

**UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD EDUCACION FISICA



TESIS

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN
POST COVID-19 DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
CPED N° 50853 DE LAURAMARCA CUSCO-2023**

Presentado por:

Br. Yucra Quesuallpa, Rosas Julio

**Para optar al Título Profesional de Licenciado
en Educación Secundaria: Especialidad
Ciencias Sociales**

Br. Ymata Taco, Genry

**Para optar al Título Profesional de Licenciado
en Educación Secundaria: Especialidad
Educación Física**

ASESOR: Mgt. Gonzales Surco, Felix Gonzalo

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS
COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN POST COVID-19 DE ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CPED N° 50853 DE LAHARCA CUSCO - 2023

presentado por: Yocra Riquelvalpa Rosas Julio con DNI Nro.: 47481288 presentado
por: Ymata Taco Genry con DNI Nro.: 76965198 para optar el
título profesional/grado académico de Licenciado en educación Secundaria:

Especialidad Ciencias Sociales y licenciado en educación Secundaria:
Especialidad Educación Física.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el
Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la**
UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 10 de Julio de 2024

Firma

Post firma Gonzalo Sofco Felix Gonzalo

Nro. de DNI 23833249

ORCID del Asesor 000-0002-6873-5543

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: **oid:** 27259:363117015

NOMBRE DEL TRABAJO

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN POST COVID-19 DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN

AUTOR

Yucra Qquesuallpa Rosas Julio e Ymata Taco Genry

RECUENTO DE PALABRAS

23857 Words

RECUENTO DE CARACTERES

130225 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

120 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.8MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 26, 2024 8:58 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 26, 2024 9:00 AM GMT-5**● 10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente



Conzales Felipe Conzales
DNI: 23833249

DEDICATORIA

A mis apreciados padres- Facundo y Juana por el apoyo moral constante, mi hermana victoria que fue un aliento para continuar mis estudios para terminar mis estudios en la universidad. De igual manera a mi hermano Jorge que fue mentor para forjarme en mi formación académicas. En el mismo sentido dedico a mi amigo Guido por animarme y motivarme, quiero dedicar especialmente esta investigación para él, y todos mis amigos de vida universitaria. Todos ellos fueron artífices para culminar mi tesis.

Yucra Qquesuallpa, Rosas Julio

A mis padres Aquilino Ymata Bedoya y Basilia Taco Ccacho por su amor, confianza, por tener fe en mi capacidad y respaldarme de forma moral y económica en cada paso de mi formación para alcanzar mis metas, las cuales me llenan de felicidad y satisfacción, tanto a mí como a los demás. Para el cumplimiento de mis objetivos que significan alegría y orgullo para mí y también para ellos.

Genry Yamata Taco

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer al altísimo por darnos vida para seguir con nuestros anhelos, también por cuidarnos día tras día. Las metas son cumplidos gracias a señor.

Agradecemos a nuestra universidad Nacional de san Antonio abad del cusco, y de la misma manera a la escuela profesional de Educación y toda plana docente por su aporte y su contribución de sus enseñanzas en nuestra n nuestro crecimiento tanto a nivel personal como en el ámbito profesional.

A los estudiantes y profesores de la institución educativa de CPED N° 50853 Lauramarca, por disponibilidad de abrir su puerta para realizar nuestra investigación, por darnos las facilidades para aplicar nuestros instrumentos de investigación, y a la directora María Mercedes Tapia por la amabilidad y cordialidad de guiarnos y facilitarnos los horarios en la dicha institución.

También a todos que hicieron viable con su contribución, también amigos y familiares por su apoyo constante para lograr esta investigación, y así nuestra formación profesional.

Los Autores

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
INTRUDUCCION.....	XI

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Situación Problemática	1
1.2 Formulación del Problema	5
1.2.1 Problema general.....	5
1.2.2 Problemas específicos.....	5
1.3 Justificación de la Investigación	5
1.4 Objetivos de la Investigación	6
1.4.1 Objetivo General	6
1.4.2 Objetivos Específicos.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	8
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	8
2.2 Marco legal.....	12
2.3 Bases Teóricas	13
2.3.1 Actividades de lúdicas.....	13

2.3.1.1	Clasificación de actividades lúdicas:	15
2.3.1.2	El Juego.	17
2.3.1.3	Teorías del Juego.....	19
2.3.1.4	Características del Juego.....	24
2.3.1.5	Finalidad de los Juegos.	25
2.3.1.6	Componentes del Juego.	27
2.3.1.7	Importancia del juego.....	29
2.3.2	Estrategia de Socialización Post Covid - 19	31
2.3.2.1	Estrategia.	31
2.3.2.2	Importancia de la Estrategia de Socialización Post Covid-19.....	31
2.3.2.3	Fases de la Socialización Post Covid – 19.....	34
2.3.2.4	Agentes Socializadores Pos Covid – 19.....	36
2.3.2.5	Características de la Socialización Post Covid – 19.	37
2.3.2.6	Covid-19	39
2.3.2.7	La Socialización y la Educación Post Covid-19.....	39
2.3.2.8	Estado de emergencia.....	39
2.3.2.9	La Educación en Tiempos de la Pandemia de COVID-19.....	40
2.3.2.10	Prevención de COVID-19.	41
2.3.2.11	Estrategia de Socialización Post Covid – 19.....	44
2.3.2.12	Dimensiones de la Estrategia de Socialización Post Covid-19....	47
2.4	Marco conceptual	48

CAPITULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES.....	50
3.1 Hipótesis	50
3.1.1 Hipótesis General	50
3.1.2 Hipótesis Específicas	50
3.2 Identificación de Variables y Dimensiones.....	50
3.2.1 Variables	50
3.2.2 Dimensiones	51
3.3 Operacionalización de variables.....	53

CAPITULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	56
4.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica	56
4.2 Tipo, nivel y diseño de investigación	56
4.2.1 Tipo.....	56
4.2.2 Nivel.....	56
4.2.3 Diseño	57
4.3 Población y Muestra de Estudio.....	58
4.3.1 Población.....	58
4.3.2 Tamaño de Muestra	58
4.4 Técnicas de Selección de Muestra	58
4.5 Técnicas de Recolección de Información.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de técnicas de recolección de información.....	58
Tabla 2. Resultados para la variable actividades lúdica	60
Tabla 3. Resultados para la dimensión juegos que interesan a la movilidad (motora)....	62
Tabla 4. Resultados para la dimensión juegos para la educación de los sentidos (sensitivos).....	63
Tabla 5. Resultados para la dimensión juegos para desenvolver la inteligencia inteligencia).....	65
Tabla 6. Resultados para la dimensión juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos).....	66
Tabla 7. Resultados para la dimensión juegos artísticos.....	67
Tabla 8. Resultados para la variable socialización	69
Tabla 9. Resultados para la dimensión adaptación social.....	71
Tabla 10. Resultados para la dimensión respeto.....	72
Tabla 11. Resultados para la dimensión comunicación asertiva	73
Tabla 12. Prueba de normalidad kolmogorov smirnov para las variables de actividades lúdicas y socialización	75
Tabla 13. Análisis de correlación entre las variables actividades lúdicas y socialización	
76	
Tabla 14. Análisis de correlación entre las dimensiones de las actividades lúdicas y la socialización	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados para la variable actividades lúdicas	61
Figura 2. Resultados para la dimensión juegos que interesan a la movilidad (motora) .	62
Figura 3. Resultados para la dimensión juegos para la educación de los sentidos ensitivos).....	64
Figura 4.Resultados para la dimensión juegos para desenvolver la inteligencia nteligencia).....	65
Figura 5.Resultados para la dimensión juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos).....	67
Figura 6. Resultados para la dimensión juegos artísticos	68
Figura 7. Resultados para la variable socialización.....	70
Figura 8. Resultados para dimensión adaptación social	71
Figura 9. Resultados para dimensión respeto	72
Figura 10. Resultados para dimensión comunicación asertiva.....	74

RESUMEN

La presente tesis de pre grado intitulada “Actividades lúdicas como estrategia de socialización post covid-19 de estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca cusco-2023” presenta como propósito principal Identificar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con las estrategias de socialización Post Covid-19 de la Institución Educativa N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023. Su investigación es de tipo básica, el diseño que presenta es correlacional, donde la muestra de estudio es tomada de carácter directa ya que se trabajará con los estudiantes de manera circunstancial, estos fueron del Primer y Segundo año de secundaria, siendo un total de cien estudiantes. Presentándose como conclusión principal que las actividades lúdicas y socialización presentan correlación significativa, directa y moderada. Esto se evidencia por el valor de 0,473 obtenido para el coeficiente de correlación de Spearman, lo cual significa que a medida que las actividades lúdicas de los estudiantes mejoran, también lo hace su nivel de socialización.

Palabras clave: Actividades Lúdicas, Socialización, Post covid- 19.

ABSTRACT

The present undergraduate thesis entitled “Leisure activities as a post- covid 19 socialization strategy for students of the educational institution CPED N° 50853 of Lauramarca Cusco -2023” Presents as its main purpose: Determine how recreational activities are related to the strategies of Post Covid – 19 socialization of the VI cycle of the secondary level of Educational Institution N° 50853 of Lauramarca Cusco – 2023.

Its research is basic, the design it presents is correlational where the study sample is taken directly since it will work with the students circumstantially, these were from the First and Second year of high school, with a total of one hundred students.

The main conclusion is that recreational activities and socialization present a significant, direct and moderate correlation. This is evidenced by the value of 0.473 obtained for the Spearman correlation coefficient, which means that as students’ recreational activities improve, so does their level of socialization.

Keywords: Leisure Activities, Socialization, Post covid- 19.

INTRUDUCCION

La pandemia del COVID-19 tuvo un impacto multidimensional a nivel mundial, no solo en el aspecto de salud pública, también en lo económico, social y en las transacciones, de la misma forma la pandemia tuvo impactos sin precedentes en la educación. El vínculo de docente y estudiantes se ha visto afectada por la necesidad de las relaciones sociales y de actividades lúdicas. Al inicio la pandemia afecto a la educación, con el cierre de las escuelas, colegios y las universidades, lo que condujo al desafío de cómo dar continuidad la educación al público. Ante este fenómeno de covid – 19 y con ello la postergación de educación presencial. Ante ello planteamos las Actividades Lúdicas como estrategias y soporte para que el maestro dentro de las instituciones logre la socialización en estudiantes de secundaria, mediante las actividades lúdicas. Por ello la socialización y actividad lúdica son de vital importancia para fortalecer la integración de alumnos en índole social y así evidenciándose estudiantes temerosos, con carencia de socialización, siendo dichas característica importante para la práctica de un buen ciudadano.

El trabajo de investigación constituye un aporte valioso al campo de investigación, que es la de promover estrategias lúdicas en la institución educativa secundaria CPED 50853 de lauramarca ocongate – cusco. Con la finalidad, para implementar la buena práctica de socialización mediante las actividades lúdicas, la comunicación, e integración de los estudiantes.

El trabajo de investigación se estructura en cuatro capítulos:

Capítulo I: se presenta la descripción del problema, la formulación del problema de investigación y su justificación, también en este capítulo se detalla el objetivo general y los objetivos específicos, y las limitaciones inherentes al estudio.

Capítulo II: Se expone el marco, que está integrado por la perspectiva teórica de investigación, y el marco conceptual. Esto nos ayuda con examinar un conjunto de teorías e ideas clave, en conjunto crean el marco teórico para la investigación.

Capítulo III: Se detalla las hipótesis y variables, dando una explicación hipotética y aclarando como se observara y cuantificara cada aspecto del estudio de la investigación.

Capítulo VI: Se aborda el uso de la metodología del estudio, e incluye las poblaciones estudio, la muestra, la descripción metodológica. El tipo, el nivel y diseño de la investigación, también los procedimientos e instrumentos utilizados

Capítulo V: Se presentan los resultados obtenidos en las tablas y gráficos estadísticos, cada uno de los cuales puede interpretarse según a las variables del estudio y sus dimensiones.

Finalmente, se desarrolla la discusión, la triangulación y su vinculación de los antecedentes con los hallazgos del estudio. También se detallan las conclusiones y las recomendaciones, las bibliografías y los anexos.

JULIO Y GENRY

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación Problemática

La institución educativa CPED 50853 de Lauramarca es un colegio que data en funcionamiento de décadas atrás, se creó como una institución educativa de centro de piloto de educación a distancia, su creación se remonta desde el gobierno de Alejandro Toledo, y su localización está ubicado en la comunidad rural de Lauramarca. Dicha institución educativa tiene una actividad de JEC, y responder las necesidades de los estudiantes.

La socialización se ha visto afectada de toda la humanidad, los estudiantes del mundo entero han vivido experiencias que seguro ha marcado de forma repentina en sus diversas actividades de aprendizaje. La manera en que los estudiantes se recrean, ha sido impactada por la pandemia de Covid-19 y ha afectado significativamente la forma en que los estudiantes juegan y socializan con sus compañeros en todo el mundo. Algunos de los efectos mencionados son:

La educación virtual limita el desarrollo de las competencias afectivas e incide considerablemente en la interacción social de los niños y adolescentes. Debido a que la mayoría de estudiantes se han visto afectados en las interacciones sociales, sobre todo recreativas, los adolescentes han estado expuestos a Internet como una de las actividades relacionadas con la epidemia, que de hecho era muy agradable para muchos estudiantes que se iniciaban en esto de navegar por el internet, afectado su interacción social y el entretenimiento natural según su edades y grados que cursan. Los estudiantes son afectados en su rendimiento académico a causa de los cambios educativos, de manera que se puede afirmar que la pandemia ha provocado un retraso en lo que respecta a los juegos y la socialización de los estudiantes, de hecho, se han

tomado medidas para mitigar su impacto en la educación desde los gobiernos de turno de cada país según los permitían sus posibilidades de reacción y sus políticas educativas.

En el contexto nacional la pandemia del Covid-19 no solamente ha afectado severamente las lecciones para estudiantes de diferentes clases y niveles educativos, sino también se ha visto afectado las actividades físicas y actividades sociales de los estudiantes peruanos; estos son algunos de los problemas que han surgido:

Se ha visto una acción social mínima e incluso cero acciones sociales para una generación que nunca ha vivido una cuarentena, el cierre de las escuelas tiene oportunidades limitadas para que los estudiantes socialicen, si bien las clases virtuales y las videollamadas ayudan a aliviar la situación, los padres informan que sus hijos pequeños no hablan e incluso pueden tener un trastorno del espectro autista (TEA). Es ahí donde se muestra el uso excesivo de dispositivos electrónicos como tabletas y teléfonos inteligentes se ha convertido en un problema ahora en la educación post pandemia. En el informe "El Bienestar Psicológico de Menores y Adolescentes durante la Pandemia de COVID-19" (MINSU-UNICEF), el 73,4% de los progenitores o tutores manifiestan que el confinamiento en sus hogares ha tenido un efecto desfavorable en el bienestar emocional de sus hijos e hijas (UNICEF, 2022). Se entiende que la epidemia ha tenido un impacto importante en la salud mental de los niños y sus familias, de manera que UNICEF recomienda acciones para mejorar la salud mental y reducir el impacto psicosocial de la pandemia.

Por lo que será necesario abordar estos problemas en la educación actual, por su puesto desde la investigación podemos hacer este tipo de aportes que requiere la educación peruana, ello implica aumentar la exposición de los estudiantes en las actividades lúdicas de simulación, permitiéndoles recrear situaciones de la vida real y mejorar sus habilidades sociales y creativas.

Además, los padres pueden limitar el uso excesivo de dispositivos electrónicos a sus hijos y encontrar otras formas de facilitar el aprendizaje y las oportunidades sociales post pandemia.

