *Psychological Bulletin*, 6.
- Meneses, M y Monge (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Molero Mañes, R y Molero (2011). La importancia de las experiencias tempranas de cuidado afectivo y responsable en los menores. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 511-519.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832328052.pdf>
- Montessori, M. (2004). *La mente absorbente del niño* (17ma impresión). Biblioteca Editorial Diana. <https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>

- Muñoz, D. (2009). Capacidades físicas básicas. Evolución, factores y desarrollo. Sesiones prácticas. *EF Deportes Revista Digital*, 14(131).
<https://www.efdeportes.com/efd131/capacidades-fisicas-basicas-evolucion-factores-y-desarrollo.htm>
- Neurocentro. (2022, enero 11). *La psicomotricidad y sus beneficios*. Neurocentro.
<https://neuro-centro.com/la-psicomotricidad-y-sus-beneficios/>
- Ñaupas, H y Valdivia (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta ed.). Ediciones de la U. <http://www.ebooks7-24.com/?il=8046>
- Pérez, H y Simoni (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 10(60), 42-56.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7063105.pdf>
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (1ra ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Portorreal, S. y Díaz (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociomotrices en alumnos con NEE. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 3(5), 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9203676.pdf>
- Rabasco, M y Aldaz (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: Una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 1618-1638. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363/7593>
- Ramírez, M (2014, mayo 28). *La Socialización y sus etapas*. Prezi.
<https://prezi.com/t40nxarppstn/la-socializacion-y-sus-etapas/>
- Rodríguez, Z. (2023). *Evaluación del cambio de actitud pro ambiental en estudiantes del 4to y 5to grado de secundaria del colegio "San Francisco de Borja" del distrito, provincia y departamento del Cusco como resultado de la aplicación de actividades ecoeficientes en el año 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco].
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNS_acfb458964fd3e3fe88e32cf206326eb
- Rovira, I (2018, enero 16). *Socialización primaria y secundaria: Sus agentes y efectos*. Psicología educativa y del desarrollo.
<https://psicologiyamente.com/desarrollo/socializacion-primaria-secundaria>
- Ruiz, R. (2020). La sociomotricidad, estrategia pedagógica para la mejora de la conducta en los aprendices operarios de un taller externo del SENA. *Documentos de trabajo Areandina*, 2. <https://doi.org/10.33132/26654644.2026>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria].

- <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sarmiento, A. (2021). La ludomotricidad a través del juego para el aprendizaje. *Impetus*, 15(1), 16-26. <https://doi.org/10.22579/20114680.858>
- Simbaña, V y Vinuesa (2017). Aporte de Durkheim para la Sociología de la Educación. *Sophía*, 23, 83-99. <https://doi.org/10.17163/soph.n23.2017.02>
- Simkin, H., y Becerra (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 24(47), 119-142. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>
- Terre Camacho, O. (2015). *El juego en la primera infancia. Jugar para aprender. Crecer Juntos*. <https://www.mined.gob.sv/eljuego/documentos/EI%20Juego%20en%20la%20primera%20infancia.pdf>
- Tomasini, M. E. (2010). Un viejo pensador para resignificar una categoría psicosocial: George Mead y la socialización. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 17, 137-156. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53712938008.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1981). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Nachdr.). Harvard Univ. Press.
- Yubero, S. (2004). Capítulo XXIV Socialización y Aprendizaje Social. En *Psicología Social, Cultura y Educación* (pp. 1-25). Pearson Educación. https://www.researchgate.net/profile/Dario-Paez-2/publication/285580199_Psicologia_Social_Cultura_y_Educacion_Libro_descatalogado_2014/links/565f878708ae1ef929855c68/Psicologia-Social-Cultura-y-Educacion-Libro-descatalogado-2014.pdf



ANEXO 01 MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Tabla 3

Título: “Actividades ludo motrices y su efecto en la socialización de los niños y niñas de 4 años de educación inicial. De la Institución Educativa “Nuestra Señora De La Merced – Calca

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>❖ ¿Cómo la aplicación de las actividades ludo motrices como estrategia puede mejorar la socialización en niños de 4 años de la Institución Educación Inicial Nuestra Señora de la Merced-Calca-Cusco 2024?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>❖ ¿Cómo las actividades ludomotrices como estrategia puede mejorar la socialización en su dimensión adaptación de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced - Calca”?</p> <p>❖ ¿Cómo las actividades ludomotrices como estrategia puede mejorar la socialización en su dimensión confianza de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced Calca?</p> <p>❖ ¿Cómo las actividades ludomotrices como estrategia puede mejorar la socialización en su dimensión trabajo en equipo de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca?</p>	<p>❖ Evaluar la aplicación de las actividades ludo motrices como estrategia para mejorar la socialización de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de la Merced-Calca-Cusco 2024.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>❖ Determinar si la aplicación de las actividades ludomotrices como estrategia puede mejorar la socialización en su dimensión adaptación en niños de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced - Calca</p> <p>❖ Determinar si la aplicación de las actividades ludomotrices como estrategia puede mejorar la socialización en su dimensión confianza de los niños de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced - Calca</p> <p>❖ Determinar si la aplicación de las actividades ludomotrices como estrategia puede mejorar la socialización en su dimensión trabajo en equipo de los niños de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca</p>	<p>La aplicación de un Programa de Actividades Ludo Motrices, influye significativamente en la socialización de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICAS</p> <p>❖ Las actividades ludo motrices influyen significativamente en la adaptación de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca.</p> <p>❖ Las actividades ludo motrices influyen significativamente en la confianza de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca</p> <p>❖ Las actividades ludo motrices influyen significativamente en el trabajo en equipo de los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial Nuestra Señora De La Merced – Calca</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>❖ Actividades Ludo Motrices</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>❖ SOCIALIZACION</p> <p>DIMENSIONES DE LA V.D</p> <p>❖ Adaptación</p> <p>❖ Confianza</p> <p>❖ Trabajo en equipo</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>❖ Aplicativo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACION</p> <p>❖ Pre experimental</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>34 alumnos de la institución educativa Nuestra Señora De La Merced Calca</p> <p>MUESTRA</p> <p>Muestra: 15 alumnos</p> <p>TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <p>❖ Observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Registro de observación estructurado</p> <p>PROCESAMIENTO DE DATOS</p> <p>SSPS</p>

