



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

El juego y la socialización en niños de cinco años en una institución
educativa de Cajamarca, 2023

AUTORA:

Bach. Nuñez Huaman, Gueyli

ASESOR:

Dr. Morante Gamarra, Percy Carlos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4885-6575>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Inicial y Desarrollo Infantil

PIMENTEL – PERÚ

2023



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Lolo Avellaneda Callirgos**, Decano de la Facultad de Derecho y Educación ha realizado el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de pregrado, según la Directiva de Similitud vigente en la UDCH; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por el bachiller: **NUÑEZ HUAMAN, GUEYLI**.

Titulado: **"EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023"**

Elaborado por el estudiante, **NUÑEZ HUAMAN, GUEYLI**. Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del **27%** verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**.

Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

Pimentel, 29 de mayo del 2024

A handwritten signature in blue ink over a printed name and title.

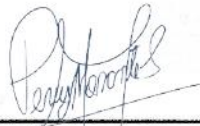
UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
Dr. Lolo Avellaneda Callirgos
DECANO

**" EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023"**

Tesis presentada para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial



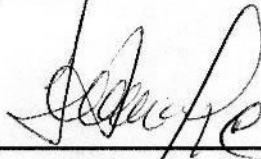
BACH. GUEYLI NUÑEZ HUAMAN



DR. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA

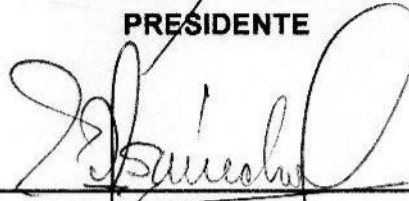
ASESOR

Aprobada por el siguiente jurado:



DR. LOLO AVELLANEDA CALLIRGOS

PRESIDENTE



DR. OSCAR BENGAMIN SANCHEZ CUBAS

SECRETARIO



MG. HERNANDO IDROGO HEREDIA

VOCAL

DEDICATORIA

A mi esposo Oxwel por su apoyo y comprensión y a mis hijos Keyris, Breyner, Oswel y Maely, por ser mi motivación y por haber estado presentes en cada etapa de mi vida, por su incondicional amor y apoyo en todo momento.

GUEYLI.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad que me abrió las puertas de la sabiduría. Al profesor Percy Carlos Morante Gamarra, por enseñarme los conocimientos que ahora aplico en cada una de mis clases.

GUEYLI.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. DESARROLLO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. Tipo de investigación.....	10
3.2. Diseño de investigación.....	10
3.3. Variables y operacionalización.....	12
3.4. Población, muestra y muestreo.....	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.6. Procedimientos de recolección de datos.....	14
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	14
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	16
V. CONCLUSIONES.....	33
VI. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS.....	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes de nivel inicial.....	13
Tabla 2 Confiabilidad de la variable juego.....	14
Tabla 3 Confiabilidad de la variable socialización	15
Tabla 4 Nivel de juego en el aprendizaje.....	16
Tabla 5 Nivel de juego motor.....	17
Tabla 6 Nivel de juego cognitivo.....	18
Tabla 7 Nivel de juego social.....	19
Tabla 8 Nivel de juego afectivo.....	20
Tabla 9 Nivel de socialización.....	21
Tabla 10 Nivel de integración.....	22
Tabla 11 Nivel de adaptación.....	23
Tabla 12 Nivel de aceptación.....	24
Tabla 13 Nivel de comunicación.....	25
Tabla 14 Prueba de normalidad.....	26
Tabla 15 Correlación entre juego y socialización.....	27
Tabla 16 Correlación entre juego y capacidad de integración.....	27
Tabla 17 Correlación entre juego y capacidad de adaptación.....	28
Tabla 18 Correlación entre juego y capacidad de aceptación.....	29
Tabla 19 Correlación entre juego y capacidad de comunicación.....	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño no experimental descriptivo correlacional.....	10
Figura 2 Nivel de juego en el aprendizaje.....	16
Figura 3 Nivel de juego motor.....	17
Figura 4 Nivel de juego cognitivo.....	18
Figura 5 Nivel de juego social.....	19
Figura 6 Nivel de juego afectivo.....	20
Figura 7 Nivel de socialización.....	21
Figura 8 Nivel de capacidad de integración.....	22
Figura 9 Nivel de capacidad de adaptación.....	23
Figura 10 Nivel de capacidad de aceptación.....	24
Figura 11 Nivel de capacidad de comunicación.....	25

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue conocer la relación entre el juego y socialización de estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2023. El estudio se desarrolló, a partir de un enfoque de estudio cuantitativo y diseño no experimental con alcance descriptivo correlacional. La población y muestra fue de 12 estudiantes, se utilizó como técnica la encuesta e instrumento la guía de observación para la recopilación de información, posibilitando el registro de los datos, asimismo utilizando la prueba de correlación de Pearson, el valor de las variables juego y socialización, evidenciaron el valor $p(0,000) < \alpha = 0,05$ y $r = 0,945$, concluyendo que el juego debe tomarse en cuenta como una estrategia innovadora; ya que es de vital importancia y beneficiosa en la socialización de los estudiantes en la enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: Juego, socialización, relación.

ABSTRACT

The objective of the research was to know the relationship between the game and socialization of students in an educational institution in Cajamarca, 2023. The study was developed from a quantitative study approach and non-experimental design with a correlational descriptive scope. The population and sample was 12 students, the survey was used as a technique and the observation guide was used as an instrument for collecting information, making it possible to record the data, also using the Pearson correlation test, the value of the variables game and socialization, showed the value $p (0.000) < \alpha = 0.05$ and $r = 0.945$, concluding that the game should be taken into account as an innovative strategy; since it is of vital importance and beneficial in the socialization of students in teaching-learning.

Keywords: Play, socialization, relationship

I. INTRODUCCIÓN

La UNESCO (1980) citado en Loor (2022) señalan que en todo el mundo el rol que cumple el juego, aun no es reconocido por todas las instituciones educativas. Uno de los factores es de que algunos adultos tienen animadversión al juego e inclusive obstaculizan las actividades de diversión para los infantes, considerándolos como pérdida de tiempo y energía, al tratar situaciones más urgentes y de gravedad que se tienen que tratar. Estas actuaciones son propias de algunos docentes y padres para quienes los niños es motivo de invertir y que debe pagarse lo más inmediato como por ejemplo: andar, hablar y distinguir la lateralidad de parte de los estudiantes.

El Ministerio de Educación de Ecuador, MINEDUC (2014) citado en Loor (2022) ha establecido que el entorno lúdico se debe considerar como una orientación curricular, mediada por un adulto más próximo y el contexto estimulador, en un marco socializador como eje principal de desarrollo y enfoque integrador, es decir, el aspecto afectivo es parte de una tridimensionalidad de los seres humanos que se suplementa con lo cognoscitivo y psicomotor, En ese sentido, las orientaciones metodológicas más importantes es considerar el aula como un entorno de aprendizaje para que los niños experimenten, jueguen y estimulen su creatividad.

En Perú, según Gordon et al. (2022) los resultados PISA (2020) evidencian que las conclusiones son contundentes: 71% y 51% de los estudiantes no superaron los niveles básicos en matemática. En ese sentido, es necesario que los alumnos aprendan utilizando estrategias lúdicas que posibiliten la concordancia adecuada del juego con el contexto, empleando material concreto, razonamiento, reconociendo situaciones reales que los estudiantes vivencian, teniendo en cuenta en todo momento la lógica y las orientaciones pertinentes para ejecutar las actividades.

Igualmente, en la región Lambayeque algunas instituciones educativas muestran similares dificultades, debido a que su labor pedagógica no está vinculado en el mejoramiento y afianzamiento de la socialización de los infantes, evidenciándose deficiente intervención en el trabajo en equipo, asimismo, no se pone en práctica estrategias de parte de los profesores, utilizando dispositivos

tecnológicos o dinámicas para incentivar a los alumnos una intervención activa, y por ende el mejoramiento de la comunicación. así como, la mejora de la comunicación. (Fernández, 2022)

En una institución educativa de Tabaconas Cajamarca, se observa que los infantes de inicial cinco años, realizan la socialización con inconvenientes; ya que evidencian deficiente comprensión de su entorno, debido a que muestran dependencia al intervenir en sus actividades diarias y de aprendizaje, así mismo, muestran cansancio cuando la clase se hace tediosa y aburrida, originando en los estudiantes a no actuar con autonomía, no se integran al grupo y emplean más tiempo para desarrollar las actividades propuestas porque no se desenvuelven de manera pertinente; a pesar de ello el contexto familiar, desempeña un rol muy importante en su formación. En ese sentido, se desarrolla el presente estudio para evaluar la asociación entre el juego y las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Por las razones expuestas, se plantea el problema central con la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego se relaciona con la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, 2023? Y como problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de integración en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?; ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de adaptación en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?; ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de aceptación en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca? y ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de comunicación en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?.

El estudio se justifica teóricamente, debido a que se analizará la teoría del aprendizaje cognitivo, este análisis posibilitará adaptar la medición de la variable juego, asimismo, como a la situación particular de la población en investigación. Esta teoría recomienda efectuar un análisis minucioso sobre el juego vinculado a los aspectos cognitivo, social, motor y afectivo, em ese sentido Piaget menciona que el juego es una expresión de la asimilación, debido a que, mediante el juego, los infantes adaptan la realidad a diseños que ya posee. En lo que se refiere a la

variable socialización, de la misma manera de realizará una investigación para adaptar la teoría en Sociocultural de Lev Vygotsky, según Ruesta y Gejaño (2022)

esta teoría se fundamenta en las interacciones sociales de los infantes, es decir, los estudiantes actualmente están dotados de habilidades biológicas como: la capacidad, atención y niveles de percepción, las mismas que tienen influencia directa por los elementos sociales, la educación y la cultura, que ellos mismos experimentan, en ese sentido, el avance de la socialización de los niños, tiene influencia del contexto donde se desenvuelve.