En un contexto local se han vivido los mismos problemas, pero con mayor intensidad en la población estudiantil, son los estudiantes quienes tras el periodo de cuarentena se han visto afectados con la vuelta a la presencialidad, donde la educación híbrida post pandemia toma un rol protagónico, en la región de Cusco se plantea algunos desafíos en cuanto a actividades recreativas y de socialización con los estudiantes. La implementación del aprendizaje combinado debe encontrar el equilibrio adecuado entre las modalidades presenciales, en línea y utilizar los recursos suficientes para garantizar una gestión eficaz del sistema educativo regional, ya que los efectos de los dos años de educación remota, y un año de haber vuelto a la presencialidad se ha visto reflejado en los estudiantes.

Sin embargo, uno de los problemas específicos del modelo híbrido es la falta de manejos de sus emociones sociales en los estudiantes, lo que necesariamente implica actividades lúdicas para desarrollar sus habilidades de socialización, por lo cual también se ha visto afectado la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Los problemas de la educación post pandemia en la región Cusco plantea interrogantes en torno a las actividades de ocio y socialización de los estudiantes que deben ser abordadas a través de una visión integral del sistema educativo y una adecuada formación docente para las propuestas concretas y potenciar la interacción social y el proceso de adquisición de conocimientos de los estudiantes.

En la institución educativa CPED de Lauramarca se observó la poca actividad recreativa y las relaciones sociales, el 100% de los estudiantes son de zona rural, lo que afecto aún más severo la pandemia del covid-19 a la normal socialización y recreación de los estudiantes, puesto

que ellos se vieron incomunicados con la sociedad. Es por eso que se detectó un flagelo en la socialización con sus pares y también en su aprendizaje.

Ante esta realidad es necesario desarrollar una investigación que permita comprender la relación que existe entre las actividades lúdicas y su relación con las estrategias de socialización, se aconseja que esta limitante puede traer consecuencias de baja autoestima, mala comunicación, poca socialización, entre otras de índole social si no se toma medidas para solucionar el problema presente.

Este fenómeno a motivado nuestro interés. Se pretende que este estudio describa la relación que existe entre actividades lúdicas con las estrategias de socialización de los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco en el año 2023 y en un futuro buscar acciones pertinentes.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera las actividades lúdicas se relacionan con las estrategias de socialización Post Covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿Cómo son las actividades lúdicas que los estudiantes practican en Post covid-19 de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institucion Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?
- b) ¿Cómo se integran las actividades lúdicas en la socialización de Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?
- c) ¿Cuál es el nivel de relación de las dimensiones de actividades lúdicas con las estrategias de socialización Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institucion Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?

1.3 Justificación de la Investigación

1.3.1. Justificación Teórica

La presente tesis intenta exponer las actividades lúdicas con estrategias de socialización, con el fin de desarrollar de manera sistemática y progresiva la socialización en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca de esta manera se convertirá en una información bibliográfica, como soporte teórico para el enriquecimiento de futuros estudios relacionados al tema que investigamos.

1.3.2. Justificación Práctica

El propósito del actual estudio, es mostrar la importancia de las actividades recreativas como estrategia de abordaje en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes en edad escolar. Las actividades lúdicas, se consideran una fuente de satisfacción personal y estimulan al crecimiento equilibrado de los estudiantes y en su proceso de la socialización, por ello se consideran un método de enseñanza que va permitir activar el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, contribuyendo a estimular la creatividad de los estudiantes. Por tanto, el análisis evidencia que el juego es de gran relevancia para en el mejoramiento de las competencias y sus capacidades sociales.

1.3.3. Justificación Metodológica

En de importancia señalar que la investigación se enmarco en la metodología cualitativa. Para lograr los objetivos fijados se empleó la técnica de encuesta, y para obtener la información a través de aplicación del cuestionario a 100 estudiantes del primer y segundo grado de secundaria. Luego los resultados obtenidos fueron analizados de manera descriptiva.

Esta investigación adquiere gran importancia debido a que identifica las dificultades y debilidades que tiene en cuanto a la socialización la institución la institución educativa.

Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con las estrategias de socialización en Post Covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

1.3.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar como son las actividades lúdicas que los estudiantes practican en Post covid-19 de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institucion Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023
- b) Analizar como integran las actividades lúdicas en la socialización de Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023
- c) Describir cual es el nivel de relación de las dimensiones de actividades lúdicas con las estrategias de socialización Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la Investigación

Internacionales

Zamora et al., (2023) en el artículo titulado *“Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: la revisión de la literatura de los últimos 5 años se presenta en la “Revisión de la literatura de los últimos 5 años”,* cuyo objetivo es analizar la literatura sobre las habilidades sociales y estrategias de juego de los niños en edad escolar. Para lograr este objetivo, se utiliza la investigación de revisión de la literatura junto con métodos más recientes de búsqueda o revisión bibliográfica. Se escogieron publicaciones de 10 países distintos entre las 34 fuentes bibliográficas utilizadas, abarcando el período de 2017 a 2022. Los resultados pretenden reflejar que estrategias recreativas y pedagógicas son más apropiadas para que los niños en edad temprana aprendan y fomenten el desarrollo de las capacidades sociales. Las competencias necesarias para ajustarse a su entorno social, seguir las reglas, ser críticos y promover una personalidad independiente. En general, esto sugiere que las aptitudes sociales de los niños en edad de educación inicial se pueden mejorar a través del juego, ya que los niños comienzan el proceso de socialización en el preescolar y, por lo tanto, son capaces de definir comportamientos y actitudes delante de los demás.

Cardona & Rodríguez (2023) en su trabajo de investigación titulado *“estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de la sección 102 en la asignatura de ética del colegio mayor de san Bartolomé – Bogotá”* en su objetivo planteado fue implementar una estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de grado primero de la sección 102 del colegio mayor de san Bartolomé – Bogotá. Esta investigación se

realizó con la finalidad de aportar en la disminución de las agresiones físicas y verbales, establecer sus relaciones de mutuo respeto, empatía e inclusión; habilidades sociales para que favorezcan bienestar emocional y social. La metodología que se usó es de enfoque cualitativo con intención de lograr indagar eventos socioculturales realizados en contextos escolares, es de ámbito educativo. La muestra de la investigación fue dirigida y aplicada al primer grado y, como población de 160 estudiantes; se realizó con instrumentos de observación los comportamientos en los estudiantes. Si le damos mayor importancia desde los primeros años en su formación afectiva y potenciamos sus emociones y sentimientos en los niños, así su forma de reacción ante su entorno y así mismo, entonces solo así podrá entender la realidad de su contexto y su formación plena en la sociedad.

Nacionales

Barrios, (2022) en su tesis de maestría titulado: *“Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, 2021”* desarrollado en la Universidad Privada César Vallejo. El objetivo fue determinar la relación estadística entre la práctica de juego y la socialización entre estudiantes de una clase de una institución educativa de Cajabamba. El estudio fue básico, cuantitativo y tuvo un diseño descriptivo correlacional; Tomamos una muestra de 44 estudiantes en un salón de clases de 4 años y utilizamos escalas de calificación para cada variable de estudio. Los resultados muestran que la práctica de juego tiene cierta influencia en la socialización de los niños, al mismo tiempo se puede concluir que: en la institución educativa Cajabamba en la clase de 4 años existe una conexión entre la práctica de juego y los estudiantes. Socialización hubo una correlación significativa (Rho de Spearman = 0,590, valor p 0,00<0,05) cuando el entrenamiento del juego se relacionó con la interacción

interpersonal (Rho de Spearman = 0,270, valor p 0,076 > 0,05), tolerancia (R85 = Spearman 0,05). , págs. valor 0,061>0,05) y empatía (Rho de Spearman = 0,616, valor p = 0).

Chuqui, (2023) en su tesis de pregrado titulado “*Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N°20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2021*” El propósito de este estudio fue determinar el efecto de las actividades recreativas en la I.E. desarrollo social de los estudiantes. Año escolar 2021, N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” - Wacho. Se utilizó una lista de verificación que contenía 20 ítems en forma tabular de doble entrada con 5 opciones de puntuación y se utilizó una muestra de 100 estudiantes de Notre Dame de Fátima. Se analizaron las siguientes dimensiones en el primer grado de primaria: el juego como herramienta de aprendizaje, el juego como expresión cultural, el juego como herramienta o juego, el juego como actitud ante la vida, variables y dimensiones de las lecciones de juego; el crecimiento intelectual, afectivo y el desarrollo de habilidades prácticas son variables del desarrollo social. Se concluyó que las actividades recreativas promueven el fortalecimiento y la mejora de la aptitud física, contribuyen a la mejora de las habilidades de expresión y comunicación, y ofrecen un medio para expresar emociones y sentimientos en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E. N°. 20820 "Nuestra Señora de Fátima, se pueden combinar actividades individuales propuestas por el profesor y actividades grupales mediante juegos; al mismo tiempo, a través de la interacción y las experiencias de vida, las relaciones sociales mejoraron.

Locales

Garrido & Torres, (2022) en su tesis de pregrado titulado: *“Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019 – 2020”* El objetivo es crear un vínculo entre las actividades recreativas y la interacción social entre los estudiantes de quinto grado. Potenciar su educación y crecimiento individual integral y social; Investigación del desarrollo con métodos cuantitativos utilizando un diseño no experimental correlacional transversal. La información se obtuvo en campo a partir de un grupo de estudiantes que representan de manera significativa a la muestra mediante cuestionarios que validaron las variables estudiadas. De los resultados se extrajeron las siguientes conclusiones: Respecto a los objetivos comunes, encontramos que el 75% de los docentes encuestados indicaron que las actividades extracurriculares tienen una alta correlación con la socialización de los estudiantes de quinto grado. En sexto grado, los estudiantes también expresaron un fuerte acuerdo en que se habían producido relaciones.

Inca (2018) en la tesis: *“actividades lúdicas y la socialización en niños de iv ciclo de la institución educativa n° 50102 de cconchacalla – anta – cusco”* el objetivo fue determinar la relación entre la actividad lúdica y la socialización en niños del VI ciclo de la institución educativa N ° 50102 de cconchacalla – anta – cusco. La finalidad con que realizo la investigación es contribuir a la mejora de adaptación a situaciones diversas, y mejorar sus interacciones para mejora de sus aprendizajes, y en sus relaciones familiares, social, institucional, y así llegar a demostrar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la socialización en los niños de la institución educativa de cconchacala – anta- cusco. El método que se usó en su investigación es de tipo no experimental, debido a que se evaluó sus variables en diferentes momentos y espacios. Y la muestra que se adopto fue de 9 niñas y 16 niños, total

25; y la total de la población fue de 78 estudiantes. A la conclusión que llegó es que existe una correlación positiva considerable entre ambas variables, y según a la prueba estadístico de Pearson ($r=0.882$) es muy significativo. Se llegó a la conclusión de que a mayor actividad lúdica es mayor es la socialización en los estudiantes.

2.2 Marco legal

El objetivo número cuatro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización de Naciones Unidas (ONU) se enfoca en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos, promoviendo oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todas las personas. En el objetivo número cuatro enfatiza “Garantizar una educación inclusiva equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (ONU, 2021).

La Constitución Política del Perú establece en su artículo 16 el derecho a la educación, el cual debe ser brindado en un contexto que fomente la sana convivencia y el desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, las actividades lúdicas se configuran como una herramienta fundamental para la socialización post COVID-19, ya que permiten la interacción entre los estudiantes de manera segura y efectiva.

La Ley General de Educación establece en su artículo 2 que la educación peruana tiene como uno de sus fines el desarrollo de las capacidades comunicativas, sociales y afectivas de los estudiantes. Las actividades lúdicas contribuyen al logro de este fin al brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan a interactuar entre sí, a resolver conflictos de manera pacífica y a desarrollar valores como la empatía y la solidaridad.

Ley N° 28044 - Ley General de Promoción y Desarrollo de la Educación Física y el Deporte (2003), Esta ley reconoce la importancia de la actividad física y el deporte para el

desarrollo integral de las personas. Las actividades lúdicas, al ser una forma de actividad física, pueden contribuir a mejorar la salud física y mental de los estudiantes, así como a fortalecer sus habilidades sociales.

Decreto Supremo N° 011-2012-ED - Reglamento de la Ley General de Educación: El reglamento de la Ley General de Educación establece en su artículo 27 que la diversificación curricular debe incluir estrategias que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes. Las actividades lúdicas son una herramienta eficaz para el logro de este objetivo, ya que permiten a los estudiantes aprender a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a resolver problemas de manera creativa.

Plan Regional de Desarrollo Concertado de Cusco (2023-2026): El Plan Regional de Desarrollo Concertado de Cusco reconoce la importancia de la educación como un factor clave para el desarrollo social y económico de la región. En este sentido, las actividades lúdicas se configuran como una estrategia fundamental para fortalecer la educación en la región, ya que permiten a los estudiantes desarrollar las habilidades y valores necesarios para ser ciudadanos responsables y contribuir al desarrollo de su comunidad.

2.3 Bases Teóricas

2.3.1 Actividades de lúdicas

Importancia de las actividades lúdicas

En todas las sociedades hay un momento para jugar buscando sólo el placer del juego. Hay sociedades donde no se diferencia el tiempo de juego del trabajo. En otras como en las occidentales, la separación del tiempo libre del tiempo de trabajo, hace que ocio y juego estén muy relacionados. En resumen, se sabe que el juego es algo constante en la vida del ser humano, del Homo Ludens.

a. **El Homo Ludens**

“La recreación ha desempeñado consistentemente un rol relevante en la existencia humana, dado que cada individuo posee un instinto que los incita a participar en actividades recreativas” (García Pérez, 2018, p. 32).

Para corroborar la relevancia del entretenimiento en la humanidad, basta con observar la abundancia de ejemplos de individuos participando en juegos, documentados a través de hallazgos arqueológicos, obras de arte o escritos que describen la vida del Homo Ludens desde los albores de la civilización. De esta manera, se conoce lo que ocurrió hace 4.500 años en Mesopotamia, donde las clases dirigentes de Sumer, jugaban a un juego de tablero único de aquella época, el juego real de UR. Cuando alguien se moría, colocaban en su tumba un damero, a fin de ayudarles a pasar momentos agradables en el mundo del más allá.

También está comprobado que los ancestros de los ajedrecistas contemporáneos eran los practicantes del Chaturanga., (en el Jarsha-charita, escrito por Baná Bhatta hacia el 640- se encuentra otra mención del juego, refiriéndose a que en la época del rey Jarsha Vardhana comenzó un inédito período de paz, donde los conflictos solo se llevaban a cabo en un tablero de ajedrez) un juego que data de 1.300 años atrás en la ciudad de la india. Igualmente, las falanges de los cameros en la antigua Grecia eran utilizadas para predecir el futuro, así como objeto para que Dioses y Seres Humanos, jugasen a las tabas.

Con estos ejemplos se ve lo poco que ha evolucionado el Homo Ludens, ya que en la actualidad se sigue jugando a las tabas o los niños y las niñas siguen jugando con muñecos/as igual que una niña egipcia llamada Flor de Loto hace 3.000 años jugaba con la suya.

Si además de llevar a cabo un análisis cronológico del juego, se procede a una evaluación geoespacial, se logrará una comprensión holística del conocimiento relacionado con el Homo

Ludens. Como lo expone Jack Botermans en su obra "El Libro de los juegos", " A diario y en todo instante, se desarrollan actividades lúdicas en los cuatro puntos cardinales del planeta; los juegos se erigen como una de las raras manifestaciones humanas capaces de trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan las diversas comunidades a lo largo del globo terrestre".

Es decir, el juego es un instrumento de entendimiento entre los diferentes pueblos de la tierra. Se trata de un medio de comunicación que honra la idiosincrasia lúdica de cada comunidad. La dinámica lúdica de cada sociedad evoluciona en consonancia con su desarrollo y sus características socioculturales. En otras palabras, este cambio está influenciado por los principios y comportamientos de un grupo social o colectividad, que a su vez están influenciados por su entorno, ya sea rural, urbano, industrial u otro.

2.3.1.1 Clasificación de actividades lúdicas:

Tipos de actividades lúdicas Mattos (2017) identifico cuatro tipos de juegos:

Juegos de actitudes, incluyendo actividades que los individuos realizan a través del ejercicio físico, generan un gasto de energía, este tipo de juegos son comunes en los primeros dos años de vida porque son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas lo realizan siempre que les provoque, libremente, sin reglas ni regulaciones. Se considera una fase exploratoria en la que los niños adquieren conocimientos sobre el entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio e iniciativa en el proceso en curso.

Juegos de dramatización, que, además de representar a personas en la vida real o en los medios, revela la capacidad de fantasía de los niños para interpretar personajes dramáticos, heroicos y fantásticos muy alejados de la vida real. Incluso se presentarán amigos imaginarios o familiares exagerados de la situación que atraviesan, este tipo de juego puede ser reproductivo o

productivo y se llama creativo porque alimenta tu imaginación y creatividad. La duración de esta etapa varía para cada niño, pero puede ubicarse hacia el final de sus años preescolares. Pero también existe un juego que puede posicionarse como un activo en la misma etapa de crecimiento, el llamado juego constructivo, de apenas unos 5 años, donde utiliza el material de manera específica, adecuada, para su propósito establecido. También estimulan la imaginación y la creatividad de los niños. Una de sus actividades favoritas está relacionada con la música, que puede considerarse un juego activo dependiendo de cómo se use.

Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades que se consideran divertidas, en las que los niños invierten la menor cantidad de energía y normalmente se pueden realizar solos. Ver a otros jugar, mirar televisión, leer cómics o jugar con dispositivos electrónicos modernos puede producir el mismo placer que alguien que pone más energía, promoviendo el desarrollo intelectual, fomentando la creatividad y la motivación a través de la concentración, el razonamiento y la memoria.

Juegos cooperativos y competitivos, los juegos cooperativos se pueden definir como cuando la naturaleza del objeto del juego es la suma de los logros de los objetos individuales de cada miembro del juego, aunque la esencia del objetivo de un juego competitivo es lograr objetivos individuales, no incluye lograr los objetivos de los demás, porque el éxito de una persona es el fracaso de otra. (p.84)

Las actividades que los estudiantes realizan a través de ejercicios físicos, hacen un gasto de energía, este tipo de juegos son muy importantes en los estudiantes, los estudiantes lo realizan siempre que les provoque, libremente, sin reglas ni otras regulaciones. Se considera que adquieren conocimientos sobre el entorno e influyen en el desarrollo integral en su formación.

Menciona la representación imaginaria, este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo y se llama creativo porque alimenta tu imaginación y creatividad. También estimulan en los estudiantes la imaginación y la creatividad. Una de sus actividades favoritas está relacionada con la música, que puede considerarse un juego activo dependiendo de cómo se use según su criterio del estudiante.

Podemos decir que todas aquellas actividades que se consideran divertidas, en que los estudiantes invierten la menor cantidad de energía. Observar a los demás jugar, divertirse mirando televisores, leer cuentos de juegos o buscar diversión con smarphones electrónicos modernos puede producir el mismo placer que alguien que pone más energía, promoviendo el desarrollo de su capacidad, fomentando la creatividad y la motivación a través del razonamiento, concentración y la memoria.

Todos los juegos cooperativos se pueden definir, que la naturaleza del objeto del juego es la suma de los logros individuales que hace cada miembro del juego, en si el juego consiste en competir por logros individuales, en este juego no es lograr las metas de los demás, por que el logro de alguien depende de la pérdida del otro.

2.3.1.2 El Juego.

Cuando se trata de juegos debemos recordar sus diferentes significados, por lo que el objetivo de los juegos vistos desde una perspectiva cognitiva, es mejorar el desarrollo de las configuraciones cognitivas individuales de las personas, por tanto, la inteligencia fundamentalmente tiene que ver con la capacidad de adaptarse al entorno, que es donde los estudiantes construyen relaciones significativas.

Mediante este proceso, el individuo empieza a descubrir las características inherentes de los objetos, refinando su habilidad motora, explorando su propio ser, identificando sus

capacidades y limitaciones, al mismo tiempo que se empeña en fomentar una actitud de respeto hacia su propio cuerpo y el de sus semejantes. (García, 1987, p. 126)

Nos hace entender que el juego comienza a descubrirse conociendo sus capacidades inherentes y todo ello mediante el juego, todo ello en la interacción con los individuos. Además, el sujeto reconoce sus fortalezas y debilidades en el juego. Por lo tanto, en la época actual, el juego desempeña un papel preponderante en la pedagogía y el proceso de enseñanza, ya que constituye un medio efectivo para la adquisición de competencias destinadas al desarrollo posterior de habilidades deportivas.

"El juego es una actividad fundamental para el desarrollo del niño, ya que le permite explorar el mundo que lo rodea, aprender nuevas habilidades y desarrollar su creatividad." (Gómez, 2015, p. 12).

Igualmente se puede expresar que el juego constituye un recurso valioso para ajustarse a las circunstancias familiares o sociales. Por lo tanto, no es prudente disuadir a un niño de cualquier edad de intentar algo advirtiéndole: "evita hacer eso, te hará daño... "no, eso es peligroso", Es más apropiado motivarlo ofreciéndole entornos seguros, recursos esenciales, orientación adecuada, instrucciones claras, etc. Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc.

Percibir los juegos como una vía para fomentar la socialización es fundamental mientras juegan, los niños conocen y hacen amistad con otros niños, toman conciencia de sus puntos fuertes, colaboran y hacen sacrificios en pro del bienestar del grupo, muestran respeto hacia los derechos de los demás, acatan las normativas del juego y afrontan con éxito los desafíos, superan dificultades y ganan y pierden con respeto. Desde este punto de vista, los profesores y/o padres

deben recomendar juegos y participar en ellos. Su intervención le permitirá ganarse la confianza del niño.

2.3.1.3 Teorías del Juego.

Cuando se trata de investigación de juegos, diferentes autores ofrecen diferentes explicaciones sobre la naturaleza y el propósito de los juegos. Estas explicaciones se llaman teoría de juegos. Entonces tenemos lo siguiente: Stern (1985) muestra unas teorías.

1) Teorías del presente pasado y del futuro

a. La Teoría del Pasado: Destaca que en los juegos de los niños, se ponen en acción las aspiraciones adquiridas y se reconoce la importancia que esto tiene en su vida. En este contexto, se argumenta que, en comparación con su comportamiento serio, todo ser humano muestra una faceta más primitiva durante el juego.

b. La Teoría del Presente: Sostiene que después de realizar una actividad, la energía residual busca liberarse, lo que conduce a la participación en actividades que carecen de un propósito real. Otra explicación radica en el disfrute intrínseco de la actividad lúdica en sí misma. También se sugiere que la intensa actividad laboral del ser humano requiere una compensación.

c. La Teoría del Futuro: Subraya que el juego prepara a las personas para lo que está por venir. Los niños, en particular, se dejan llevar por la imaginación y, sin preocuparse por la realidad, establecen metas para sus acciones a través del juego.

2) Teorías biológicas del juego.

a. Teoría del crecimiento: Así lo formuló Casui (citado en Calero P.M. (2005) Lima) argumentando que el juego es una consecuencia inevitable del desarrollo.

Significa el flujo y la decadencia de la fuerza vital que actúa en el funcionamiento interno de las estructuras orgánicas. Los juegos se consideran fenómenos estrictamente físicos, creía que un desequilibrio orgánico debido a una excesiva secreción glandular era el origen biológico de esta acción, manifestada en el juego. La continua transformación química de la materia orgánica sirve como fuente de inspiración para las actividades del individuo, ya sea en el ámbito laboral o en el lúdico.

Por último, afirma que el hombre tiene una configuración compleja y, por lo tanto, se involucra en el juego con mayor frecuencia. Las variaciones en el comportamiento lúdico entre niños y niñas pueden ser justificadas por las diferencias físicas que distinguen de un género da otro.

b. Teoría del ejercicio preparatorio: Gross Karl (1898-1901) desarrolló una teoría de base biológica que postula que el juego es un medio que posibilita desplegar las capacidades innatas de un individuo y lo prepara para su aplicación en la vida diaria.

Esta teoría pone énfasis en la repetitividad y se inclina hacia la imitación que se manifiesta en el juego, convirtiéndose en un valioso método de aprendizaje. En este contexto, el juego desempeña un rol fundamental al estimular, activar y perfeccionar los instintos que en su mayoría están latentes. En resumen, desde una temprana edad, las personas participan en actividades lúdicas que les sirven como entrenamiento para las responsabilidades que asumirán en la adultez.

c. Teoría catártica: Kant (1925) presentó la Teoría Catártica y del Ejercicio Complementaria, es conocida como la Teoría del Exceso de Energía, que plantea que el juego se emplea como una vía para liberar o direccionar la energía adicional que hemos acumulado en un determinado momento y que no ha sido empleada en ninguna otra actividad productiva o

específica. Desde esta perspectiva, el juego funciona como un mecanismo de purificación de los instintos perjudiciales; por ejemplo, el impulso guerrero se redirige a través de actividades lúdicas que simulan enfrentamientos.

d. Teoría del atavismo: Stanley Hall (1904) planteó que, mediante el juego, los infantes recrean en sus actividades lúdicas los comportamientos de sus generaciones pasadas. Esta perspectiva se fundamenta en la ley biogenética de Haeckel, que postula que las etapas de crecimiento durante la infancia refleja una breve recapitulación de la evolución de la especie. De este modo, en sus juegos, los niños siguen un proceso de desarrollo paralelo al que experimentaron las actividades a lo largo de la historia de la especie humana.

3) Teorías fisiológicas del juego

Dentro de esta concepción destacan:

a. Teoría de la energía superflua: inicialmente propuesta por Hebert Spencer en (1855) y posteriormente desarrollada por Schiller y Herbert S., postula que el juego representa la liberación placentera de un exceso de energía acumulada en el organismo infantil, la cual busca una vía de escape a través de los centros nerviosos. De acuerdo con Chertreau (1988), el juego se impulsa mediante esta energía excedente de naturaleza fisiológica y se direcciona siguiendo un modelo de imitación de los adultos, permitiendo la descarga estructurada de dicha energía a través de actividades que reproducen comportamientos observados en el entorno adulto.

b. Teoría del descanso o recreo: Según Schiller (1793) propone “la teoría del descanso o recreo, la cual sugiere que el juego permite la revitalización de las partes del sistema nervioso que están cansadas mediante el cambio de actividades, activando al mismo tiempo otras partes.” (p. 78).

De acuerdo con Schiller, (1793) postula que existe la probabilidad que las partes del sistema nervioso que están cansadas se revitalicen con el cambio de actividades, a la vez que activa otras partes. Esta concepción impulsó la incorporación de intervalos de recreo en las escuelas, subrayando la relevancia de los descansos para mantener un rendimiento eficiente.

c. Teorías psicológicas del juego

En el ámbito psicológico existen varias teorías:

- **La teoría del placer funcional**

Schiller y K. Lange apoyan esta teoría, en la cual el elemento característico del juego es "la satisfacción". Lange argumentaba que el gozo en el juego se derivaba de la habilidad de la imaginación para expandirse sin restricciones despojada de las limitaciones de la realidad. Aspectos resaltantes en esta teoría engloban la autonomía mental en relación con lo real y su facultad de expresarse y ser productiva.

Karl Suhler postula que el placer se relaciona con una actividad que genera satisfacción funcional, en oposición a una sociedad placentera orientada a satisfacer nuestras necesidades y deseos, y donde el placer puede disminuir una vez que una necesidad ha sido satisfecha. Luego, subraya que el estado emocional experimentado por los niños durante el juego representa un nivel de conciencia en el cual la imaginación trasciende y supera la realidad. En este ámbito, prevalecen exclusivamente el espíritu y la libertad, cumpliendo un rol creativo.

- **Teoría del ejercicio previo.**

El vínculo del juego con las teorías biológicas se establece al considerarlo una actividad de origen instintivo. Groos, destacado exponente de esta postura, argumenta que el juego desempeña un papel fundamental como "un agente destinado a desplegar las capacidades innatas y a prepararlas para su aplicación en la vida".

Esta visión sostiene que el juego predice las actividades que se realizarán a largo plazo y cumple la función de preparar a los individuos para la vida. En consecuencia, se destaca la naturaleza innata y orgánica del juego, siendo más coherente con una interpretación de naturaleza biológica en lugar de psicológica.

- **Teoría de la sublimación**

La Teoría Freudiana del juego caracteriza este fenómeno como una "rectificación de una realidad insatisfactoria". De manera general, esta corrección implica enmendar acciones pasadas o vivencias experimentadas en el ámbito psicológico. La perspectiva freudiana se enfoca en el pasado, en lo que el niño retiene en su conciencia, y no en lo que adquirirá en el porvenir. El juego ya no se limita a ser meramente un pasatiempo o una fuente de placer, sino que se convierte en un aspecto fundamental en la vida del niño. No obstante, esta corrección también guarda cierta relación con el futuro a través representación imaginaria de aspiraciones.

Freud evidenció, que mediante la inversión de roles, en la cual el componente receptivo que emerge asume la parte activa que origina sufrimiento, el niño puede llevar a cabo una represalia simbólica hacia las personas que le han infligido dolor.

Freud demostró que, a través de la inversión de roles, en la cual la parte pasiva que surge toma la parte activa que causa sufrimiento, el niño puede ejercer una venganza simbólica sobre las personas que le han causado dolor. Según esta teoría, el mundo lúdico se transforma en una realidad sustitutiva de gran importancia, donde el niño adquiere las habilidades necesarias para lidiar con las fuerzas más poderosas a las que está expuesto, cuyo impacto podría resultar perjudicial sin el refugio que proporciona el juego. En este contexto, el juego se transforma en una especie de "válvula de liberación".

- **La teoría de la ficción**

Defendida por Claparede, sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta que no puede gobernar su realidad, como él quisiera, fuga de ella para crearse un mundo de ficción. De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto se sume en la delectación de las aventuras del quijote o se estremece con las escenas de Hamlet, y nadie osaría en el momento de la representación poner en tela de juicio su existencia real, porque si tal cosa ocurriera la expectación psicológica quedaría trunca. El niño distingue lo real de lo irreal, de confundir ambos planos denunciaría un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia es decir existe para él, y eso es lo único que cuenta.

Sin embargo, Lorenzo Luzuriaga hace notar que la teoría de la ficción presenta en inconveniente de que no ve el aspecto de realidad que tiene el juego para el niño.

Por su parte Koffka refuerza la Tesis que considera que "el juego del niño constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es "ser verdadera" para el niño y otra para nosotros".

2.3.1.4 Características del Juego.

- El juego representa la ocupación principal de un niño, por lo que es crucial que tenga el tiempo y el espacio necesarios para llevarlo a cabo.
- Las actividades lúdicas en la infancia tienen su propia finalidad, el niño juega por diversión y no persigue otros objetivos, es la "fuente de la felicidad".