Se tiene justificación práctica, ya que el tratamiento estadístico se logrará tener conocimiento de la situación e identificación del comportamiento de los infantes, siendo de utilidad para que la institución en el futuro tome en cuenta la información para tomar decisiones y plantear estrategias; en ese sentido, el estudio se orienta a analizar la socialización como parte esencial de su formación integral y la utilización del juego como estrategia pedagógica y expresiva para dinamizar la práctica pedagógica del profesor en su rol de mediador.

Justificación metodológica, permite la definición del tipo y diseño de investigación que coadyuvan en la orientación de la forma de desarrollo del estudio.

Se establece el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca. Y como objetivos específicos: Determinar la relación entre el juego y capacidad de integración en una institución educativa de Cajamarca; determinar la relación entre el juego y capacidad de adaptación en una institución educativa de Cajamarca; determinar la relación entre el juego y capacidad de adecuación en una institución educativa de Cajamarca y determinar la relación entre el juego y capacidad de comunicación en una institución educativa de Cajamarca.

De la misma manera, se plantea la hipótesis general: Existe relación significativa entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca. Y como hipótesis específicas: Existe relación entre el juego y la capacidad de integración; existe relación entre el juego y la capacidad de adaptación; existe relación entre el juego y la capacidad de adecuación y existe relación entre el juego y la capacidad de comunicación

II. DESARROLLO

A nivel internacional, Simbaña (2022) en su tesis: Juego libre y socialización en niños de inicial de una unidad educativa en el valle los chillos-Ecuador, tuvo como objetivo reconocer la incidencia del juego como escenario importante para las interacciones en la socialización infantil. Teniendo en cuenta un método cuantitativo y cualitativo y una muestra conformada por 18 estudiantes y 3 profesores, a quienes se les aplicó una guía de observación, obteniendo los siguientes resultados: las docentes no posibilitan que los infantes tengan participación activa con sus pares limitando su comunicación, las emociones que al inicio mostraban los alumnos, se convierten rutinarias, dejando de lado los momentos donde los alumnos podrían consensuar y realizar las actividades armoniosamente. Concluyendo que se puede evidenciar la existencia de incidencia del juego en la socialización infantil.

Ogunyemi y Henning (2020) en su estudio: Del aprendizaje tradicional a la educación moderna: Comprender el valor del juego en el desarrollo infantil de África, tuvo como objetivo establecer la valoración del juego en la evolución social de los niños. Desde un enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica y diseño no experimental, estableció una muestra de 62 infantes a quienes se les aplicó un cuestionario, obteniendo los siguientes resultados: El juego ofrece a los infantes ventajas para la construcción y reconstrucción de su propia comprensión de su entorno, además favorece las interacciones de socialización en su contexto. Concluyendo que los docentes y la familia africana en la infancia deben asumir un plan de estudios fundamentado en el juego para asegurar el desarrollo de los niños.

Acosta (2022) en su tesis: Discriminación por género durante el proceso de socialización en niños y niñas de preparatoria en Ecuador, tuvo como objetivo examinar prácticas discriminatorias por sexo entre pares en el transcurso de socialización en infantes. Desde un enfoque cualitativo, tipo de investigación descriptivo-etnográfico y una muestra de 15 docentes, a quienes se le aplicó una entrevista, obteniendo los siguientes resultados: El proceso de socialización de los infantes de nivel inicial se realiza compartiendo, intercambiando y expresar de forma verbal diferentes opiniones, ideas y normas, concluyendo que la escuela y el entorno familiar son los agentes de la socialización relevantes, ya que transfieren

a los infantes capital cultural, prácticas socioculturales y lineamientos de comportamiento que se presentan en el transcurso del proceso de socialización con sus compañeros en el entorno educativo.

Tuarez y Tarazona (2022) en su tesis: Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial de Venezuela, tuvo como objetivo explicar la realización del método lúdico y sus aportes en la elaboración de la identidad y autonomía. Se efectuó métodos de enfoque mixto, tipo de estudio descriptivo, de campo y documental, la muestra estuvo conformada por 35 alumnos y 6 docentes, a quienes se les aplicó un cuestionario, obteniendo los siguientes resultados: Se evidencia que la aplicación de métodos lúdicos es limitada de parte de los profesores para incentivar la aplicación de métodos lúdicos es limitada por parte de los docentes para fomentar la identidad y autonomía.

Vera y Ordoñez (2022). Actividades lúdicas para fomentar el apoyo de la familia en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica en Ecuador, tuvo como objetivo proponer actividades lúdicas que promuevan el apoyo e intervención de los familiares en el proceso escolar de los alumnos, la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario y obtuvo los siguientes resultados: 80% de los alumnos mencionan que las madres ayudan en la ejecución de sus tareas. El 9% señala que el padre les ayuda a realizar sus tareas escolares, mientras que el 11% afirman que nadie en su casa le ayuda con las tareas.

A nivel nacional, se tiene a Berru (2023) en su tesis: Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque, tuvo como objetivo establecer el juego para el mejoramiento de la socialización en infantes de una institución educativa de Lambayeque, Desde un enfoque cuantitativo, tipo de estudio básico y diseño no experimental con alcance descriptivo propositivo, la muestra estuvo constituida por 20 alumnos a quienes se les aplicó una guía de observación, obteniendo los siguientes resultados: los alumnos evidencian que 50% se ubican en situación no óptima y el otro 50% en situación regular en su socialización. Concluyendo que es necesario la elaboración de una propuesta lúdica, con la finalidad de apoyar a los infantes en el mejoramiento en las interacciones con sus pares y familiares.

Asimismo, Chamorro (2023) en su tesis: El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa en Trujillo, su objetivo fue establecer si el juego mejora la socialización, utilizó una investigación experimental y diseño preexperimental, la muestra estuvo conformada por 26 estudiantes, a quien les aplicó un programa pedagógico obteniendo los siguientes resultados: el valor t de Student fue 9,729, con un nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$, Concluyendo que el juego mejora significativamente la socialización en los infantes. Así mismo, en lo que se refiere a autoestima se obtuvo 69% nivel bueno, el comportamiento 77% nivel bueno y 19% en nivel regular.

De igual manera, Córdova (2022) en su tesis: El juego como estrategia para la socialización en niños de Educación Inicial Jaén, planteó como objetivo establecer estrategias en una propuesta para la promoción de la socialización en los infantes. Desde un enfoque psicosocial, investigación de tipo descriptivo propositivo, la muestra estuvo conformada por 15 alumnos, a quienes se les aplicó una ficha de observación. Llegó a los siguientes resultados: Los alumnos se ubican en nivel medio de socialización 53,3%; bajo 33,3% y alto 13,3%. Concluyendo que el programa pedagógico aplicado contribuye a desarrollar la socialización en sus diferentes dimensiones.

Similarmente, Chávez (2021) en su tesis: Juego infantil con la socialización en niños de inicial de la I.E.P Nuestro Pequeño Universo de Sullana, tuvo como objetivo establecer la asociación entre las variables en estudio. Desde un enfoque cuantitativo, tipo de estudio básico y diseño no experimental con alcance correlacional. La muestra se constituyó por 84 alumnos, a quienes se les aplicó un cuestionario, obteniendo los siguientes resultados: 12,2 % de alumnos tienen nivel bajo de socialización; el 8,3% nivel medio; 54,8% nivel alto; a su vez el nivel de significancia fue $0,000 < 0,05$ y $\rho = 667$. Concluyendo que existe asociación significativa entre las variables.

La primera variable juego se sustenta en la teoría del aprendizaje cognitivo de Jean Piaget, según Alonso (2021) señala que la construcción del conocimiento se asocia a componentes biológicos y ambientales en el transcurso de la evolución y formación de las personas y que lo infantes aprenden de varias maneras, mediante

los procesos de asimilación y acomodación, en ese sentido, Piaget menciona que el juego es una expresión de la asimilación, debido a que mediante el juego, los infantes adaptan la realidad a diseños que ya posee. Asimismo, el pensamiento egocéntrico se ubica en el juego simbólico, el mismo que se define como las dificultades de los infantes para exponerse a las opiniones de los demás en los inicios de la vida, apareciendo de manera normal y desaparece en la medida que se contacta con los demás, teniendo en cuenta los puntos de vista del resto, esta forma de pensar en el juego simbólico es preoperatorio.

Según, Chayña (2018) manifiesta que los juegos que se experimentan entre infantes, es de utilidad para compartir experiencias y lograr la construcción de las interrelaciones y desarrollo de emociones cuando van actuar. Así mismo, destaca que el juego involucra compartir, establecer diálogos, emitir mensajes, la reducción de la violencia, además para tener mejores ideas de sí mismo y el de sus pares en el momento de la realización del juego.

Asimismo, Gallardo (2018) afirma que en la infancia el juego es una actividad relevante en ellos como su aprendizaje centrado en jugar. Asimismo, el juego ofrece habilidades emocionales, sensoriomotoras y cognoscitivas que ayudan a los infantes a su identificación, relacionarse con los demás y dar sentido el mundo que experimentan y que representará un elemento primordial en la evolución de ellos.

Sugiere las siguientes dimensiones del juego: motor, cognitivo, social y afectivo.

Juego motor, se refiere a los movimientos corporal en el transcurso del juego y que al realizarlos la actividad incrementa las destrezas con los movimientos. Este tipo de juego en los infantes se expresa cuando ellos mejoran los movimientos y las coordinaciones motoras de manera divertida, van mejorando y refinando sus habilidades sensoriales para el logro de competencias. (Castillo y Sandoval, 2022)

Juego cognitivo, son aquellos que tienen como propósito ensayar habilidades intelectuales como la memoria, el lenguaje y las operaciones elementales para la solución de problemas. (Castillo y Sandoval, 2022)

Juego social, promueven la comunicación socializadora, posibilitando las interacciones con los demás, definiéndose a través de actividades que realizan los

infantes, debido a que se van integrando a la familia, al momento de practicar algún juego seleccionado por ellos, es decir, ellos se relacionan mediante el juego, comunicándose de manera abierta, logrando desarrollar habilidades comunicativas, que posibilitan adecuados comportamientos y conocerse mejor, estableciéndose un lenguaje entre ellos para generar interacciones que les permita conocerse; así mismo y exteriorizar sus expresiones. (Castillo y Sandoval, 2022)

Juego afectivo, se expresa a través de sentimientos, experiencias y pensamientos, favoreciendo la evaluación emocional, para la mejora de la asimilación y evolución de sus experiencias. Los infantes continuamente encuentran varios inconvenientes en el transcurso de su vida, siendo el juego el equilibrio mental y autocontrol, además es una manera del desarrollo de su personalidad, incrementa su autoestima, la aceptación, posibilitando un equilibrio emocional. (Farfán, 2022)

La segunda variable socialización se sustenta en la teoría en Sociocultural de Lev Vygotsky, según Ruesta y Gejaño (2022) esta teoría se fundamenta en las interacciones sociales de los infantes, es decir, los estudiantes actualmente están dotados de habilidades biológicas como: la capacidad, atención y niveles de percepción, las mismas que tienen influencia directa por los elementos sociales, la educación y la cultura, que ellos mismos experimentan, en ese sentido, el avance de la socialización de los niños, tiene influencia del contexto donde se desenvuelve.

Según, Scairpon (2021) el juego y la socialización están estrechamente relacionadas en el aprendizaje de los niños; ya que les posibilita la socialización entre ellos en el aula, edificando su personalidad, desarrollando emociones, la parte social y afianzan las habilidades de establecer nuevas relaciones sociales. Los niños instauran lazos sociales para dialogar, solucionar problemas y adoptar nuevas conductas que coadyuven a sanas interacciones en los grupos sociales.

Asimismo, la socialización son actos que pueden ser concebidos como procesos, por los cuales los alumnos se hacen parte de la comunidad. La teoría cognoscitivista social de Albert Bandura, precisa que las funciones de los seres humanos, están incidiendo a través del medio ambiente. En ese sentido, se debe adaptar a experiencias y patrones, que se efectúan al interior de la cultura, los mismos que se acerca a la convivencia y hábitos semejantes, de tal manera que la

socialización como el contexto donde se genera aprendizajes; es por ello, que los niños para que puedan actuar como buenas personas comunicantes, se deberá adquirir costumbres de su entorno social y cultural. (Graham, 2022)

Similarmente, se concibe a la socialización como un proceso donde los seres humanos pertenecen a dicha cultura, aprendiendo la asociación con sus pares, mediante interacciones, la cual establece interiorización, normativas, valores y principios de manera que posibiliten la aprehensión de nuevos aprendizajes, es por ello, a través de una relación interactiva, la cual se va mediante las cuales construyen la identidad del sujeto. (Yubero, 2020)

Por lo consiguiente, Denhan et al. (2022) manifiesta que la socialización se organiza en cuatro dimensiones, destacándose a las dimensiones: capacidad de integración; de adaptación; de aceptación y de comunicación.

Capacidad de integración, se refiere a la habilidad que poseen los sujetos para intervenir en el juego y exteriorizar sus pensamientos de manera natural, demostrando sus sentimientos. (Olguin, 2022)

Capacidad de adaptación, se refiere a la habilidad que tiene las personas para conseguir amistades de manera rápida para tener participación en la realización de las clases con empeño y apoyar a sus pares. (Olguin, 2022)

Capacidad de aceptación, se refiere a la habilidad que tienen los estudiantes para compartir, resaltando lo relevante de contar con amistades y realizar trabajos en equipo. (Olguin, 2022)

Capacidad de comunicación, se refiere a la habilidad de los infantes para ejercer defensa de sus derechos, manifestar sus puntos de vista, mejoramiento de sus relaciones sociales y establecer normas para realizar algunas actividades lúdicas y académicas. (Olguin, 2022)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El enfoque cuantitativo, simboliza diversos procesos, de manera secuencial y probatoria, donde cada fase va precediendo a la siguiente, obedeciendo un ordenamiento riguroso partiendo de ideas que se van delimitando para luego derivar objetivos e interrogantes, seguidamente se realiza un análisis de la información para construir perspectivas teóricas. (Hernández 2008, citado en Ramos, 2023)

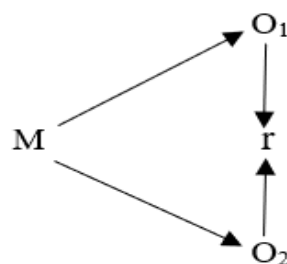
El estudio es básico, caracterizándose básicamente en la descripción de fenómenos, contextos y sucesos; es decir, mostrar cómo se presentan en la realidad y como se activan. Así mismo, se busca realizar la medición y recopilación de datos de forma independiente o conjunta referente a las variables en estudio. (Hernández 2008, citado en Ramos, 2023)

3.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación es no experimental descriptivo - correlacional, cuya finalidad se enfoca en la descripción de fenómenos y sucesos en un contexto, explicando sus características y como se exteriorizan; además efectuar la medición de la variable juego en una institución educativa para analizar su influencia sobre la variable socialización. (Zucconi, 2020)

Figura 1

Diseño no experimental descriptivo-correlacional



Donde:

M: Muestra de estudio

O1: Observación de la variable (Juego)

O2: Observación de la variable (Socialización)

r: Coeficiente de correlación

Variables y operacionalización

Variable 1: Juego

Definición conceptual

Representa un método didáctico que constituye una metodología didáctica que favorece la intervención activa de los infantes, fomentando el diálogo, motivando la creatividad y posibilitando lograr aprendizajes significativos. (Cruz, 2007 citado en Apikai 2023)

Definición operacional

La variable juego, se organizó en 16 ítems y cuatro dimensiones: Juego motor, juego motor; juego social y juego afectivo, se medirán en escala ordinal nunca (1); casi nunca (2); a veces (3); casi siempre (4) y siempre (5).

Variable 2: Socialización

Definición conceptual

Implica es un proceso que posibilita a las personas adquirir conocimientos adecuados y necesarios para interactuar en diferentes contextos; así mismo, el juego es un proceso continuo que se afianza en el transcurso de la vida, por lo que, se debe estimular desde la infancia. (Hewlett, 2004 citado en Apikai 2023)

Definición operacional

La variable socialización, se organizó en 20 ítems y cuatro dimensiones: Capacidad de integración; capacidad de adaptación; capacidad de aceptación; capacidad de comunicación, se medirán en escala ordinal nunca (1); casi nunca (2); a veces (3); casi siempre (4) y siempre (5). (Ver matriz en anexo 02)

3.3. Variables y operacionalización

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
Variable 1 Juego	El juego es significativo en la infancia; ya que posibilita en el infante el desarrollo de sus capacidades para la comunicación, relacionarse y el fortalecimiento de su autonomía, y la capacidad cognoscitiva del alumno y la mejora de sus creatividad (Polo, 2019).	La variable juego, se ha organizado en 16 ítems y cuatro dimensiones: Juego motor, juego motor; juego social y juego afectivo se medirán en escala ordinal nunca (1); casi nunca (2); a veces (3); casi siempre (4) y siempre (5).	Juego motor	Conocimiento corporal se orienta en el espacio.	1; 2; 3; 4	<u>Ordinal</u> Nunca (1); casi nunca (2); a veces (3); casi siempre (4) y siempre (5).
			Juego cognitivo	Explora y manipula dominio de lenguaje.	5; 6; 7; 8	
			Juego social	Interacción con otra comunicación.	9; 10; 11; 12	
			Juego afectivo	Expresa y sus emociones y se acepta así mismo y a los demás.	13; 14; 15; 16	
Variable 2 Socialización	Se refiere a los conocimientos de las características sociales, culturales y cognitivas de sus estudiantes, el dominio de los contenidos pedagógicos y disciplinares, así como la selección de materiales educativos, estrategias de enseñanza y evaluación del aprendizaje. (Gonzales, 2022)	La variable desempeño docente, se ha organizado en 25 ítems y cinco dimensiones: responsabilidad; comunicación; metodología; motivación y evaluación, se medirán en escala ordinal nunca (1); casi nunca (2); a veces (3); casi siempre (4) y siempre (5).	Capacidad de integración	- Participa - Expresa lo que piensa - Demuestra sentimientos negativos - Demuestra sentimientos positivos	1; 2; 3; 4; 5	<u>Ordinal</u> Nunca (1); casi nunca (2); a veces (3); casi siempre (4) y siempre (5).
			Capacidad de adaptación	- Comunicación - Adaptabilidad - Participa - Es solidario	6; 7; 8; 9; 10	
			Capacidad de aceptación	- Evita peleas - Comparte - Trabaja en equipo - Conducta	11; 12; 13; 14; 15	
			Capacidad de comunicación	- Conoce los deberes y derechos - Hábitos - Explica reglas - Defiende sus derechos	16; 17; 18; 19; 20	

3.4. Población, muestra y muestreo

Población

La población estuvo conformada por 12 estudiantes de cinco años de la institución educativa N°17706 Caserío Monte de los Olivos, Centro Poblado La Bermeja-distrito de Tabaconas, región Cajamarca. Según, Hernández et al. (2014) citado en Ramos (2022) la población es un conjunto de casos que se asocian con diferentes características. En tal sentido, se establece la población como se muestra a continuación.

Tabla 1

Población de estudiantes de nivel inicial

Edad 5 años	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
Sección única	3	9	12

Criterios de inclusión: se consideró a todos los niños de 5 años de edad de la I.E. N° 17706 del Caserío Monte de los Olivos, Centro Poblado La Bermeja-distrito de Tabaconas, porque se tiene acceso a la información, sobre las estrategias que se ponen en práctica en esta sección para la socialización.

Criterios de exclusión: no se consideró a los estudiantes de otras edades; por no tener acceso a la información requerida.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleó como técnica la encuesta, estructurada por diversos ítems vinculados con el tema que se tratará, planteados con opción múltiple.

El instrumento que se utilizará es el cuestionario, organizado con varios ítems para recopilar información sobre el juego y la socialización, cuyo propósito es realizar la medición para observar el nivel de relación de las variables en estudio. Así mismo, se empleará la escala de Likert, los datos se procesarán de forma anónima, considerando 30 minutos para responder el cuestionario y obtener la información de la muestra, determinando las opciones: (5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca.