- El juego comienza de forma "espontánea", sin requerir motivación o preparación previa, ya que el niño siempre está listo para iniciar una actividad lúdica, si la obra despierta su interés participará en ella, por esta razón las inquietudes del niño deben ser la tarea principal del educador.
- La mayoría de los juegos o necesitan recursos complementarios ni implican interacción con otros infantes o personas adultos.
- El niño selecciona voluntariamente. sus propias actividades de entretenimiento.
- Cada niño tiene un tipo de juego diferente, que viene determinado por condiciones externas y características personales.
- Los juegos son un recurso de aprendizaje que requiere activar y utilizar muchas habilidades y promover la conciencia sobre el entorno y las relaciones sociales.

2.3.1.5 Finalidad de los Juegos.

Es indiscutible que la práctica del juego, desempeña un rol esencial en la creación de conexiones afectivas en los niños, lo que, a su vez, colabora en la instauración de una sensación de seguridad y equilibrio en ellos, este elemento resulta vital en la salvaguardia de los infantes frente al estrés y la resiliencia emocional, además, el juego proporciona diversas actividades que le permite a los niños ejercitar y perfeccionar su destreza psicomotora.

Al tratar sobre la finalidad que persiguen los juegos, es esencial comprender la distinción entre los juegos y el deporte, así como los objetivos que persiguen cada uno.

a. Físicos

Los estudiantes participan activamente durante las sesiones de clase para expresar sus emociones, colaborar con sus compañeros, comunicar sus intereses y necesidades, ya sea de manera espontánea o bajo dirección.

Durante la clase de aprendizaje en actividades físicas, es esencial que el maestro tome en consideración cómo las actividades influyen en los niños, abarcando todos los factores que contribuyen a su crecimiento, promoviendo una visión integral de la salud en sus dimensiones física, mental, emocional y social, en relación a los rasgos físicos, se requiere una optimización de los efectos del movimiento de los infantes, mediante la aplicación de las leyes que lo rigen y la gestión adecuada de los esfuerzos y los períodos de descanso con el fin de promover su bienestar y estado físico.

b. Biológicos

En esta etapa, es importante subrayar que el juego involucra labores que promueve la movilidad, y en particular, el desarrollo de los órganos biológicos, las actividades en los niños refleja su salud, ya que un niño más saludable experimenta un mayor deseo de actividad física.

c. Psíquicos

En esta circunstancia, nos enfocamos de manera específica en los juegos dramáticos que surgen de la vida diaria y permiten que los niños expresen sus emociones al asumir de manera precisa roles de otros individuos o elementos..

El juego dramático no solo se limita a aprender sobre la sociedad en la que el niño está inmerso, sino que también le brinda una sensación de empoderamiento, comunicación y logro que trasciende las posibilidades reales, de acuerdo a los autores, "el juego representa la manera más natural de autorregulación a la disposición de los niños, ya que a través del juego dramático, pueden externalizar sus experiencias previas y revelar varios aspectos de su personalidad, por tanto, el juego se convierte en un instrumento para la comunicación, adquisición de conocimiento y armonía emocional .

d. Espirituales

El epígrafe comunica una idea incorrecta, la verdadera intención es destacar que el comportamiento lúdico puede servir como inicio para diversas creaciones eapirituales, lo cual quiere decir que el juego da origen a normas, refinamiento, promueve la inclusión, reemplazando la uniformidad y rutina, así como también la violencia de la naturaleza.

Por lo tanto, los juegos se llevan a cabo en momentos de fatiga y tiempo libre, ya sea de manera grupal o individual y que dentro de su esencia, posee sus propios estímulos y entre los intervalos de descanso se incluyen obras de teatros, juegos diversos, actividades deportivas, pasatiempos y diversas formas de entretenimiento, entre otros.

e. Higiénicos

Mediante la participación en actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de fomentar actitudes positivas, la actividad física asociada al juego estimula la circulación sanguínea, lo que, a su vez, facilita la transpiración y la eliminación de sustancias tóxicas del organismo, este beneficio se extiende tanto a las actividades físicas como a las mentales, en tal razón que el juego desempeña un papel importante en la reducción de la fatiga y el agotamiento.

2.3.1.6 Componentes del Juego.

- **El juego como factor de desarrollo muscular**

La vivencia integral del juego durante las primeras etapas de la niñez ejerce un impacto notable en la construcción de la personalidad y el progreso del sistema muscular y neuromuscular conforme el individuo crece, el peso total de su musculatura se incrementa. Desde aproximadamente 1 kilogramo al nacer hasta cerca de 35 kilogramos al concluir la adolescencia, significa que el juego es un medio para desarrollar destrezas psicomotoras que

abarcan aspectos como: habilidades motrices gruesas y finas, coordinación motriz, equilibrio, destreza en los movimientos, fortaleza muscular, la capacidad motora y resistencia física.

La práctica habitual del juego durante los años de desarrollo promueve el crecimiento de los músculos fundamentales y mejora la sincronización, y la exactitud neuromuscular, en esencia, todas las actividades lúdicas mencionadas ejercen y fortalecen todos los grupos musculares del sistema esquelético.

- **El juego como factor de desarrollo mental**

El juego juega un rol esencial en la manera en que los niños enfrentan emociones complicadas. Cuando los niños se encuentran con situaciones emocionales desafiantes, el juego a veces funciona como un medio de expresión, es por ello que proporcionar a los niños la oportunidad de jugar les permite abordar y manejar emociones como el sufrimiento, temor, ansiedad, miedo a la pérdida, sin dejar de disfrutar de la plenitud de su niñez.

- A través del desarrollo de la Potencia y la sincronización neuromuscular que se adquieren mediante las actividades lúdicas, se manifiesta un progreso simultáneo.
- Los años de la niñez temprana y media son etapas de un significativo aumento en el desarrollo cognitivo.
- Los músculos pueden desarrollar fortaleza y precisión, no obstante, se requiere la colaboración de la mente y el cerebro para controlarlos y concebir nuevas actividades y objetivos.
- Una gran proporción de las actividades de juego infantil son notoriamente evidentes y estructuradas.
- Es complicado imaginar cómo la mente de un niño podría alcanzar su madurez plena si no explora y aprovecha todas estas bases de juego gramaticales en las que se desarrolla.

2.3.1.7 Importancia del juego.

Lo más esencial del juego reside en su capacidad para estimular el crecimiento de las diferentes inteligencias y la formación de competencias emocionales tiene como base esencial las actividades lúdicas. Mediante el juego el niño va a cubrir los aspectos emocional e intelectual en su formación.

Baena Paz (2002) afirma que:

El juego posibilita el desarrollo físico y cognitivo de los niños, fortaleciendo la musculatura, optimizando la oxigenación y funciones orgánicas, asimismo, fomenta la exploración, experimentación y la comprensión de las propiedades de los objetos, impulsando habilidades espaciales y el conocimiento de sí mismos y del entorno. (p. 58).

El juego posee un valor terapéutico al liberar la energía acumulada y es una herramienta educativa fundamental, ya que los niños exploran las propiedades de los objetos, construyen conocimiento, desarrollan habilidades y mejoran sus relaciones sociales.

Se citan a continuación algunos puntos de vista que son aporte de la UNESCO:

a. Teórico

Cada niño en el planeta participa en juegos, y esta actividad desempeña un papel fundamental en sus vidas, por lo que el juego es de importancia crítica durante la infancia y contribuye significativamente al desarrollo holístico del niño, influyendo en su desarrollo físico, cognitivo y emocional, a pesar de ser una necesidad universal en la niñez, el juego está arraigado profundamente en la identidad cultural de las comunidades, y se manifiesta en una diversidad de prácticas y objetos lúdicos que reflejan las particularidades culturales y sociales únicas de cada grupo.

El juego infantil refleja y se ve influenciado por factores como el entorno, la forma de vida, instituciones familiares, políticas y religiosas. Además, con sus tradiciones y reglas, el juego actúa como un espejo de la sociedad en la que se desarrolla. (UNESCO, 1980)

b. Psicológico

Para examinar cómo cambian las actividades de juego a medida que los niños crecen desde la infancia hasta la adolescencia, se pueden explorar dos enfoques: uno basado en la teoría psicoanalítica, que asocia el juego con la reducción de impulsos y su papel en la formación del yo, y otro en la perspectiva de los psicólogos infantiles, que, respaldados por la teoría psicogenética de Piaget, utilizan el juego como un recurso para medir el crecimiento psicológica y afectiva. Desarrollo mental y emocional, así como los procesos de maduración. (UNESCO, 1980).

c. Sociológico

Cuando las sociedades consideran y representan las fases críticas del desarrollo psicológico infantil en sus juegos, se puede apreciar una relación intrínseca con el entorno. Este fenómeno refleja la capacidad de los juegos para actuar como agentes de socialización y transmisión cultural, permitiendo la perpetuación de hábitos, tradiciones y sistemas de creencias a través de la interacción y participación de los niños en dichos juegos. (UNESCO, 1980)

d. Pedagógico

Torres (2002) argumenta que el juego es una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los niños. Al integrar el juego en el proceso de aprendizaje, podemos crear experiencias lúdicas que potencien la adquisición de conocimientos, habilidades y valores, promoviendo así una formación integral y una sociedad más justa y solidaria. (p. 117)

2.3.2 Estrategia de Socialización Post Covid - 19

2.3.2.1 Estrategia.

Es un proceso continuo que se lleva a cabo con las interacciones del individuo con los demás y las relaciones de interpersonales con los demás, el niño logra asimilar normas y costumbres de la sociedad y aprende a participar en ella de manera voluntaria.

2.3.2.2 Importancia de la Estrategia de Socialización Post Covid-19.

Denota “el proceso a través del cual los individuos, en su interacción con sus semejantes, adquieren los modos de pensar, sentir y comportarse que resultan esenciales para su adecuada integración en la sociedad” (León Rubio et al., 1996, p. 52).

La socialización post- covid se entiende como un procedimiento mediante el cual los individuos incorporan nuevas pautas, funciones, comportamientos de su cultura y sociedad. Para los jóvenes, la socialización en post- covid es un proceso que ocurrió en una variedad de contextos, incluyendo parientes, centro educativo, compañeros y canales de información. La estructura familiar es particularmente crucial en la integración social de los adolescentes.

La socialización se refiere a un proceso por medio de la cual, se comunica y configuran el conocimiento y las formas de comprender y categorizar la realidad, así como los valores enraizados socialmente en los fundamentos que respaldan las características esenciales de la estructura social. (Núñez Patiño, 2019).

La socialización implica que los niños adquirieron creencias, comportamientos y sentimientos que son apropiados para su rol en la cultura y sociedad a la que pertenecen, facilitando así su competencia social y cultural dentro de su grupo social en post-covid 19.

Estas visiones acerca de la socialización se dirigen hacia el proceso en su conjunto, no obstante, la sociología ha emprendido un examen crítico de este concepto, debido a que:

En el campo de la sociología infantil, la socialización se vincula frecuentemente con la aculturación, que implica que los niños adoptan la cultura de su grupo social (James et al., 1998). A pesar de que los infantes no se perciben como individuos plenamente preparados para la vida adulta, comienzan a desarrollar el potencial para ser progresivamente incorporados en la vida social de los adultos (Ritchie y Collar, 1964, en James et al., 1998, pp. 23-24).

En esta perspectiva en post covid-19, se abre un debate que cuestiona la concepción tradicional de la socialización como un proceso pasivo de asumir y aceptar la presión social ejercida a través de estructuras externas. En cambio, en post-covid, se redefine la socialización como un proceso dinámico y continuo que surge de las interacciones cotidianas, caracterizado por una comunicación virtual constante y se abandona la visión de un individuo como receptor pasivo y se abraza la idea de que este, participa activamente en su proceso de socialización ya sea de manera directa o indirecta, experimentando un desarrollo gradual a lo largo del tiempo.

“Destacando que los niños son actores que se desarrollan a través de interacciones personales, en lugar de ser receptores pasivos pre programados” (Morton y Wentworth, en De León, 2005, p. 45).

Mencionando el origen de varias disciplinas que subrayan el rol activo del niño en su proceso de socialización, especialmente en los estudios de socialización, estos estudios enfatizan: la variedad, inventiva, innovación y predilecciones personales, como factores influyentes.

La lingüística ha ofrecido enfoques que enriquecen el diálogo sobre la socialización según el planteamiento presentado por Elinor Ochs y Bambi B. Schieffelin en 1986, afirmaron que el proceso de socialización del lenguaje comienza con el contacto social temprano en la vida del ser humano, resaltando la relevancia de la interacción.

Esto significa, que los niños y aprendices no son meros receptores pasivos del conocimiento sociocultural después de la covid-19, sino que desempeñan un papel activo en la construcción de significados a través de sus interacciones en el entorno social.

De León (2005), en sus investigaciones sobre socialización lingüística y adquisición del lenguaje, introduce el concepto de participante porque ayuda a comprender cómo los niños participan en la comunicación y en interacciones antes de que empiecen a hablar, así como su capacidad para participar en situaciones participativas complejas donde deben adaptarse a roles variables de diversas personas. (p.6)

Luego de post covid-19 los niños primero comienzan a socializar apoyándose en los aparatos digitales: WhatsApp, Facebook, Messenger, etc. Siendo esos medios como otros factores de la socialización, luego ellos aprenden por estos medios a interactuar y socializar con los demás.

De tal forma, que, desde la psicología cultural, Núñez Patiño, Kathia aporta elementos en la misma dirección de considerar al niño como participante, la autora se centra en cómo la socialización de los niños se involucra en actividades diarias cotidianas con orientación de personas mayores, lo que da lugar al concepto de:

La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. (Núñez Patiño, 2011)

En otras palabras, este proceso se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven”. Aquí la interacción después de la covid-19 y los arreglos o disposiciones entre niños y sus cuidadores

son la base de la discusión. Las estrategias de los niños son complementadas en la interacción adulto-niño, donde el niño está en una inmersión gradual para su adquisición de las habilidades y creencias propias de su sociedad.

2.3.2.3 Fases de la Socialización Post Covid – 19.

En cuanto a los tipos de socialización se puede hablar de una serie o diferentes tipos de socialización entendiendo a estos de acuerdo a la participación de los autores en relación con el órgano encargado de la socialización o el momento o etapa de la vida en la que nos encontremos. Los tipos de socialización se describen a continuación:

a. Socialización primaria:

Esta es la forma más simple de socialización que comienza en la infancia temprana, en donde los niños adquieren habilidades lingüísticas y cognitivas y se adaptan a las normas y valores culturales. Durante este tiempo se fortalecen los lazos afectivos y se convierte en un miembro social del grupo familiar.

Entendiendo a lo pronunciado por Berger y Luckmann (2013, p. 15), quienes sostienen que “la socialización primaria implica la incorporación del individuo a la sociedad, es la asimilación por parte del sujeto de un entorno social objetivo creado por personas significativas responsables de su inserción social”.

En el ciclo inicial de desarrollo, que transcurre durante la etapa infantil, el individuo experimenta su integración gradual en la estructura de la sociedad, este proceso de socialización, que se manifiesta en los primeros años de vida, encuentra su cimiento en la unidad familiar. Durante esta fase, el individuo se sumerge en un proceso de adaptación a las normas, valores y

dinámicas sociales, lo que le permite convertirse en un miembro pleno de la comunidad, contribuyendo de manera activa a su entorno.

También influye la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El adulto es quien establece las pautas del juego, porque el niño se relaciona de forma automática con las figuras significativas asignadas, sin enfrentar dificultades de identificación. La socialización primaria involucra la construcción del concepto nuevo que se establece en la mente del individuo, lo que permite que se integre plenamente en la sociedad y le proporciona una percepción subjetiva tanto de sí mismo como del mundo en post covid-19.

b. Socialización secundaria:

En consonancia con las teorías previamente exploradas por distintos autores acerca del concepto de socialización secundaria, se define como el conjunto de procedimientos destinados a insertar al individuo en roles y entornos novedosos, dentro de su comunidad. Esto engloba, de manera particular, la inmersión en los denominados nuevos espacios sociales e institucionales, que mantienen una estrecha relación con la organización social y la asignación de funciones.