Asimismo, de acuerdo con Gonzales y Pazmillo (2015) citado en Ramos (2023) se realizará la prueba de confiabilidad, utilizando un instrumento para la medición de la variable 1 y otro para la variable 2 en una muestra de estudiantes de cinco años de edad, en periodos especificados, usando el Alpha de Cronbach en el software SPSS, consistiendo en establecer los* niveles: siempre (5); casi siempre (4); A veces (3); casi nunca (2); nunca (1).

3.6. Procedimiento de recolección de datos

La información se recogió de la manera siguiente: se preparó el instrumento, luego se realizó la prueba confiabilidad con el alfa de Cronbach, después la validación por tres expertos en este tema. Se solicitó a la autoridad que dirige la institución la autorización para la ejecución del estudio, seguidamente, se cuantificó el valor de criterio, la confiabilidad y el constructo de los instrumentos. Después se realizó la coordinación con los estudiantes y docentes para hacer de su conocimiento las ventajas de su participación. Los procesos que se efectuarán posibilitarán las coordinaciones, recopilación de la información, análisis y obtención de resultados.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Según, Matas (2018) la aplicación del instrumento se efectuó en el procesamiento de datos construyendo una base de datos para su organización e interpretación, usando el software SPSS, se procesó las pruebas inferenciales y promedios que se establecen.

Tabla 2

Confiabilidad de la variable juego

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach 0.957	N de elementos 16

Tabla 3

Confiabilidad de la variable socialización

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach 0.948	N de elementos 20

Categorización del coeficiente de confiabilidad del Alpha de Cronbach.

0.81 a 1.00	(Muy alta)
0.61 a 0.80	(Alta)
0.41 a 0.60	(Moderada)
0.21 a 0.40	(Baja)
0.01 a 0.20	(Muy baja)

Considerando, que el valor del coeficiente Alpha de Cronbach $r_u = 0.957$ para la variable juego y $r_u = 0.948$ para la variable socialización, por lo que, se puede afirmar que los instrumentos tienen muy alto grado de confiabilidad.

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Los resultados que se muestran a continuación se obtuvieron a partir del instrumento establecido en un cuestionario, aplicado a 15 docentes, a través del cual, permitió la identificación y el diagnóstico de información relevante sobre competencia digital y desempeño docente en una institución educativa en el distrito de José Leonardo Ortiz.

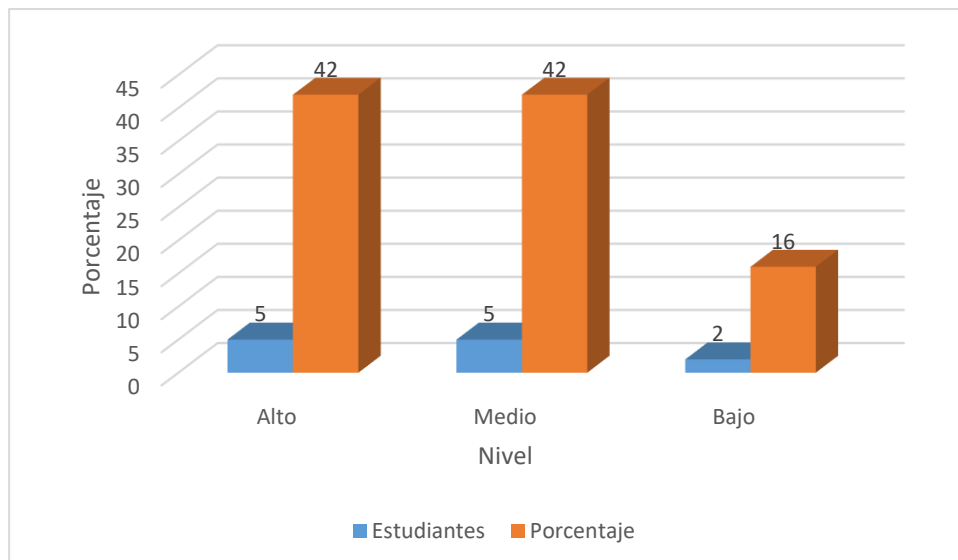
Tabla 4

Nivel de juego en el aprendizaje

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	64 a 80	5	42
Proceso	48 a 63	5	42
Inicio	32 a 47	2	16
Total		12	100

Figura 2

Nivel de juego en el aprendizaje



En la tabla 4 y figura 2 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre el juego, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía presentan dificultades para desarrollar los juegos: motrices, cognitivos, sociales y afectivos.

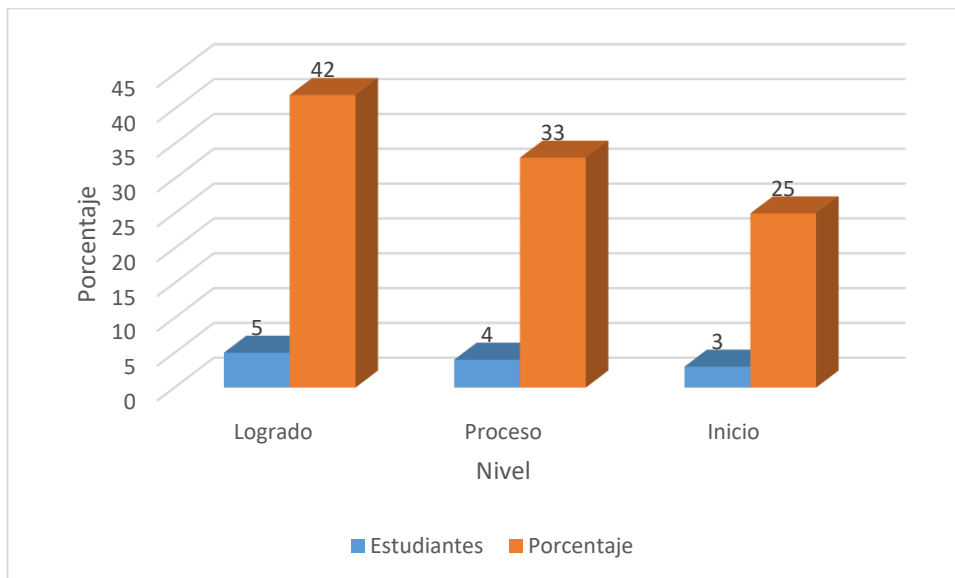
Tabla 5

Nivel de juego motor

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	16 a 20	5	42
Proceso	12 a 15	4	33
Inicio	8 a 11	3	25
Total		12	100

Figura 3

Nivel de juego motor



En la tabla 5 y figura 3 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre el juego motor, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía presenta dificultades para apropiarse de los conocimientos corporales que ples permiten orientarse en el espacio.

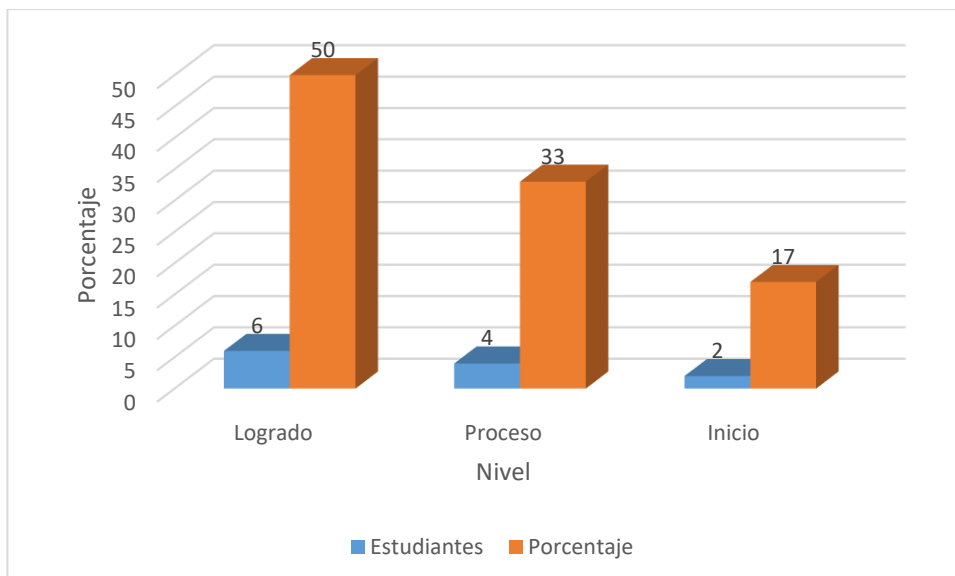
Tabla 6

Nivel de juego cognitivo

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	16 a 20	6	50
Proceso	12 a 15	4	33
Inicio	8 a 11	2	17
Total		12	100

Figura 4

Nivel de juego cognitivo



En la tabla 6 y figura 4 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre el juego cognitivo, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para la exploración y manipulación del dominio del lenguaje.

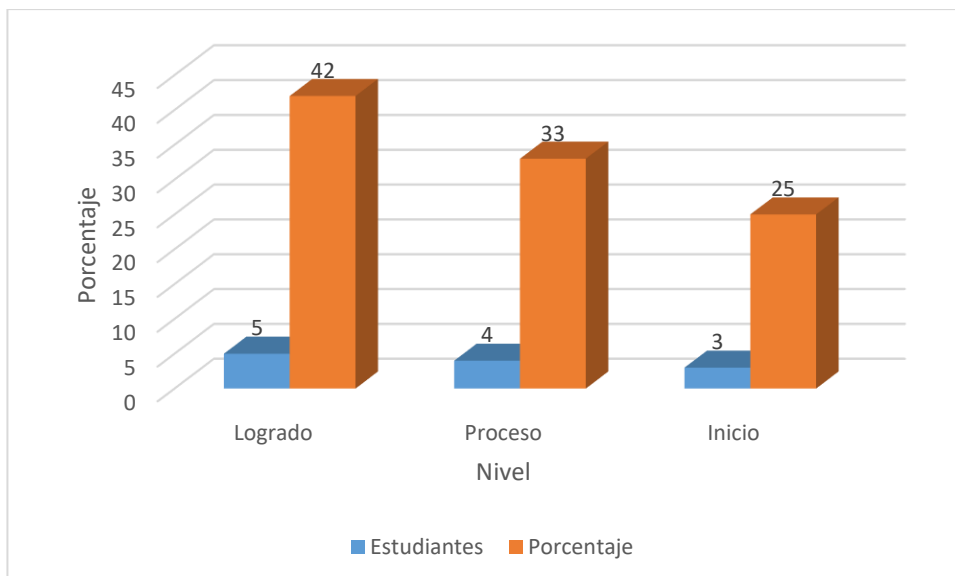
Tabla 7

Nivel de juego social

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	16 a 20	5	42
Proceso	12 a 15	4	33
Inicio	8 a 11	3	25
Total		12	100

Figura 5

Nivel de juego social



En la tabla 7 y figura 5 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre el juego social, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para las interacciones con otras comunicaciones.