Se trata de procesos posteriores que dirigen a los individuos ya integrados en la sociedad hacia nuevas áreas de interés en su entorno social post covid-19. Es la familiarización un espacio de realidades que contrastan con el mundo adquirido en la socialización primaria. Además, el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por nuevas formas de socialización que facilitan el aprendizaje.

Este fenómeno se caracteriza por la especialización de roles en la estructura social y la difusión de saberes a nivel colectivo, dado que las interacciones se establecen en concordancia con las estructuras nuevas en post covid-19.

c. **Socialización Terciaria:**

Se refiere a la socialización que se da en el ámbito laboral y educativo, donde se adquieren habilidades y conocimientos específicos para desempeñar una profesión o puesto de trabajo. Las habilidades y conocimientos adquiridos en este tipo de socialización capacitan a una persona para desenvolverse en el mundo del trabajo.

Podemos tener presente que la socialización terciaria es un proceso de reintegración social solamente aplicable a aquellos que han sufrido una desviación de la norma. También se denomina resocialización y se aplica sobre aquellas personas que han mostrado conductas delictivas e infracciones.

2.3.2.4 Agentes Socializadores Pos Covid – 19.

En cuanto a los agentes de socialización, se pueden mencionar los siguientes:

- **Familia:** Es el primer agente de socialización asociado a los humanos.
- **Escuela:** Es el medio de socialización que encuentran las personas durante la etapa escolar.
- **Amigos y compañeros:** son importantes facilitadores de la socialización juvenil.
- **Instituciones y personalidades destacadas:** también son importantes facilitadores de la socialización de los adolescentes y medios de comunicación.

La pandemia supuso la adopción de medidas de salud públicas como el confinamiento domiciliario de la población, además del cierre temporal de los centros educativos. Esto generó un incremento de síntomas de ansiedad, depresión y traumas para la población 19 infantojuvenil, pues generaron consecuencias negativas a la salud mental y física de los mismos. Además, el desarrollo de los niños y niñas se vio afectado no solo por el cierre de las escuelas, sino por la restricción de las relaciones con iguales, la prohibición de salidas al exterior para llevar a cabo

actividades físicas y el veto de hábitos saludables. Todo ello supuso un cambio radical para los niños y niñas, pues sus rutinas y hábitos se vieron totalmente modificados.

2.3.2.5 Características de la Socialización Post Covid – 19.

Implica que el individuo adquiera experiencia social para su integración en la sociedad de post covid-19, y también juega un rol clave en la perpetuación cultural, al transmitir valores y tradiciones a las generaciones venideras, asegurando su continuidad e identidad en la sociedad. “La socialización secundaria implica la adquisición de experiencia social para la integración del individuo en la sociedad post-COVID-19” (Alonso Pérez, 2022, p. 458).

Por naturaleza el ser humano tiene una fuerte tendencia hacia lo social ya que durante toda su vida después de la covid-19 va, ya no va a estar en constante relación con los demás; y, para ello va a utilizar diferentes formas de interrelación con sus congéneres como redes sociales.

Valcárcel Gonzales, (1986), asevera que “la socialización es el procedimiento mediante el cual el individuo adquiere y absorbe la cultura de su sociedad, se incorpora en la comunidad y forja su propia identidad, lo que conlleva una conformación a las pautas y principios culturales” (p. 17).

Los seres humanos vivimos en sociedad, por tanto, es necesario adaptarse a ella después de la pandemia, y el método para hacerlo se trata de socializarse en el nuevo contexto actual post covid-19.

a) La socialización como capacidad para relacionarse

El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en la sociedad.

b) La socialización como vías de adaptación a las instituciones

Con el propósito de evitar sobresalir de manera negativa en la comunidad, se debe considerar que, de acuerdo con los principios de la psicología social, la uniformidad en todos los grupos no es la norma, ya que la estructura se adapta de acuerdo a las necesidades y requisitos sociales específicos.

c) La socialización es una inserción social

Este fenómeno implica la incorporación del individuo en el grupo, transformándolo en un miembro de la colectividad, siempre y cuando su comportamiento no sea discordante con la conducta predominante en sus miembros o se adhiera a las reglas de respeto y vida en común.

d) La socialización es convivencia con los demás

Sin interacción social, el individuo experimentaría una disminución de su bienestar y se vería privado de una importante fuente de satisfacción necesaria para mantener el bienestar psicológico. La coexistencia sirve para satisfacer las necesidades esenciales de afecto, protección, apoyo y otras.

e) La socialización cooperativa para el proceso de personalización

McDonald (1988) argumenta que “la socialización cooperativa es fundamental para el proceso de personalización. Sostiene que el "yo" se relaciona con los otros y construye la "personalidad social" en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo" (p. 23).

f) La socialización es aprendizaje

El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las competencias sociales tienen sus raíces en predisposiciones genéticas y en las respuestas a estímulos ambientales. Dada la importancia de este aspecto en el

campo de la Psicología Social, nuestra atención se centrará en la siguiente sección en el examen de la socialización como un proceso de adquisición de conocimiento.

2.3.2.6 Covid-19

OMS. (2020, 11 de marzo). “La COVID-19 es una enfermedad infecciosa causada por un nuevo coronavirus que surgió en Wuhan, China, en diciembre de 2019. Actualmente, se ha convertido en una pandemia que afecta a numerosos países en todo el mundo”.

Los indicios de la COVID-19 presentan similitudes con los del resfriado común e incluyen fiebre, tos, dificultad respiratoria, dolores musculares y fatiga. En casos más severos, pueden dar lugar a complicaciones como neumonía, síndrome de dificultad respiratoria aguda, sepsis y shock séptico, lo que resulta en un índice de mortalidad del 3,75 % entre los afectados, según los informes de la OMS. Aunque no se cuenta con un tratamiento concreto, se utilizan métodos terapéuticos para mitigar los síntomas y preservar las funciones vitales.

2.3.2.7 La Socialización y la Educación Post Covid-19.

Los profesores son y son la pieza clave de esta nueva fase post covid-19 en socialización en las escuelas y deben ser capaces y comprometidos de manejar las herramientas necesarias para abordar nuevas situaciones, en nuevos ambientes en la interacción con sus alumnos y entre los docentes. En ese sentido el señalamos, además el aprendizaje en números o letras, hablar sobre la empatía con sus compañeros, respeto y tolerancia son importantes. El buen desarrollo socioemocional en los niños y jóvenes post pandemia deberá ser tarea de todos, profesores, padres y mancomunidad en conjunto.

2.3.2.8 Estado de emergencia.

Diario El Peruano. (2020, 6 de abril), indica que "A través del Decreto Supremo N° 008-2020-SA, se declara en Situación de Emergencia Sanitaria en todo el país por un periodo de

noventa (90) días y se han implementado acciones con el fin de prevenir y controlar la expansión del COVID-19".

Por lo que se dispuso el aislamiento social obligatorio (cuarentena) por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación.

2.3.2.9 La Educación en Tiempos de la Pandemia de COVID-19.

La pandemia de COVID-19 ha desencadenado una crisis de magnitudes extraordinarias en diversas esferas, siendo la educación una de las más afectadas. Esto se ha manifestado a través del cierre generalizado de escuelas en más de 190 países con el propósito de contener la propagación del virus y minimizar su impacto. Según datos proporcionados por la UNESCO, a mediados de mayo de 2020, se reportó que más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles educativos en todo el mundo habían dejado de asistir a clases presenciales, incluyendo a más de 160 millones en América Latina y el Caribe.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) advierte que, previo al impacto de la pandemia, la región ya enfrentaba un deterioro en su realidad social. Esto se reflejaba en el incremento de los índices de pobreza y extrema pobreza, la continuación de las disparidades económicas y un aumento en la insatisfacción social.

Bajo este escenario, la crisis tendrá consecuencias negativas en áreas clave como salud, educación, empleo y la lucha contra la pobreza, como señala la (CEPAL, 2020). Además, la UNESCO destaca la existencia de disparidades en los logros educativos, atribuibles en parte a la inequitativa distribución de docentes, especialmente en regiones con bajos ingresos y áreas rurales, donde a menudo se concentra la población indígena y migrante. (UNESCO, 2016a; Messina y García, 2020).

En el ámbito educativo, la mayoría de las acciones que los países de la región han adoptado ante la crisis se relacionan con la suspensión de las clases presenciales en todos los grados, lo que ha dado origen a tres campos de acción principales: el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y la colectividad educativas, cuidado de la salud y el completo bienestar de los estudiantes.

2.3.2.10 Prevención de COVID-19.

El control del covid-19 se ha requerido de una serie de procesos, pero primordialmente de acciones y cambios conductuales, que van a permitir a la persona reducir la posibilidad de contagio., es por eso la importancia que seamos conscientes que la prevención del covid-19 es una prioridad, debido a que se tiene un mayor riesgo de padecerla, por ejemplo, si el paciente presente obesidad, diabetes o si existen historiales médicos previos de la enfermedad en su familia o si le han diagnosticado alguna otra enfermedad o las mismas ya mencionadas.

La prevención es básica, como alimentarse de forma saludable, realizar más actividad física y adelgazar un poco, jamás es demasiado tarde para realizar modificaciones simples en la forma de vivir que p u e d e n contribuir a reducir las complicaciones graves.

El COVID-19 se propaga principalmente mediante gotas de saliva o secreciones nasales expulsadas cuando una persona infectada tose o estornuda. Por tanto, es de vital importancia que las personas afectadas adopten la práctica de cubrirse la boca y nariz con el codo flexionado al toser o estornudar.

Con el fin de prevenir la infección y disminuir la propagación del COVID-19, de acuerdo con las recomendaciones de la OMS:

a. Lavarse las manos

Una de las primera medidas de prevención y muy importante es lavarse las manos de manera frecuente con agua y jabón o aplique si es solo en caso de emergencia las manos con alcohol gel, mantenga su distanciamiento al menos 1 metro entre usted y las personas que tosen o estornudas, evite tocarse la cara, cúbrase la nariz ,boca al toser o estornudar, quédate en casa si te sientes mal, no fumar y otras actividades que debilitan los pulmones, practique el alejamiento o distanciamiento físico obviando viajes innecesarios y alejándose de grupos de personas.

b. Otras medidas de protección

Las medidas de protección se aplican para crear barreras entre usted y los microbios, eso requiere decir que reduce la posibilidad de tocar, exponerse y propagar microbios.

También en el sector salud es conocido como EPP ayuda a prevenir la propagación de microbios en un hospital. Esto protege a las personas como los trabajadores de salud de infecciones. No obstante, las personas se infectan por no usarlas de manera correcta y resto a su vez con posibles enfermedades preexistentes que padecen desarrollan el covid-19 de manera lleve y se recuperan, pero en otros casos puede ser más grave. Por ello tomar conciencia de cuidar su salud y proteger a los demás a través de las siguientes medidas:

c. Distanciamiento social

La directora de la Organización Panamericana de la Salud (OPS), Carissa F. Etienne, afirmó que en la lucha contra la pandemia de COVID-19 en las Américas, tres aspectos cruciales son mantener las medidas de distanciamiento social, mejorar la vigilancia y fortalecer los sistemas de salud, ya que la mayoría de las personas se infectan.

La Organización Mundial de la Salud sugiere que es más efectivo mantener el

distanciamiento social para mitigar la propagación del virus, ya que algunas personas pueden no ser conscientes de su infección y, al toser o estornudar, liberan diminutas gotas de saliva que pueden contener el virus. Estas partículas, incluso si la persona lleva una mascarilla, pueden dispersarse en su proximidad, y si te encuentras cerca, podrías inhalarlas.

Según el MINSA, el virus puede propagarse incluso cuando las personas están conversando. Para superar esta situación, es fundamental reconocer que nuestro sistema de salud pública enfrenta limitaciones que dificultan la prestación de una atención óptima en el ámbito de la salud. Por lo tanto, es esencial que todos cumplamos estrictamente con los protocolos de protección para reducir la propagación de este virus mortal.

Por lo tanto, el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) impulsa la difusión de mensajes educativos incluidos en la "Cartilla de medidas de distanciamiento social".

d. Uso de mascarilla

Utilización de las mascarillas en las siguientes condiciones:

Si se debe atender a una persona bajo sospecha de infección por COVID-19, si se tienen tos o estornudos, si se debe ir por alimentos o productos de primera necesidad, si se tiene que salir de manera permitida durante el aislamiento social obligatorio.

Según (OMS, 5 de junio 2020) recomienda en su guía técnica actualizada que el uso de mascarillas por el público general, las autoridades deben: informar claramente la finalidad de usarla, dónde, cuándo, cómo y qué tipo de mascarilla es conveniente. Explicar lo que el uso de la mascarilla puede lograr y lo que no, y comunicar claramente que esto es parte de una serie de medidas junto con la higiene de las manos, el distanciamiento físico y otras que son necesarias en su totalidad y se refuerzan mutuamente:

Prevenir o hacer de conocimiento a la gente sobre cuándo y cómo usar la mascarilla sin riesgo, es decir, cómo colocársela, usarla, quitársela, limpiarla y descartarla, considerar la viabilidad del uso, el suministro y acceso, aceptación social y psicológica (tanto de usar como de no usar diferentes tipos de mascarillas en distintas circunstancias).

Seguir investigando sobre la eficacia del uso de mascarilla (incluidos distintos tipos y modelos, así como otros medios de cubrirse la cara como los pañuelos) en entornos salud y comunidad; evaluar la consecuencia (positiva, neutra o negativa) de usar mascarilla en la población general, es decir, en situaciones conductuales y sociales.

2.3.2.11 Estrategia de Socialización Post Covid – 19.

Como es ampliamente reconocido, el concepto de estrategias ha sido introducido recientemente en el ámbito de la psicología del aprendizaje y la educación para destacar aún más la naturaleza procesal que implica todo proceso de aprendizaje.

Es tanto como afirmar que los procedimientos usados para aprender son una parte muy decisiva del resultado final de ese proceso.

No es que se pasara por alto, especialmente entre los educadores competentes, la importancia crítica de las técnicas y otros recursos proporcionados por el estudiante. Sin embargo, no existía una formulación y conceptualización tan clara y con términos específicos en relación a esas operaciones cognitivas particulares del aprendizaje.

Es pues, un concepto moderno que conecta adecuadamente con los principios de la psicología cognitiva, con la perspectiva constructivista del conocimiento y aprendizaje, con la importancia atribuida a los elementos procedimentales en el proceso de construcción de conocimientos. Asimismo, se debe tener presente que los aspectos diferenciales de los individuos están enfatizados por toda la psicología cognitiva (adultos, jóvenes, expertos, novatos, etc).

a) Estrategias lúdicas recreativas de enseñanza aprendizaje

Son un conjunto de actividades de enseñanza aprendizaje, debidamente planificadas por el docente o la docente para que sus niños y niñas puedan aprender con significancia y en forma agradable.

De acuerdo a algunos autores definen a la estrategia de la siguiente manera: Otros autores (Beltrán Llera, 1993) las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de las estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo. (Valle et al., 1998).

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (Moreno Gonzales, 1999)

El juego como parte de las estrategias utilizadas por los docentes y las docentes en sus sesiones de aprendizaje en las aulas, como parte de su trabajo pedagógico, sirve para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas. Estas estrategias serán efectivas; siempre y cuando se planifiquen actividades atractivas y agradables para el estudiante; con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores sociales como la tolerancia, equidad, responsabilidad, solidaridad, confianza. De tal manera que generen entre ellos el compañerismo, la amigabilidad y la comunicación asertiva.

b) Estrategias lúdicas post covid-19

Se considera entonces que las estrategias lúdicas, son aquellas que se organizan, planifican y ejecutan en base a actividades lúdicas – juegos. Estas estrategias lúdicas, favorecen el crecimiento emocional individual y social positivo de los estudiantes en los mismos que se realiza un desarrollo integral y significativo; y, al docente le posibilita hacer su trabajo académico de forma más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El ingreso al nivel de Educación Primaria: Los niños y niñas que ingresan a la primaria se encuentran en pleno proceso de desarrollo (aún no han dejado la infancia, la misma que va hasta los 8 años); por lo tanto, entre el 1er y 2do grado debe haber una continuidad con las experiencias de juego que vivieron los niños y las niñas en la educación inicial. (MINEDU, 2015)

(Vigotsky L. 1896/1934) declara que las estrategias lúdicas es un factor básico del desarrollo del pensamiento simbólico – abstracto, donde permite la asimilación de las reglas del mundo en el que el niño vive, y aprende jugando, conoce sus limitaciones, y capacidades, y las normas sociales desde el momento en que juega con otras personas así el juego adquiere un marcado de carácter social. (pág. 14). El autor Vygotsky habla que las estrategias lúdicas son de gran beneficio para los niños y niñas ya que por medio de ello aprende jugando y al relacionarse con los demás lo ayuda a socializarse.

Las estrategias lúdicas son entretenimientos que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez,

la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo. (Minerva Torres, 2002)

2.3.2.12 Dimensiones de la Estrategia de Socialización Post Covid-19

- a) **Adaptación social:** Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.
- b) **Respeto:** según (MINEDU, 2012). Se refiere al reconocimiento de las emociones, los intereses de la otra parte; diferencias que existen en las relaciones. Esta palabra se menciona a menudo en las relaciones interpersonales. Por otro lado, se refiere a relaciones que se dan en diversos pequeños grupos u organizaciones. Es un tipo de relación que debe reflejarse en todas las acciones de la humanidad.
- c) **Comunicación Asertiva:** según (MINEDU, 2012). Cuando hablamos de confianza, hablamos de cómo interactuar de manera efectiva en cualquier situación, por lo que aprender confianza ayuda a desarrollar habilidades que nos permitan convertirnos en personas honestas, directas y expresivas. La confianza incluye muchos aspectos, como crear una comunicación interna efectiva con nosotros mismos, comprender nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, gestionar nuestras emociones y responder de manera coherente y responsable ante cualquier situación.

2.4 Marco conceptual

- **Educación:** presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimiento, la enseñanza (entendida como una profesión) no aparece hasta tiempos relativamente recientes. Las sociedades que en la antigüedad hicieron avances sustanciales en el conocimiento del mundo que nos rodea y en la organización social fueron sólo aquellas en las que personas especialmente designadas asumían la responsabilidad de educar a los jóvenes.
- **Clasificación del desarrollo humano:** se clasifican los países en tres grupos: Países con Alto desarrollo Humano; Países con Medio desarrollo Humano; y Países con Bajo desarrollo Humano.
- **Actividades lúdicas:** El tiempo de juego se refiere a cualquier actividad de ocio con el propósito de liberar tensión, tomar un descanso de la vida cotidiana y divertirse, divertirse y divertirse.
- **Estrategia metodológica:** Las estrategias metodológicas no son más que un conjunto de normas relativas a los métodos que la educación emplea para cumplir su cometido.

José Gálvez Vásquez.

Es el conjunto de técnicas y procedimientos mediante los cuales los profesores hacen que las experiencias del currículo se lleven a cabo y resulten realmente vividas 0por los educandos ya sea que los profesores estén en relación directa con los educandos, ya sea a través de los medios de comunicación masiva o medios audiovisuales. José Luis Pareja Luna (compendio de terminología educativa).

Una estrategia consiste en una serie de acciones planificadas que facilitan la toma de decisiones y la consecución de resultados óptimos. Existen diferentes tipos de estrategias

como estrategias militares, comerciales, publicitarias, deportivas, de enseñanza y aprendizaje, etc.

- **Actividad física:** La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la actividad física como cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía.
- **Post Covid-19:** La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la educación, y hay discusiones en curso sobre cómo transformar la educación en un mundo posterior a COVID-19.
- **Socialización:** Pasos mediante el cual los individuos adquieren habilidades, transmitidas durante el crecimiento, de acuerdo al tipo de sociedad donde vive.
- **Pandemia:** Es una enfermedad epidémica que se extiende a muchos países o que ataca a casi todos los individuos de una localidad o región.
- **Estrategia de Socialización:** Es un conjunto de acciones planificadas y sistemáticas que se implementan con el objetivo de facilitar la interacción y el desarrollo de relaciones sociales entre individuos o grupos.

CAPITULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis General

El nivel de relación de las actividades lúdicas es directa y significativa con la socialización Post covid-19 de estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

3.1.2 Hipótesis Específicas

- a) Las actividades lúdicas son moderadas Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.
- b) La integración de actividades lúdicas en la socialización es moderada Post covid-19 en estudiantes de 1er y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.
- c) Las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con las estrategias de socialización en Post covid-19 de estudiantes de 1er y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa N° CPED 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

3.2 Identificación de Variables y Dimensiones

3.2.1 Variables

V1. Actividades lúdicas

Calero M. (2005). Menciona que el juego se considera importante porque cuando un niño realiza esta actividad, es una actividad libre y voluntaria que se adapta al entorno en el que se encuentra, y durante el juego los niños prácticamente utilizan casi todo su organismo, como los

movimientos corporales, las palabras y el lenguaje. Movimientos no verbales, verbales, dependiendo de los juegos que practique descubrirá cosas nuevas, además la creatividad que genera el juego es única, lo que contribuye a su progreso intelectual. Como todos sabemos, a todos los niños les gusta jugar y así construyen los procesos mentales y mentales de los niños desde los más simples hasta los más complejos.

V2. Socialización

En referencia a las concepciones sobre socialización para (MINEDU, 2012). Este es el proceso mediante el cual los individuos se integran en las normas, roles, valores, actitudes y creencias del contexto social e histórico a través de diversos medios sociales, como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y diversas instituciones educativas.

3.2.2 Dimensiones

Dimensiones de la V1. Actividades lúdicas

a) Juegos que se centran en la movilidad (movimiento): Los juegos ayudan a fortalecer los músculos del cuerpo, porque al jugar, el cuerpo está en pleno movimiento.

b) Juegos educativos sensoriales (sensibilidad): practicar el uso de diferentes objetos para desarrollar las manos, el oído, la visión, etc.

c) Juegos que desarrollan la inteligencia: Estos juegos entretienen y animan a los niños a ser más creativos y atentos, y ayudan a desarrollar su inteligencia, como son los rompecabezas, rompecabezas y juegos de mesa.

d) Juegos para desarrollar la sensibilidad y la voluntad (emociones): Según (Calero M., 2005) “los juegos afectivos, ayudaran al niño a poder desarrollar los buenos hábitos que este tomara mediante va creciendo, los juegos deben de ser edificativos para los

niños, esto es labor de los padres y de los docentes encargados para poder formar el carácter del niño.”

e) Juegos artísticos: Que ayudan a ingeniar y que llevan a alucinar, fantasear a los niños, da a culturalizar a los niños según sean sus habilidades y manera de tomar decisiones.

Dimensiones de la variable V2. Socialización

d) **Adaptación social:** Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

e) **Respeto:** según (MINEDU, 2012). Se refiere al reconocimiento de las emociones, los intereses de la otra parte; diferencias que existen en las relaciones. Esta palabra se menciona a menudo en las relaciones interpersonales. Por otro lado, se refiere a relaciones que se dan en diversos pequeños grupos u organizaciones. Es un tipo de relación que debe reflejarse en todas las acciones de la humanidad.

Comunicación Asertiva: según (MINEDU, 2012). Cuando hablamos de confianza, hablamos de cómo interactuar de manera efectiva en cualquier situación, por lo que aprender confianza ayuda a desarrollar habilidades que nos permitan convertirnos en personas honestas, directas y expresivas. La confianza incluye muchos aspectos, como crear una comunicación interna efectiva con nosotros mismos, comprender nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, gestionar nuestras emociones y responder de manera coherente y responsable ante cualquier situación.

3.3 Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
<p>Actividades lúdicas: Variable 1 (Calero M., 2005). El juego se considera importante porque cuando un niño realiza esta actividad, es una actividad libre y voluntaria que se adapta al entorno en el que se encuentra, y durante el juego los niños prácticamente utilizan casi todo su organismo, como los movimientos corporales, las palabras y el lenguaje. Movimientos no verbales, verbales, dependiendo de los juegos que practique descubrirá cosas nuevas, además la creatividad que genera el juego es única, lo</p>	<p>a) Juegos que se centran en la movilidad (movimiento): Los juegos ayudan a fortalecer los músculos del cuerpo, porque al jugar, el cuerpo está en pleno movimiento.</p> <p>b) Juegos educativos sensoriales (sensibilidad): practicar el uso de diferentes objetos para desarrollar las manos, el oído, la visión, etc.</p> <p>d) Juegos que desarrollan la inteligencia: Estos juegos entretienen y animan a los niños a ser más creativos y atentos, y ayudan a desarrollar su inteligencia, como son los rompecabezas, rompecabezas y juegos de mesa.</p> <p>d) Juegos para desarrollar la sensibilidad y la voluntad (emociones): Según (Calero M., 2005) “los juegos afectivos, ayudaran al niño a poder desarrollar los buenos hábitos que este tomara mediante va creciendo, los juegos deben de ser edificativos para los niños, esto es labor de los padres y de los docentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Juega Futbol promoviendo el trabajo colectivo ○ Juega Vóley promoviendo el trabajo colectivo ○ Participa en diferentes juegos grupales o colectivos ○ Reconoce voces con los ojos tapados ○ Percibe sabores con los ojos tapados ○ Percibe olores con los ojos tapados ○ Arma rompecabezas ○ Crea adivinanzas ○ Crea acertijos ○ Expresa sentimientos de afecto y solidaridad ○ Comparte juegos en grupo

que contribuye a su progreso intelectual. Como todos sabemos, a todos los niños les gusta jugar y así construyen los procesos mentales y mentales de los niños desde los más simples hasta los más complejos.

Socialización: Variable 2

En referencia a las concepciones sobre socialización para (MINEDU, 2012). Este es el proceso mediante el cual los individuos se integran en las normas, roles, valores, actitudes y creencias del contexto social e histórico a través de diversos medios sociales, como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y diversas instituciones educativas.

encargados para poder formar el carácter del niño.”

e) Juegos artísticos: Que ayudan a ingeniar y que llevan a alucinar, fantasear a los niños, da a culturalizar a los niños según sean sus habilidades y manera de tomar decisiones.

Adaptación social: Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

Respeto: según (MINEDU, 2012). Se refiere al reconocimiento de las emociones, los intereses de la otra parte; diferencias que existen en las relaciones. Esta palabra se menciona a menudo en las relaciones interpersonales. Por otro lado, se refiere a relaciones que se dan en diversos pequeños grupos u organizaciones. Es un tipo de relación que debe reflejarse en todas las acciones de la humanidad.

Comunicación Asertiva: según (MINEDU, 2012). Cuando hablamos de confianza, hablamos de cómo interactuar de manera efectiva en cualquier situación, por lo que aprender confianza ayuda

- Representa y pinta caricaturas
- Elabora maquetas
- Moldea formas
- Participa en teatro

- Integración social
- Socialización con sus compañeros
- Disposición Cooperativa

- Normas de convivencia
- Acciones de respeto
- Reconoce los sentimientos e intereses

- Incentiva la participación
- Relaciones interpersonales

a desarrollar habilidades que nos permitan convertirnos en personas honestas, directas y expresivas. La confianza incluye muchos aspectos, como crear una comunicación interna efectiva con nosotros mismos, comprender nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, gestionar nuestras emociones y responder de manera coherente y responsable ante cualquier situación.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 **Ámbito de estudio: localización política y geográfica**

Los participantes de esta investigación fueron estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 en Lauramarca, Cusco. Se localiza en la provincia de Quispicanchi, distrito de Ocongate y en la comunidad de Lauramarca.

4.2 **Tipo, nivel y diseño de investigación**

4.2.1 **Tipo**

En concordancia con Esteban (2018) “se afirma que es básica ya que actúa como un punto de partida para la investigación práctica o tecnológica y desempeña un papel esencial en el avance de la ciencia” (pág. 2).

Por lo tanto, la labor desarrollada es de condición básica y esencial ya que su propósito consiste en identificar las variables de investigación en su estado real., en razón que las actividades lúdicas representan una técnica para mejorar las condiciones del proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario.

4.2.2 **Nivel**

En cuanto al nivel que se ha visto por conveniente de acuerdo a las características que presenta el estudio se ha considerado para el desarrollo de esta investigación la no experimental debido a que en ningún momento se busca el manejo de las variables de estudio, solamente se proyecta a dar a conocer al fenómeno tal como se le observa en toda su amplitud.

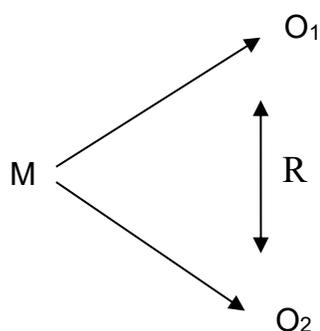
Según Hernández et al. (2014) la investigación experimental se define por su enfoque sistemático y empírico, donde la variable independiente no sufre manipulación. Por otro lado el

presente estudio se clasifica como transversal o transaccional, ya que involucra la recopilación de datos en un único punto en el tiempo.

4.2.3 Diseño

El diseño que se ven correspondiente a este estudio de investigación, por su naturaleza se ve por conveniente aplicarle un diseño Correlacional, ya que el objetivo es comprender la presencia de una conexión entre las variables del fenómeno bajo estudio.

Por lo expuesto su Tipología es:



Donde:

M = Muestra de estudiantes de la población de estudio.

O_1 = Las actividades lúdicas.

O_2 = La socialización.

R = Correlación.

4.3 Población y Muestra de Estudio

4.3.1 Población

La población de estudio estuvo constituida por 221 estudiantes de 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to grado del nivel secundario de la Institución educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco- 2023.

4.3.2 Tamaño de Muestra

La muestra estuvo constituida de 100 estudiantes, el estudio es tomada de carácter directa ya que se trabajará con los estudiantes de manera circunstancial, estos fueron de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la institución educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco- 2023.

4.4 Técnicas de Selección de Muestra

Según la naturaleza de estudio el trabajo de investigación desarrollado fue de muestreo no probabilístico o dirigida. “Población donde cuya selección no está basada en la aleatoriedad, sino en las particularidades específicas de la investigación.” (Hernández et al., 2014, p. 176).

4.5 Técnicas de Recolección de Información

Tabla 1. *Tabla de técnicas de recolección de Información.*

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Encuesta	Cuestionario

Fuente: Elaboración propia

4.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información

En esta parte del trabajo de investigación se sistematizó e interpretó la información recolectada, la cual es aplicable a un total de 100 estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la institución educativa CPED N° 50853 Lauramarca - Cusco.

4.7 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

a. Prueba estadística Chi cuadrado de Pearson

En la comparación de hipótesis, además de la prueba, también se debe utilizar la prueba de simetría para establecer el nivel de correlación entre las variables de investigación.

b. Estadística de Chi cuadrado de Pearson.

Para aplicar la prueba estadística, es necesario satisfacer los requisitos que se consideren adecuados.

c. Los datos muestrales se seleccionan aleatoriamente.