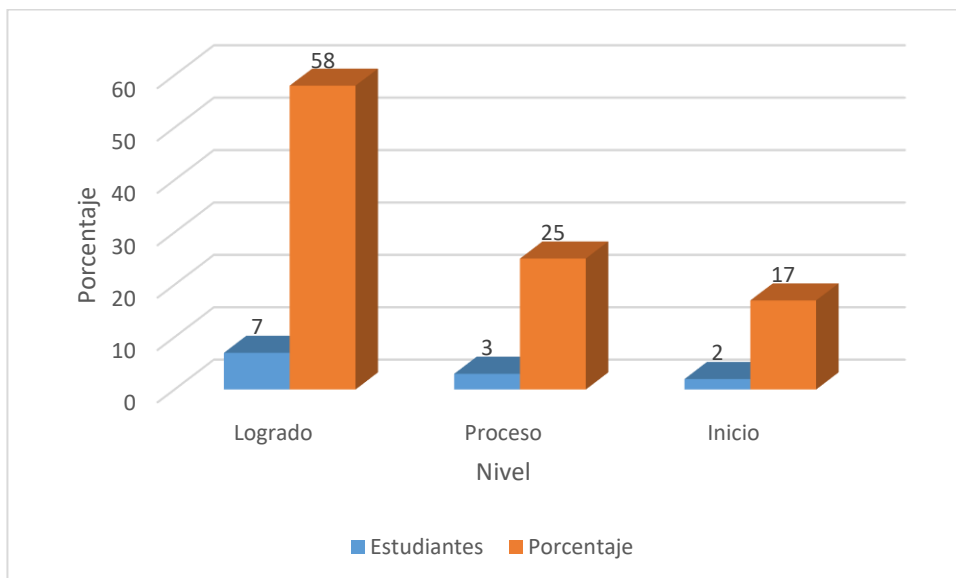
Tabla 8

Nivel de juego afectivo

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	16 a 20	7	58
Proceso	12 a 15	3	25
Inicio	8 a 11	2	17
Total		12	100

Figura 6

Nivel de juego afectivo



En la tabla 8 y figura 6 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre el juego afectivo, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para expresar sus emociones y aceptarse a sí mismos y a sus demás compañeros.

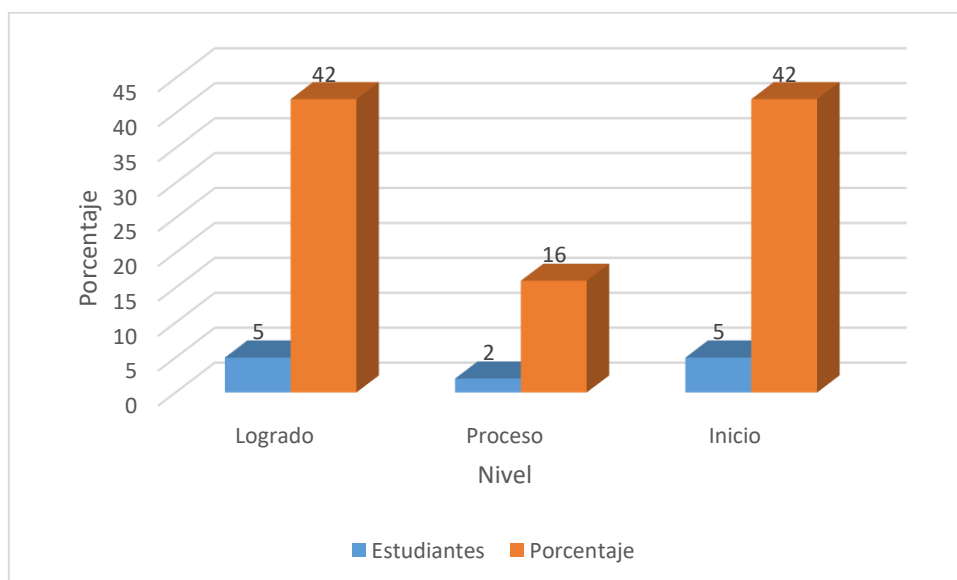
Tabla 9

Nivel de socialización

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	80 a 96	5	42
Proceso	64 a 79	2	16
Inicio	48 a 63	5	42
Total		12	100

Figura 7

Nivel de socialización



En la tabla 9 y figura 7 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre la socialización, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para integrarse al grupo, adaptarse a diversos contextos; además muestran inconvenientes para aceptarse a sí mismos y a los demás; así como también para comunicarse adecuadamente.

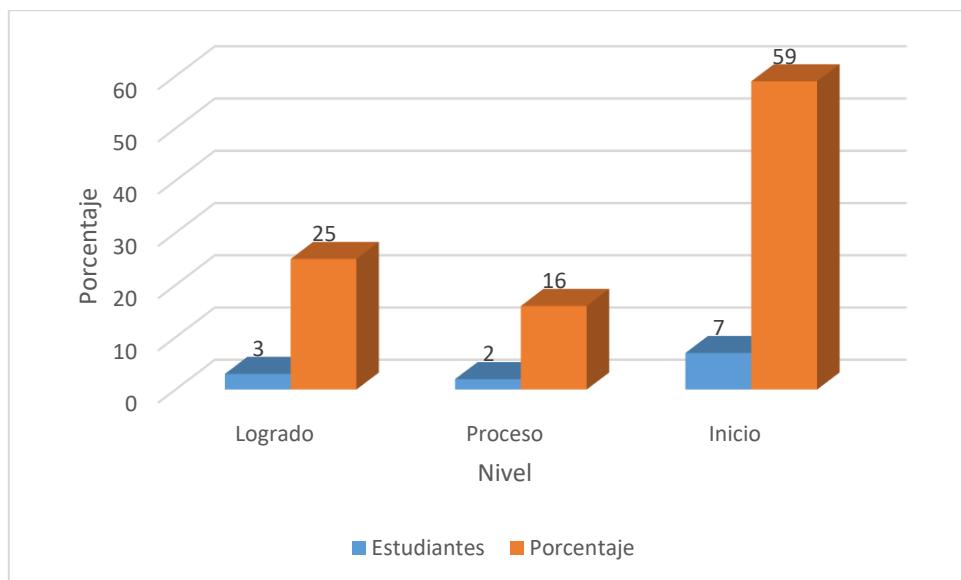
Tabla 10

Nivel de integración

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	22 a 25	3	25
Proceso	18 a 21	2	16
Inicio	14 a 17	7	59
Total		12	100

Figura 8

Nivel de integración



En la tabla 10 y figura 8 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre el juego afectivo, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para participar en diferentes actividades; expresar sus opiniones y demostrar sus sentimientos negativos o positivos.

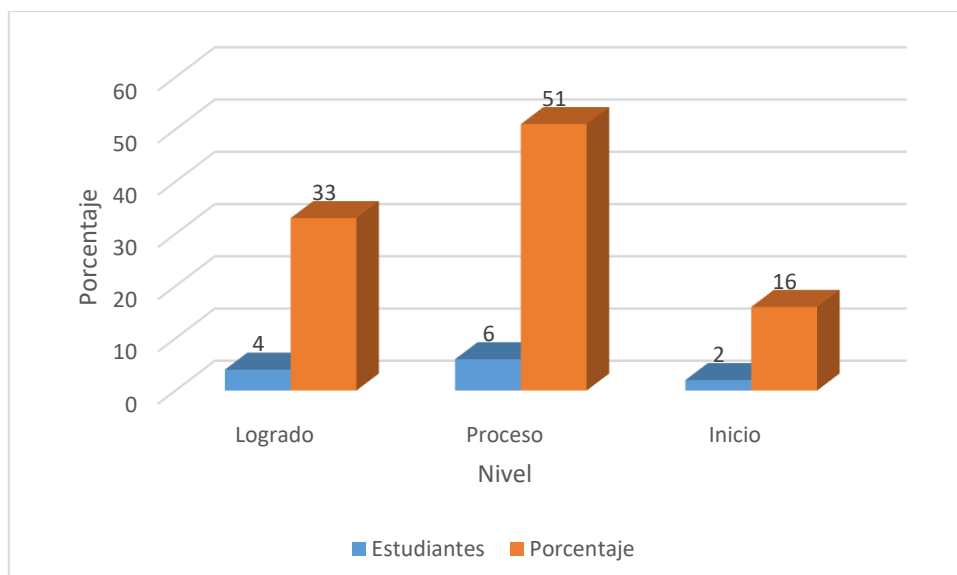
Tabla 11

Nivel de adaptación

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	20 a 25	4	33
Proceso	15 a 19	6	51
Inicio	10 a 14	2	16
Total		12	100

Figura 9

Nivel de adaptación



En la tabla 11 y figura 9 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre la adaptación, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para comunicarse adecuadamente; adaptarse a diferentes contextos, participar de manera activa; así mismo evidencian inconvenientes en su participación en las actividades de la institución.

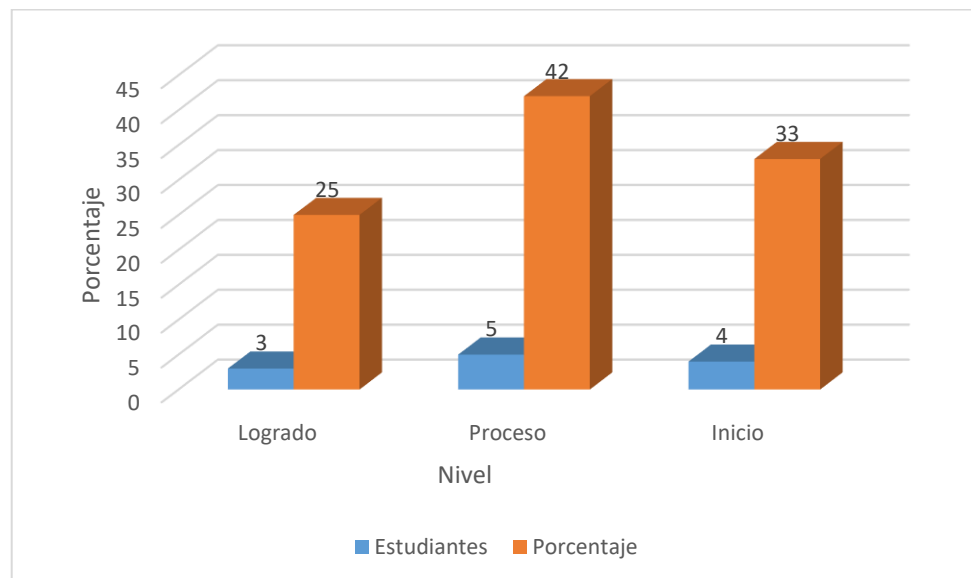
Tabla 12

Nivel de aceptación

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	20 a 25	3	25
Proceso	15 a 19	5	42
Inicio	10 a 14	4	33
Total		12	100

Figura 10

Nivel de aceptación



En la tabla 12 y figura 10 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre la adaptación, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para evitar las peleas entre compañeros, adoptar comportamientos adecuados; así como muestran inconvenientes para realizar el trabajo en equipo.

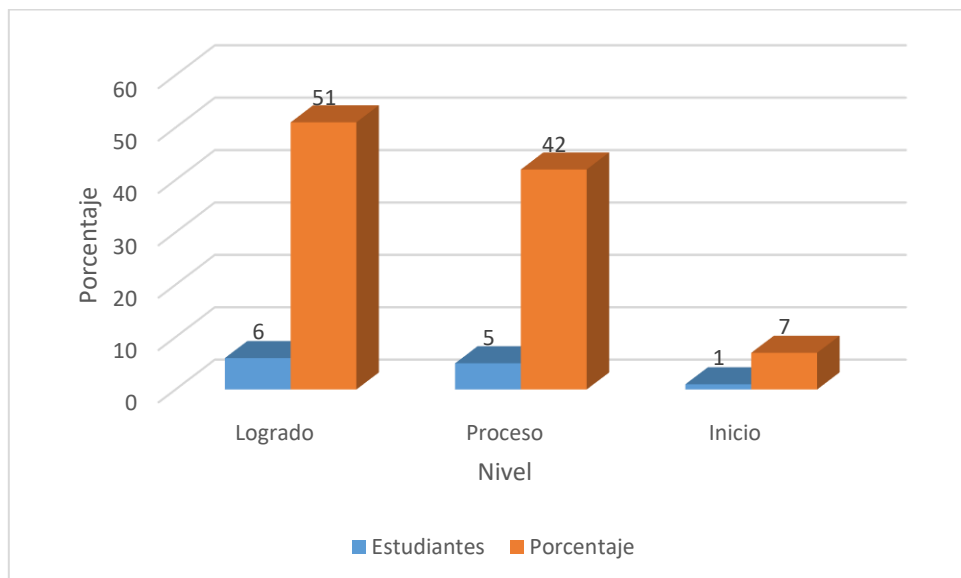
Tabla 13

Nivel de comunicación

Nivel	Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Logrado	18 a 22	6	51
Proceso	14 a 17	5	42
Inicio	10 a 13	1	7
Total		12	100

Figura 11

Nivel de comunicación



En la tabla 13 y figura 11 se observa que la mayoría de estudiantes, en cuanto a su opinión sobre la adaptación, se ubican en nivel proceso e inicio, indicando que todavía los alumnos presentan dificultades para evitar las peleas entre compañeros, adoptar comportamientos adecuados; así como muestran inconvenientes para realizar el trabajo en equipo.

4.2. Resultados inferenciales

Pruebas: Kolmogorov- Smirnov: aplicable en muestras > 50 sujetos. Shapiro-Wilk: se aplica en muestras < 50 sujetos.

Criterios que determinan la normalidad:

Sig. = $> \alpha$ se acepta H_0 = los datos provienen de una distribución normal.

Sig. < α se admite H_i = los datos no proceden de una distribución normal. Resultado de la prueba de normalidad.

Tabla 14

Prueba de normalidad del juego y socialización

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego	0.155	12	,200*	0.968	12	0.885
Socialización	0.159	12	,200*	0.947	12	0.596

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Teniendo en cuenta que la población fue menor a 50 estudiantes, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk. Observándose que el valor Sig. 0.885 para la variable juego y Sig. 0.596 para socialización, fueron superiores al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, permitiendo afirmar que los datos proceden de una distribución normal, por lo que, corresponde la aplicación de la prueba de correlación r de Pearson.

Hipótesis general

H_0 : No existe relación significativa entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca.

H_i : Existe relación significativa entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca.

Tabla 15*Correlación entre el juego y la socialización*

		Correlaciones	
		Juego	Socialización
Juego	Correlación de Pearson	1	,945**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	12	12
Socialización	Correlación de Pearson	,945**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	12	12

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

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha_{0,05}$ se rechaza la H_0 (se acepta H_1).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha_{0,05}$ no se rechaza la H_0 (se acepta H_0).

En la tabla 15 se evidencia que el nivel de significancia que se obtuvo fue $p=0.000 < \alpha=0.05$, por lo que, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , asimismo el valor $r = 0,945$ posibilita afirmar la existencia de correlación significativa muy alta entre el juego y la socialización en los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

Hipótesis específica 1

H_0 : No existe relación entre el juego y la capacidad de integración en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

H_1 : Existe relación entre el juego y la capacidad de integración en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Tabla 16*Correlación entre el juego y capacidad de integración*

		Correlaciones	
		Juego	Capacidad de integración
Juego	Correlación de Pearson	1	,718**
	Sig. (bilateral)		0.009
	N	12	12
Capacidad de integración	Correlación de Pearson	,718**	1
	Sig. (bilateral)	0.009	
	N	12	12

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

En la tabla 16 se evidencia que el nivel de significancia que se obtuvo fue $p=0.009 < \alpha=0.05$, por lo que, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , asimismo el valor $r = 0,718$ posibilita afirmar la existencia de correlación significativa alta entre el juego y la capacidad de integración de los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

Hipótesis específica 2

H_0 : No existe relación entre el juego y la capacidad de adaptación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

H_1 : Existe relación entre el juego y la capacidad de adaptación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Tabla 17

Correlación entre el juego y capacidad de adaptación

Correlaciones			
		Juego	Capacidad de adaptación
Juego	Correlación de Pearson	1	,896**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	12	12
Capacidad de adaptación	Correlación de Pearson	,896**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	12	12

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

En la tabla 17 se evidencia que el nivel de significancia que se obtuvo fue $p=0.000 < \alpha=0.05$, por lo que, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , asimismo el valor $r = 0,896$ posibilita afirmar la existencia de correlación significativa muy alta entre el juego y la capacidad de adaptación de los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación entre el juego y la capacidad de aceptación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Hi: Existe relación entre el juego y la capacidad de aceptación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Tabla 18

Correlación entre el juego y capacidad de aceptación

Correlaciones			
		Juego	Capacidad de aceptación
Juego	Correlación de Pearson	1	,903**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	12	12
Capacidad de aceptación	Correlación de Pearson	,903**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	12	12

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

En la tabla 18 se evidencia que el nivel de significancia que se obtuvo fue $p=0.000 < \alpha=0.05$, por lo que, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , asimismo el valor $r = 0,903$ posibilita afirmar la existencia de correlación significativa muy alta entre el juego y la capacidad de aceptación de los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

Hipótesis específica 4

Ho: No existe relación entre el juego y la capacidad de comunicación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Hi: Existe relación entre el juego y la capacidad de comunicación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Tabla 19*Correlación entre el juego y capacidad de comunicación*

		Correlaciones	
		Juego	Capacidad de comunicación
Juego	Correlación de Pearson	1	,745**
	Sig. (bilateral)		0.005
	N	12	12
Capacidad de comunicación	Correlación de Pearson	,745**	1
	Sig. (bilateral)	0.005	
	N	12	12

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

En la tabla 19 se evidencia que el nivel de significancia que se obtuvo fue $p=0.005 < \alpha=0.05$, por lo que, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , asimismo el valor $r = 0,745$ posibilita afirmar la existencia de correlación significativa alta entre el juego y la capacidad de comunicación en los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

4.3. Discusión de resultados

De los resultados que se obtuvieron en el tratamiento estadístico, empleando el software SPSS, al asociar las variables se obtuvo la relación, $p(0,000) < (0,05)$ y el coeficiente de Pearson $r = 0,945$; indicando una relación muy alta positiva significativa. Asimismo, los niveles de la variable juego 16% (02) en nivel inicio; 42% (05) en proceso y otro 42% (05) en nivel logrado (Tabla 4). A su vez, la socialización evidenció 42% (05) nivel inicio; 16% (02) en proceso y 42% (05) en nivel logrado (Tabla 9).

Para el objetivo general, se propuso determinar la relación entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, según los resultados obtenidos se coincide con Chamorro (2023) quien en su trabajo de investigación: el juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa en Trujillo, su objetivo fue establecer si el juego mejora la socialización, utilizó una investigación experimental y diseño preexperimental, la muestra estuvo conformada por 26 estudiantes, a quien les aplicó un programa pedagógico obteniendo los siguientes resultados: el valor t de Student fue 9,729, con un nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$, Concluyendo que el juego mejora significativamente la socialización en los infantes. Así mismo, en lo que se refiere a autoestima se obtuvo 69% nivel bueno, el comportamiento 77% nivel bueno y 19% en nivel regular.