- Se acepta la hipótesis del investigador si las frecuencias de las filas demuestran dependencia, caso contrario se acepta la hipótesis nula.
- En cada casilla de la tabla de contingencia, se espera que la frecuencia sea a 5, lo cual no aplica a la frecuencia observada, además no es necesario la aplicación de la prueba de distribución normal.

La fórmula para calcular el valor de Chi cuadrado es el siguiente:

$$X^2 = \sum_i \sum_j \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

O Frecuencia observada

E_{ij} : Frecuencia esperada

X^2 Resultado del valor de Chi cuadrado

CAPITULO V

RESULTADOS

En este capítulo se organizan las respuestas de las encuestas en tablas de frecuencia y gráficos para visualizar la participación en las actividades lúdicas, como también se interpretan los resultados del análisis estadístico para determinar si las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en la socialización de los estudiantes con el uso de SPSS, de la misma forma se aplica las técnicas estadísticas adecuadas para cada tipo de dato (descriptiva, inferencial, etc.) para obtener información relevante sobre las variables estudiadas, como se muestra a continuación:

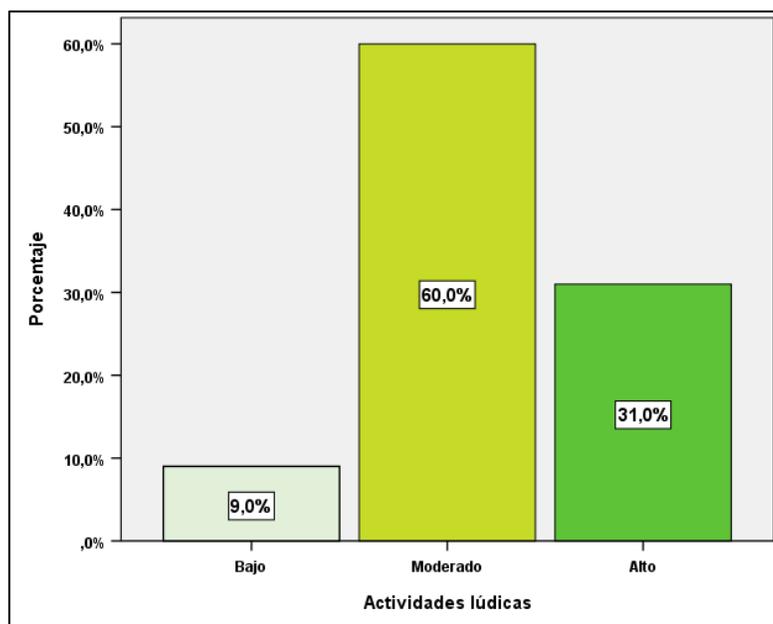
5.1 Resultados para la variable Actividades lúdica

Tabla 2. *Resultados para la variable Actividades lúdica*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	9,0
Moderado	60	60,0
Alto	31	31,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 1. *Resultados para la variable actividades lúdicas*



Fuente: SPSS – V25

En la tabla y figura N° 01 que corresponden a la variable de estudio actividades lúdicas, los mismos nos permiten apreciar que el nivel bajo es representado por el 9,0% de los estudiantes entrevistados opinaron en la encuesta en post covid-19, mientras que el 60,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado de actividades lúdicas en post covid-19, y el 31,0% de los alumnos encuestados muestran un nivel elevado de actividades lúdicas en post covid-19. Concluyendo que gran parte de los encuestados se encuentra en un nivel intermedio, con un 60,0%, en lo que respecta a las actividades lúdicas después del COVID-19 en 1er y 2do grado del nivel secundario entre los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca, - Cusco 2023.

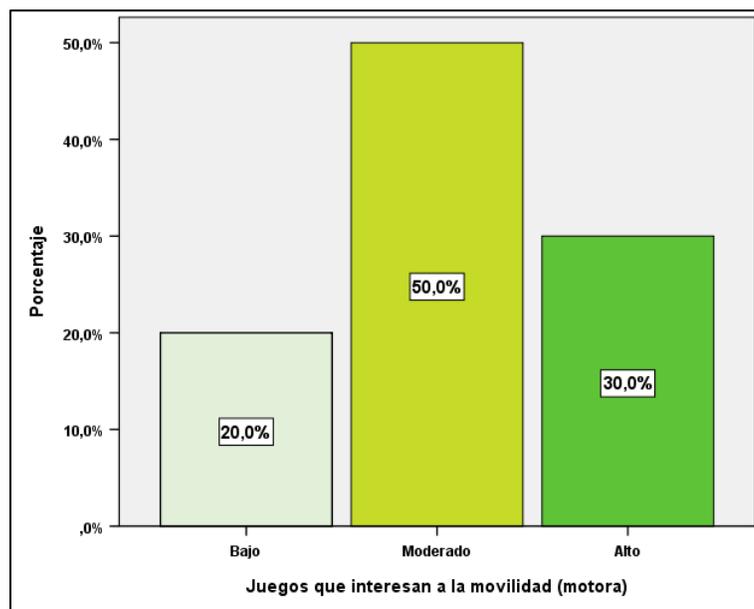
Resultados para la dimensión Juegos que interesan a la movilidad (motora)

Tabla 3. *Resultados para la dimensión Juegos que interesan a la movilidad (motora)*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	20,0
Moderado	50	50,0
Alto	30	30,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 2. *Resultados para la dimensión Juegos que interesan a la movilidad (motora)*



Fuente: SPSS – V25

Los datos presentados en la tabla y la figura N° 02 se refieren a la categoría de Juegos enfocados en la movilidad motora. Estos datos indican que el 20,0% de los estudiantes encuestados muestran un nivel bajo en cuanto a su interés por los Juegos relacionados con la movilidad motora después del período post-COVID-19. Mientras tanto, el 50,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado en esta categoría, y el 30,0% de los

estudiantes encuestados muestran un nivel alto en Juegos que fomentan la movilidad motora en el período post-COVID-19. En resumen, gran parte de los encuestados se encuentra en un nivel moderado, representando el 50,0%, con respecto a los Juegos que incentivan la movilidad (motora) después del COVID-19 en 1er y 2do grado del nivel secundario entre los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco - 2023.

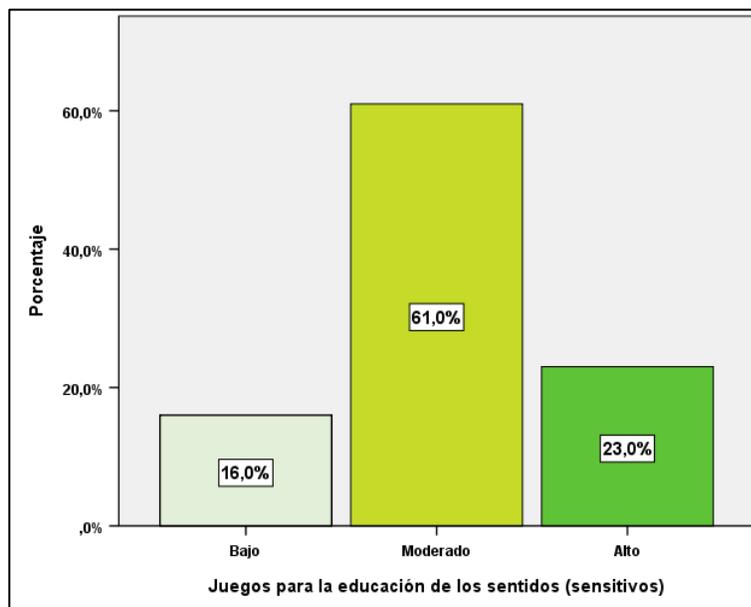
Resultados para la dimensión Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)

Tabla 4. *Resultados para la dimensión Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	16	16,0
Moderado	61	61,0
Alto	23	23,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 3. *Resultados para la dimensión Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)*



Fuente: SPSS – V25

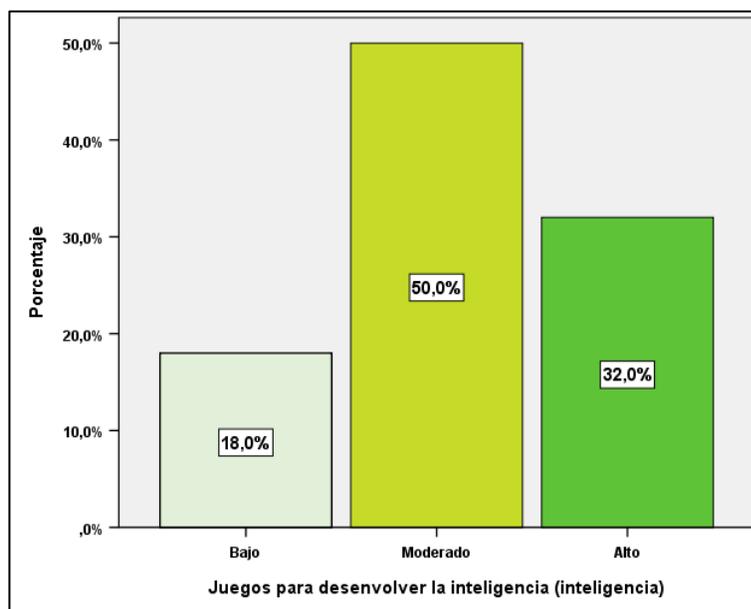
Los resultados presentados en la tabla y la figura N° 03 se refieren a la categorización de Juegos diseñados para la estimulación de los sentidos (sensitivos). Los datos reflejan que el 16,0% de los estudiantes encuestados muestran un nivel bajo en lo que respecta a estos juegos en el período posterior al COVID-19. En contraste, el 61,0% de los estudiantes encuestados se ubica en la categoría de nivel moderado en esta dimensión, mientras que el 23,0% se sitúa en un nivel alto con respecto a los Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos) en el período post COVID-19. En síntesis, la mayoría de los encuestados, que representa el 61,0%, se encuentra en la categoría de nivel moderado en relación a la dimensión de juegos orientados a la educación de los sentidos (sensitivos) en el contexto posterior al COVID-19 en 1er y 2do grado del nivel secundario de los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco - 2023.

Tabla 5. *Resultados para la dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia)*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	18	18,0
Moderado	50	50,0
Alto	32	32,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 4. *Resultados para la dimensión Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia)*



Fuente: SPSS – V25

Resultados para la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivo) os resultados presentados en la tabla y la figura N° 04 se refieren a la categoría de Juegos diseñados para promover el desarrollo de la inteligencia. Estos datos indican que el

18,0% de los estudiantes encuestados exhiben un nivel bajo en lo que concierne a los Juegos destinados al fomento de la inteligencia en el período posterior al COVID-19. En contraste, el 50,0% de los estudiantes encuestados se encuentra en la categoría de nivel moderado en esta dimensión, mientras que el 32,0% se ubica en un nivel alto en lo que respecta a los Juegos para el desarrollo de la inteligencia en la etapa post COVID-19. Resumiendo, la mayoría de los encuestados, que representa el 50,0%, se encuentra en la categoría de nivel moderado en relación a la dimensión de Juegos diseñados para estimular la inteligencia en el contexto posterior al COVID-19. en 1er y 2do grado del nivel secundario en los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco - 2023.

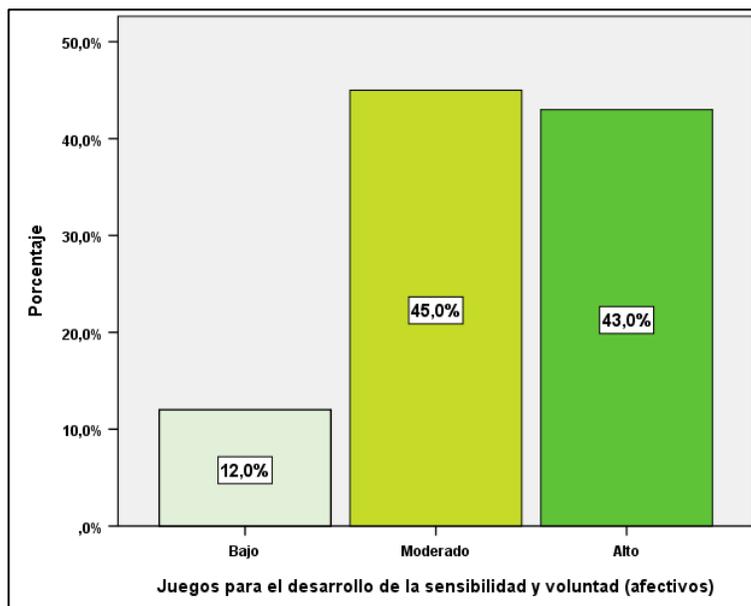
Tabla 6. *Resultados para la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	12,0
Moderado	45	45,0
Alto	43	43,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Resultados para la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)

Figura 5. *Resultados para la dimensión Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)*



Fuente: SPSS – V25

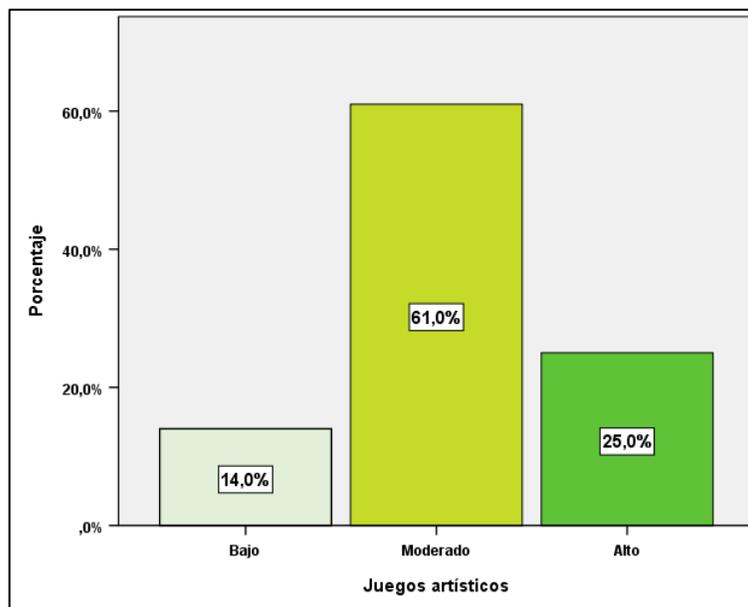
Resultados para la dimensión Juegos artísticos

Tabla 7. *Resultados para la dimensión Juegos artísticos*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	14	14,0
Moderado	61	61,0
Alto	25	25,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 6. *Resultados para la dimensión Juegos artísticos*



Fuente: SPSS – V25

Los resultados exhibidos en la tabla y la figura N° 06 están relacionados con la dimensión de Juegos artísticos, y nos proporcionan información sobre los estudiantes encuestados en el contexto post COVID-19. Según estos datos, el 14,0% de los estudiantes presentan un nivel bajo en la dimensión de Juegos artísticos después del COVID-19, mientras que el 61,0% de los estudiantes se encuentran en la categoría de nivel moderado en esta dimensión, y el 25,0% de los estudiantes tienen un nivel alto en la dimensión de Juegos artísticos en el período post COVID-19. Concluyendo, la mayoría de los encuestados, que representa el 61,0%, se encuentra en la categoría de nivel moderado en relación a la dimensión de Juegos artísticos en el contexto post COVID-19. en 1er y 2do grado del nivel secundario en los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco - 2023.