Objetivo específico 1, determinar la relación entre el juego y capacidad de integración en una institución educativa de Cajamarca. encontrándose los siguientes resultados: al relacionar las variables se obtuvo la relación, $p(0,009) < (0,05)$ y el coeficiente Rho de Spearman = 0.718; correlación moderada positiva. (Tabla 16). Asimismo, los niveles de la variable juego 16% (02) en nivel inicio; 42% (05) en proceso y otro 42% (05) en nivel logrado (Tabla 4). A su vez, la capacidad de integración evidenció 59% (07) nivel inicio; 16% (02) en proceso y 25% (03) en nivel logrado (Tabla 10). Coincidiendo con Chávez (2021) quien analizó el juego infantil y la socialización en niños de inicial de la I.E.P Nuestro Pequeño Universo de Sullana, tuvo como objetivo establecer la asociación entre las variables en estudio. Desde un enfoque cuantitativo, tipo de estudio básico y diseño no experimental con alcance correlacional. La muestra se constituyó por 84 alumnos, a quienes se les aplicó un cuestionario, obteniendo los siguientes resultados: 12,2

% de alumnos tienen nivel bajo de socialización; el 8,3% nivel medio; 54,8% nivel alto; a su vez el nivel de significancia fue $0,000 < 0,05$ y $\rho = 667$. Concluyendo que existe asociación significativa entre las variables.

Objetivo específico 2, determinar la relación entre el juego y capacidad de adaptación en una institución educativa de Cajamarca. encontrándose los siguientes resultados: al relacionar las variables se obtuvo la relación, $p(0,000) < (0,05)$ y el coeficiente Rho de Spearman = 0.896; correlación moderada positiva. (Tabla 17). Asimismo, los niveles de la variable juego 16% (02) en nivel inicio; 42% (05) en proceso y otro 42% (05) en nivel logrado (Tabla 4). A su vez, la capacidad de adaptación evidenció 16% (02) nivel inicio; 51% (06) en proceso y 33% (04) en nivel logrado (Tabla 11). Coincidiendo con Berru (2023) quien analizó las estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque, tuvo como objetivo establecer el juego para el mejoramiento de la socialización en infantes de una institución educativa de Lambayeque, Desde un enfoque cuantitativo, tipo de estudio básico y diseño no experimental con alcance descriptivo propositivo, la muestra estuvo constituida por 20 alumnos a quienes se les aplicó una guía de observación, obteniendo los siguientes resultados: los alumnos evidencian que 50% se ubican en situación no óptima y el otro 50% en situación regular en su socialización. Concluyendo que es necesario la elaboración de una propuesta lúdica, con la finalidad de apoyar a los infantes en el mejoramiento en las interacciones con sus pares y familiares.

Objetivo específico 3, determinar la relación entre el juego y capacidad de aceptación en una institución educativa de Cajamarca. encontrándose los siguientes resultados: al relacionar las variables se obtuvo la relación, $p(0,000) < (0,05)$ y el coeficiente Rho de Spearman = 0.903; correlación moderada positiva. (Tabla 18). Asimismo, los niveles de la variable juego 16% (02) en nivel inicio; 42% (05) en proceso y otro 42% (05) en nivel logrado (Tabla 4). A su vez, la capacidad de aceptación evidenció 33% (04) nivel inicio; 42% (05) en proceso y 25% (03) en nivel logrado (Tabla 12). Coincidiendo con Córdova (2022) quien investigó el juego como estrategia para la socialización en niños de Educación Inicial Jaén, planteó como objetivo establecer estrategias en una propuesta para la promoción de la socialización en los infantes. Desde un enfoque psicosocial, investigación de tipo descriptivo propositivo, la muestra estuvo conformada por 15 alumnos, a quienes

se les aplicó una ficha de observación. Llegó a los siguientes resultados: Los alumnos se ubican en nivel medio de socialización 53,3%; bajo 33,3% y alto 13,3%. Concluyendo que el programa pedagógico aplicado contribuye a desarrollar la socialización en sus diferentes dimensiones.

Objetivo específico 4, determinar la relación entre el juego y capacidad de comunicación en una institución educativa de Cajamarca, encontrándose los siguientes resultados: al relacionar las variables se obtuvo la relación, $p(0,005) < (0,05)$ y el coeficiente Rho de Spearman = 0.745; correlación moderada positiva. (Tabla 19). Asimismo, los niveles de la variable juego 16% (02) en nivel inicio; 42% (05) en proceso y otro 42% (05) en nivel logrado (Tabla 4). A su vez, la capacidad de comunicación evidenció 7% (01) nivel inicio; 42% (05) en proceso y 51% (06) en nivel logrado (Tabla 13). Coincidiendo con Vera y Ordoñez (2022). quien argumentó las actividades lúdicas para fomentar el apoyo de la familia en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica en Ecuador, tuvo como objetivo proponer actividades lúdicas que promuevan el apoyo e intervención de los familiares en el proceso escolar de los alumnos, la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario y obtuvo los siguientes resultados: 80% de los alumnos mencionan que las madres ayudan en la ejecución de sus tareas. El 9% señala que el padre les ayuda a realizar sus tareas escolares, mientras que el 11% afirman que nadie en su casa le ayuda con las tareas.

CONCLUSIONES

Después de haber culminado el estudio se llegó a las siguientes conclusiones:

Primera: El juego se correlaciona con la socialización, en una institución educativa de Cajamarca, 2023; ya que ($p: 0,000 < 0,05$; y coeficiente de Pearson $r = 0.945$, relación positiva significativa). Por tanto, el juego tiene muy alto efecto significativo en la socialización de los estudiantes.

Segunda: El juego se relaciona con la dimensión capacidad de integración, año 2023, ($p: 0,009 < 0,05$; y coeficiente de Pearson $r = 0,718$ relación positiva significativa). Por lo consiguiente, el juego tiene alto efecto significativo sobre la dimensión capacidad de integración de los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca.

Tercera: El juego se relaciona con la dimensión capacidad de adaptación, año 2023 ($p: 0,000 < 0,05$; y coeficiente de Pearson $r = 0,896$; relación positiva significativa). Por lo que, el juego tiene muy alto efecto significativo sobre la dimensión capacidad de adaptación en los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca.

Cuarta: El juego se relaciona con la dimensión capacidad aceptación, año 2023 ($p: 0,000 < 0,05$; y coeficiente de Pearson $r = 0,903$, relación positiva). Por lo que, el juego tiene efecto muy alto significativo sobre la dimensión capacidad de aceptación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

Quinta: El juego se relaciona con la dimensión capacidad de comunicación, año 2023 ($p: 0,005 < 0,05$; y coeficiente de Pearson $r = 0,745$, relación positiva). Por lo que, el juego tiene efecto alto significativo sobre la dimensión capacidad de comunicación en los estudiantes de una institución educativa de Cajamarca.

RECOMENDACIONES

- Al Director de la Geencia Regional de Educación Cajamarca promover convenios interinstitucionales para el desarrollo de capacitaciones sobre la implementacion de actividades lúdicas y oportunidades para que los docentes actualicen metodologías de enseñanza-aprendizaje.
- Los directivos que dirigen las institucione seduactivas patrocinar eventos como jornadas, talleres, entre otros., para la capacitacio del personal docente en el uso de métodos y técnicas relacionas con el juego infantil para la mejora de la socialziacion en los estudiantes.
- A los especialistas efectuar capacitaciones al personal docente en el uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje que beneficien a los estudiantes.
- Que los investigadores intensifiquen estos tipos de estudios capacitando a los docentes con el proposito de alcanzar el mejoramiento de la socializacion en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acevedo, V., Gutiérrez, J., Huneeus, M. y Puga, M. (2021). Recess at home: Learn how to live with others through play. *Revista Sintética*, 57. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n57/2007-7033-sine-57-e1273.pdf>
- Acosta, A. (2022). Discriminación por género durante el proceso de socialización en niños y niñas de preparatoria, <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22025/1/TTQ625.pdf>
- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Tesis de Posgrado – Universidad de Valladolid, <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Apikai, C. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la socialización en preescolares de cinco años, institución educativa 296, Kusu chico, Cenepa. Tesis de Posgrado – Universidad Nacional Toribio Rodríguez De Mendoza De Amazonas, <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/3631/Clariza%20de%20Rosillo%20Apikai%20Chimpa%20-%20FECICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Berru, M. (2023). Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque. Tesis de Posgrado – Universidad Cesar Vallejo. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo, https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1
- Castillo, I. y Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista andina de educación*, 5 (2), http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-28162022000200002&script=sci_arttext
- Chamorro, M. (2019). El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207. Tesis de Pos grado – Universidad Cesar Vallejo
- Chayña, G. (2018). Desarrollo psicomotor, intelectual, social, afectivo, emocional a través del juego en niños de la I: E.I. N°207 “José Antonio encinas” Puno en el marco del currículo nacional Lima-Perú obtenido de:

- http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/7959/4/2018_CHAY%C3%91 Chávez, L. (2021). Juego infantil con la socialización en niños de inicial de la I.E.P Nuestro Pequeño Universo de Sullana. Tesis de Posgrado – Universidad Cesar Vallejo, repositorio de la Universidad Cesar Vallejo, https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/118360/Chavez_CLD-SD.pdf?sequence=1
- Córdova, B. (2022). El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial "Soldaditos de Cristo", Jaén. Tesis de posgrado – Universidad Cesar Vallejo, Repositorio de la Universidad César Vallejo, https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87469/Cordova_SBE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Denhan, S., Mortari, L., & Silva, R. (2022). Preschool Teachers' Emotion Socialization and Child Social-Emotional Behavior in Two Countries. *Early Education and Development*, 806-831.
doi: <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.2015915>
- Farfán, E. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista universidad y sociedad*, 14 (2), http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200469&script=sci_arttext&lng=pt
- Fernández, B. (2022). Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope. Tesis de Posgrado – Universidad Cesar Vallejo, Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo, https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93561/Fernandez_PBF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, XI (24), 41- 51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gordon, C., Balladares, C., Bravo, B., Quito, L. y Unuzungo, M. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria. *Revista disciplina ciencia latina*, 6 (1), p785,
[file:///C:/Users/User/Downloads/1541-Texto%20del%20art%C3%ADculo-5950-1-10-20220127%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/1541-Texto%20del%20art%C3%ADculo-5950-1-10-20220127%20(1).pdf)

- Graham, S. (2022). Self-efficacy and language learning—what it is and what it isn't. *Language Learning Journal*. Scopus.
<https://doi.org/10.1080/09571736.2022.2045679>
- Loor, M. (2022). guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: una propuesta educativa. *Revista Educare*,
file:///C:/Users/User/Downloads/Propuesta+1+.pdf
- Nanjarí, R., Cataldo, M., & Celedón, N. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*. Dialnet, 37, 133-156. doi:
<https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Ogunyemi, T., & Henning, I. (2020). From traditional learning to modern education: Understanding the value of play in Africa's childhood development. *Revista sudafricana de educación*, 40(2), 20-62.
<http://www.scielo.org.za/pdf/saje/v40s2/02.pdf>
- Olguin, M. (2022). Estudio del uso de la Tics para la inclusión en niños con discapacidades diferentes. *Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 3(9), 34-38, file:///C:/Users/User/Downloads/8310-Manuscrito-45591-2-10-20211118.pdf
- Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de investigación psicológica*, 21 (1),
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100007
- Polo, C. (2019). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 869–876. doi:
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Ramos, M. (2023). Disfunción familiar y evaluación formativa en estudiantes de tercer grado de una institución educativa del nivel primaria, Lambayeque. Tesis de Posgrado – Universidad Cesar Vallejo, repositorio de la Universidad Cesar Vallejo,
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106173/Ramos_AMD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rengifo, P. (2019). Socialización a través del juego de niñas en una escuela primaria del distrito de Iparí. Universidad Peruana Cayetano Heredia.

- Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022). Importancia del material concreto en el aprendizaje. *Revista Franz Tamayo*, 4 (9), 94-108,
<file:///C:/Users/User/Downloads/articulo-ensayo-1-ft-n9v4.pdf>
- Tuarez, J. y Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial,
[file:///C:/Users/User/Downloads/Articulo+22%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Articulo+22%20(2).pdf)
- Trujillo, D. y Bedoya, M. (2021). El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cogua Cundinamar Cundinamarca y Presbítero esbitero Luis Eduardo Pérez Moli. Universidad de la Salle
- Scairpon, D. (2021). Digital Screen Time: The Effects on Social and Emotional Development of Four and Five-YearOld Children. (C. University, Ed.) ProQuest, 1-24.
- Simbaña, L. (2022). Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial ii de una unidad educativa en el valle de los Chillos.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22094/1/TTQ670.pdf>
- Vera, N. y Ordoñez, R. (2022). Actividades lúdicas para fomentar el apoyo de la familia en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica,
- Yubero, S. (2020). Socialización y Aprendizaje Social. En *Psicología Social, Cultura y Educación* (págs. 1-3). Obtenido de
<https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

ANEXO 01

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR

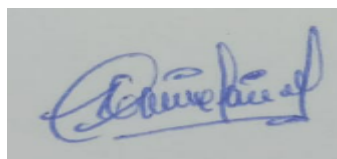
GUEYLI NUÑEZ HUAMÁN, bachiller en educación primaria de la Escuela Profesional de derecho y educación de la Universidad Particular de Chiclayo, con DNI 41648242, con Tesis titulada: “EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023”.

Explico bajo juramento:

1. El trabajo proviene de mi autoría.
2. Consulté las normas internacionales de nominación y las referencias de las fuentes consultadas.
3. El trabajo no ha sido auto plagiado; Es decir, no fue publicado ni presentado hasta ahora para obtener un primer título académico o un título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no fueron incorrectos, duplicados ni copiados.

De ser FRAUDE (datos incorrectos), el plagio (información sin cita de los autores), auto duplicado (presentación de la nueva exploración de su investigación publicada), piratería (uso ilegal de información extranjera) o falsificación (ideas erróneas de otros), asumo las consecuencias y las sanciones que derivan mi acción y envíen las disposiciones aplicables de la Universidad Particular de Chiclayo.

Marzo del 2024.



BACH. GUEYLI NUÑEZ HUAMÁN

DNI: **45230158**

ANEXO 02

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

DR. MORANTE GAMARRA, PERCY CARLOS, docente Invitado de la facultad de Derecho y Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, asesor de Tesis titulada: “EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023”.

Declaro bajo juramento:

- 1.- La Tesis es de autoría de GUEYLI NUÑEZ HUAMÁN
2. Se ha consultado las normas internacionales de nominación y las referencias de las fuentes consultadas.
3. El trabajo no ha sido auto plagiado; es decir, no fue publicado ni presentado hasta ahora para obtener un primer título académico o un título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no fueron incorrectos, duplicados ni copiados.

De ser FRAUDE (datos incorrectos), el plagio (información sin cita de los autores), auto duplicado (presentación de la nueva exploración de su investigación publicada), piratería (uso ilegal de información extranjera) o falsificación (ideas erróneas de otros), asumo las consecuencias y las sanciones que derivan mi acción y envíen las disposiciones aplicables de la Universidad Particular de Chiclayo

Marzo del 2024.

DR. MORANTE GAMARRA, PERCY CARLOS

ANEXO 03

GUIA DE OBSERVACION A ESTUDIANTES PARA EVALUAR EL JUEGO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, CAJAMARCA

Instrucciones: La actual guía de observación tiene como finalidad recopilar información referente al juego de los niños en las diferentes actividades que se aplica la docente.

N°	Dimensión: Juego motor	1	2	3	4	5
		N	CN	AV	CS	S
	Indicador: Conocimiento corporal se orienta en el espacio.					
1	Encesta una pelota a un punto fijo.					
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos.					
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad.					
4	Salta con los dos pies con facilidad					
	Dimensión: Juego cognitivo	1	2	3	4	5
	Indicador: Explora y manipula dominio de lenguaje.					
5	Participa en los juegos grupales.					
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.					
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos					
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.					
	Dimensión: Juego social	1	2	3	4	5
	Indicador: Interacción con otra comunicación					
9	Anima a sus compañeros durante el juego.					
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.					
11	Participa en grupo compartiendo los materiales					
12	Respeta las opiniones de sus compañeros durante el juego					
	Dimensión: Juego afectivo	1	2	3	4	5
	Indicador: Expresa y sus emociones y se acepta así mismo y a los demás.					
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.					
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego					

15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño					
16	Demuestra alegría al jugar en equipo					

Anexo 04

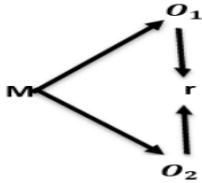
GUIA DE OBSERVACION A ESTUDIANTES PARA EVALUAR LA SOCIALIZACION EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, CAJAMARCA

Instrucciones: La actual guía de observación tiene como finalidad recopilar información referente al juego de los niños en las diferentes actividades que se aplica la docente.

N°	Dimensión: Capacidad de integración	1	2	3	4	5
		N	CN	AV	CS	S
1	Participa en los juegos de personificación con alegría					
2	Expresa lo que piensa con espontaneidad					
3	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos					
4	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo					
5	Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo					
	Dimensión: Capacidad de adaptación	1	2	3	4	5
6	Se comunica con los demás fácilmente					
7	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente					
8	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo					
9	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda					
10	Ayuda a sus compañeros sin pelear					
	Dimensión: Capacidad de aceptación	1	2	3	4	5
11	Juega con sus compañeros sin pelear					
12	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros					
13	Trabaja en grupo con entusiasmo					
14	Presenta conductas de agresividad frente a los demás					
15	Comenta sobre la importancia de tener amigos.					
	Dimensión: Capacidad de comunicación	1	2	3	4	5
16	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos					
17	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo					
18	Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo					

19	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos					
20	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.					

ANEXO 05: Matriz de consistencia

Título: El juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, 2023.			
Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	<p>- Tipo de investigación: Básica</p> <p>- Diseño de investigación: No experimental</p> <p>- Nivel de investigación: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño de investigación</p>  <p>Donde: M: Muestra O1: Observación de la Variable 1 O2: Observación de la Variable 2 r: Relación entre variables de estudio: Juego y socialización</p>
¿ De qué manera el juego se relaciona con la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, 2023?	Determinar la relación entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca.	Existe relación significativa entre el juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca.	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
PE1 ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de integración en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?	OE1: establecer la relación entre el juego y capacidad de integración en una institución educativa de Cajamarca.	HE1: Existe relación entre el juego y la capacidad de integración.	
PE2 ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de adaptación en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?	OE2: Identificar la relación entre el juego y capacidad de adaptación en una institución educativa de Cajamarca.	HE2: Existe relación entre el juego y la capacidad de adaptación.	
PE3 ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de aceptación en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?	OE3: establecer la relación entre el juego y capacidad de adecuación en una institución educativa de Cajamarca.	HE3: Existe relación entre el juego y la capacidad de adecuación.	
PE4 ¿Cuál es la relación entre el juego y capacidad de comunicación en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca?	OE4: Determinar la relación entre el juego y capacidad de comunicación en una institución educativa de Cajamarca.	HE4: Existe relación entre el juego y la capacidad de comunicación.	

Anexo 06

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Juego y socialización.

TESISTA: Br. Gueyli Nuñez Huamán.

DECISIÓN: Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

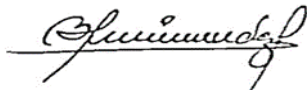
OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Chiclayo, marzo 2024



Firma/DNI: 16526129

Experto: Bertila Hernández Fernández

Anexo 07

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
Juego y socialización

TESISTA: Br. Gueyli Nuñez Huamán.

DECISIÓN: Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Chiclayo, marzo 2024



Firma/DNI: 17451308

Experto: Oscar Bengamin Sánchez Cubas

Anexo 08

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego y la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Cajamarca, 2023.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Juego y socialización

TESISTA: Br. Gueyli Nuñez Huamán.

DECISIÓN: Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Chiclayo, marzo de 2024



Firma/DNI: 16684333

Experto: Wilver Saucedo Pérez