Los resultados presentados en la tabla y figura N° 06 corresponden a la dimensión Juegos artísticos, los mismos nos permiten apreciar que el 14,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel bajo para la dimensión Juegos artísticos en post covid-19, mientras que el

61,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado para la dimensión Juegos artísticos en post covid-19, y el 25,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel alto para la dimensión Juegos artísticos en post covid-19. Concluyendo que la mayoría de los encuestados se ubican en un nivel moderado con el 61,0% respecto a la dimensión para los Juegos artísticos en post covi-19 en 1er y 2do grado del nivel secundario en los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

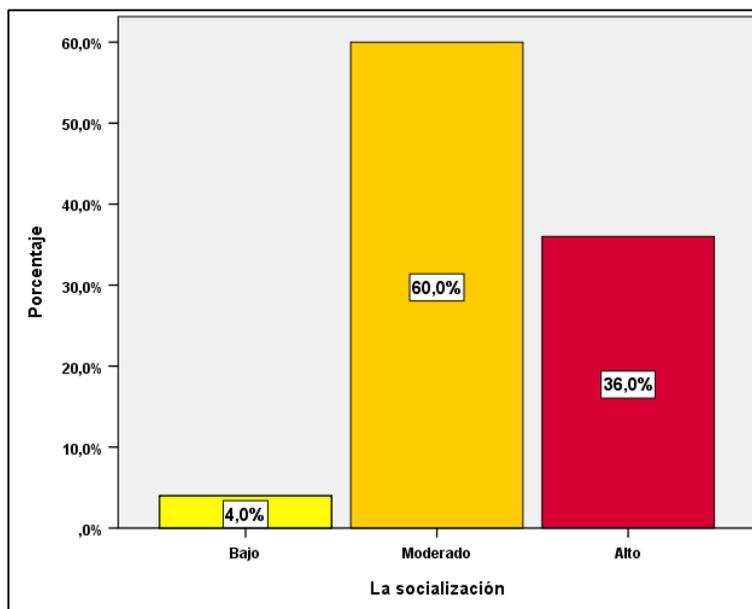
5.2 Resultados para la variable Socialización

Tabla 8. *Resultados para la variable Socialización*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	4,0
Moderado	60	60,0
Alto	36	36,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 7. Resultados para la variable Socialización



Fuente: SPSS – V25

Los resultados presentados en la tabla y figura N° 07 corresponden a la variable de estudio socialización, los mismos nos permiten apreciar que el 4,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel bajo para la variable socialización en post covid-19, mientras que el 60,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado de para la variable socialización en post covid-19, y el 36,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel alto para la variable socialización en post covid-19. Concluyendo la mayoría de los encuestados se ubican en un nivel moderado con el 60,0% para la variable socialización en post covi-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado de nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

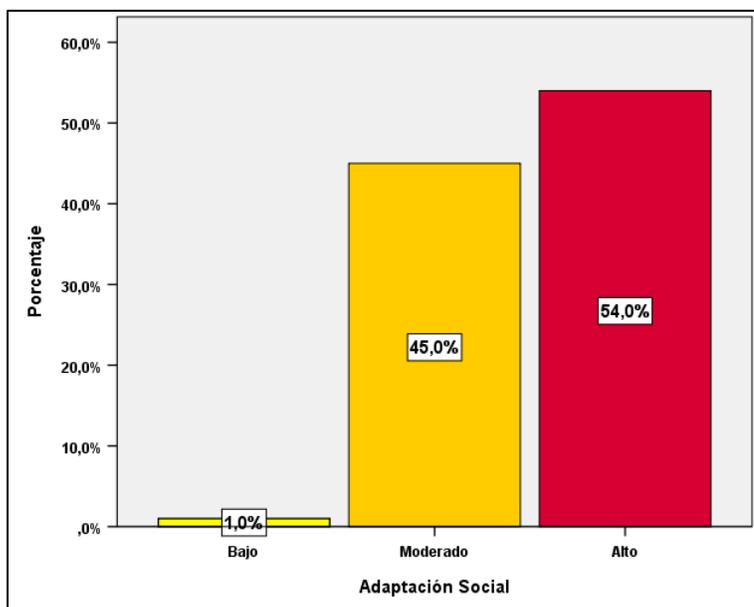
Resultados para la dimensión Adaptación Social

Tabla 9. *Resultados para la dimensión Adaptación Social*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	1,0
Moderado	45	45,0
Alto	54	54,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 8. *Resultados para dimensión Adaptación Social*



Fuente: SPSS – V25

Los resultados presentados en la tabla y figura N° 08 corresponden a la dimensión adaptación social, los mismos nos permiten apreciar que el 1,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel bajo para la dimensión adaptación social en post covid-19, mientras que el 45,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado para la dimensión adaptación

social en post covid-19, y el 54,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel alto para la dimensión adaptación social en post covid-19. Concluyendo que la mayoría de los encuestados se ubican en un nivel alto con el 54,0% respecto a la dimensión adaptación social, por ende, podemos afirmar que la socialización es buena en post covi-19 en 1er y 2do grado del nivel secundario en los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

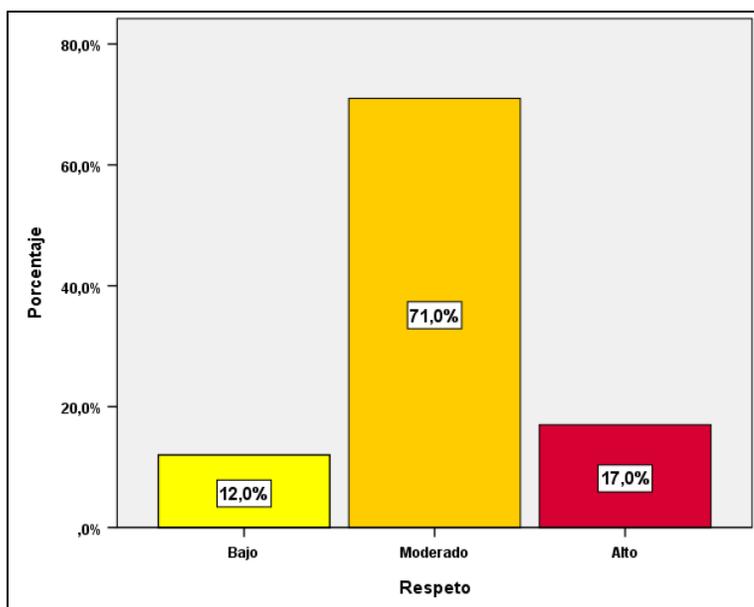
Resultados para la dimensión Respeto

Tabla 10. *Resultados para la dimensión Respeto*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	12,0
Moderado	71	71,0
Alto	17	17,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 9. *Resultados para dimensión Respeto*



Fuente: SPSS – V25

Los resultados presentados en la tabla y figura N° 09 corresponden a la dimensión respeto, los mismos nos permiten apreciar que el 12,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel bajo para la dimensión adaptación social en post covid-19, mientras que el 71,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado para la dimensión respeto en post covid-19, y el 17,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel alto para la dimensión respeto en post covid-19. Concluyendo que la mayoría de los encuestados se ubican en un nivel alto con el 71,0% respecto a la dimensión respeto, por ende, podemos afirmar que el respeto es regular en post covid-19 en 1er y 2do grado de nivel secundario en los estudiantes de la Institución Educativa N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

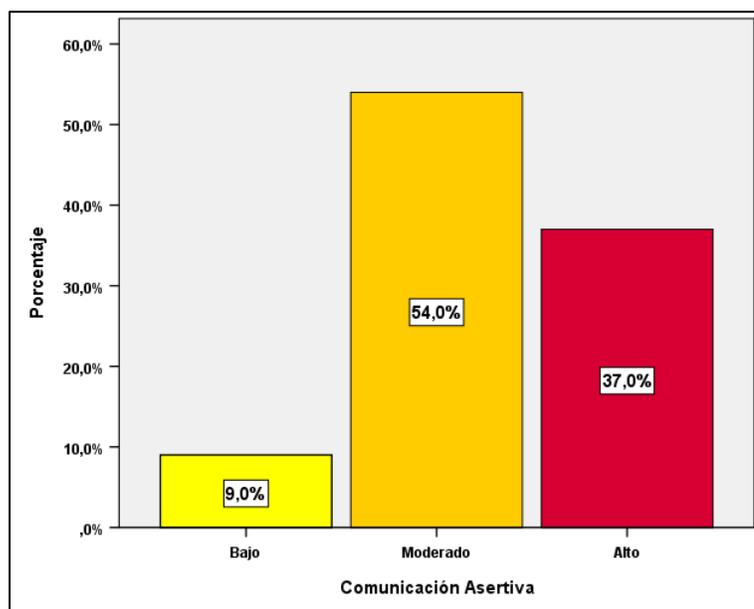
Resultados para la dimensión Comunicación Asertiva

Tabla 11. *Resultados para la dimensión Comunicación Asertiva*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	9,0
Moderado	54	54,0
Alto	37	37,0
Total	100	100,0

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

Figura 10. Resultados para dimensión Comunicación Asertiva



Fuente: SPSS – V25

Los resultados presentados en la tabla y figura N° 10 corresponden a la dimensión comunicación asertiva, los mismos nos permiten apreciar que el 9,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel bajo para la dimensión comunicación asertiva en post covid-19, mientras que el 54,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel moderado para la dimensión comunicación asertiva en post covid-19, y el 37,0% de los estudiantes encuestados presentan un nivel alto para la dimensión comunicación asertiva en post covid-19. Concluyendo que la mayoría de los encuestados se ubican en un nivel moderado con el 54,0% respecto a la dimensión comunicación asertiva, por ende, podemos afirmar que la comunicación asertiva es regular en post covi-19 en 1er y 2do grado del nivel secundario en los estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

5.3 Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov para las Variables de Actividades Lúdicas y Socialización

Tabla 12. Prueba de Normalidad Kolmogorov Smirnov para las variables de Actividades lúdicas y socialización

	Kolmogorov Smirnov		
	Estadístic	Gl	Sig.
Actividades lúdicas	,334	100	,000
Socialización	,360	100	,000

Nota: Elaboración propia a partir de la base de datos de la encuesta realizada

En la tabla N° 11, son presentados los resultados correspondientes a la prueba de normalidad, para las variables Actividades lúdicas y Socialización, es así que primeramente planteamos las hipótesis estadísticas:

Ho: Los datos para las variables Actividades lúdicas y Socialización provienen de distribuciones normales

Ha: Los datos para las variables Actividades lúdicas y Socialización provienen de (MarcadorDePosición3)distribuciones diferentes a la normal

El P valor calculado (significación asintótica) para las variables de estudio es de 0.000 valores que están por debajo de 0.050 (5), por lo tanto, se asume la hipótesis alterna, es decir las variables provienen de distribuciones que no son normales y por lo tanto se realizará la prueba de correlación con el coeficiente de Spearman.

5.4 Análisis de Correlación entre las Variables Actividades Lúdicas y Socialización

Tabla 13. *Análisis de correlación entre las variables Actividades lúdicas y socialización*

			Actividades lúdicas	La socialización
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,473**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	La socialización	Coefficiente de correlación	,473**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

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

A continuación en la tabla N° 12, se realiza la prueba de correlación entre las variables Actividades lúdicas y socialización, para ello primero planteamos las hipótesis estadísticas nula y alterna.

Ho: Las variables actividades lúdicas y socialización no presentan correlación

Ha: Las variables actividades lúdicas y socialización presentan correlación

El P valor calculado (significación aproximada) es de 0.000, que está por debajo del nivel de significancia estadística 0.050 (5) por lo tanto asumimos la hipótesis alterna y concluimos que las variables Actividades lúdicas y socialización presentan correlación, siendo el cociente de correlación de Spearman igual a 0.473, valor que muestra una correlación moderada y directa, ello quiere decir que valores mayores para las actividades lúdicas se asocian con valores mayores de la socialización y viceversa.

5.5 Análisis de Correlación entre las Dimensiones de las Actividades Lúdicas y la Socialización

Tabla 14. *Análisis de correlación entre las dimensiones de las actividades lúdicas y la socialización*

		La socialización	
Rho de Spearman	Juegos que interesan a la movilidad (motora)	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,309** ,002
	Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,235* ,019
	Juegos para desarrollar la inteligencia (inteligencia)	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,287** ,004
	Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,386** ,000
	Juegos artísticos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,414** ,000
		N	100

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral); *. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla N° 13, se presentaron los resultados para la correlación entre las dimensiones de la variable actividades lúdicas y la socialización, se aprecia en todos los casos, dado que el p valor (Sig. bilateral) está por debajo de 0,050, existe correlación significativa, encontrándose el mayor valor para la correlación entre la dimensión juegos artísticos y la socialización, en el que se alcanzó el valor de 0,414, mientras que el menor valor para el coeficiente de correlación se encontró entre la dimensión juegos sensitivos y la socialización que alcanzó el valor de 0,235.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El objetivo principal de esta investigación fue determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y la socialización en post Covit- 19 en 1er y 2do grado del nivel secundario en los estudiantes de la institución educativa CPED N° 50853 de Lauramarca cusco – 2023.

A nivel internacional las conclusiones de Zamora (2023) en el artículo titulado estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: la revisión de la literatura de los últimos cinco años se presenta en la revisión de la literatura de los últimos cinco años. Se determinó que las estrategias recreativas y pedagógicas son más apropiadas para que los niños en edad temprana aprendan y fomentan el desarrollo de las capacidades sociales entre los estudiantes.

Otra investigación que respalda el trabajo de investigación es de Cardona y Rodríguez (2023) en su trabajo de investigación titulado, estrategia lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de la sección 102 en la asignatura de ética del colegio mayor de san Bartolomé – Bogotá. Se aprecia la evidente importancia que si le damos la mayor importancia desde los primeros años en su formación afectiva y potenciamos sus emociones y sentimientos en los niños, así su forma de reacción ante su entorno y a sí mismo, entonces solo así podrá entender la realidad de su contexto y su formación plena en la sociedad.

En este sentido, el presente tesis coincide con el estudio realizado por Garrido & Torres, (2023) que investigo la importancia de las actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la institución educativa mixta Fortunato Luciano herrera del cusco 2019-2020. Se aprecia la importancia de las actividades recreativas y la interacción social entre los estudiantes, y también se puede apreciar que las actividades extracurriculares tienen una alta correlación con la socialización de los estudiantes.

Otra investigación que nos da respaldo con su trabajo realizado por, inca (2018) actividades lúdicas y la socialización en niños de IV ciclo de la institución educativa n° 50102 de Cconchacalla – Anta- Cusco. Los resultados de esta investigación nos muestra que existe una correlación positiva considerable entre ambas variables, y también se llegó a la conclusión de que a mayor actividad lúdica es mayor es la socialización en los estudiantes de Cconchacalla.

Otro estudio que nos respalda es su estudio Chuqui, 2023 en su tesis de pregrado titulado actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la institución educativa N° 20820 nuestra señora de Fátima – huacho, durante el año escolar 2021. Los hallazgos mostraron que las actividades recreativas promueven el fortalecimiento y la mejora de la aptitud física, contribuyen a la mejora de las habilidades de expresión y comunicación y ofrece un medio para expresa emociones y sentimientos en el desarrollo social de los estudiantes de la institución educativa N° 20820 nuestra señora Fátima.

La investigación de barrio (2022) en su tesis de maestría titulado practica de juego y socialización en los estudiantes de cuatro años en una institución educativa de Cajabamba , 2021. Los resultados evidencian que en la clase de cuatro años existe una conexión entre la práctica de juego y los estudiantes. Socialización hubo una correlación significativo (Rho de Speaman= $0,590$, valor p $0,00 < 0,05$) cuando el entrenamiento del juego se relaciona con la interacción interpersonal (Rho de Spearman = $0,270$, valor p $0,076 > 0,05$)

CONCLUSIONES

PRIMERA: La socialización en los estudiantes ha cambiado actualmente frente a muchos factores es así que en la presente investigación determina con un nivel de confianza de 95 % que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y la socialización de los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la institución educativa CPED 50853 de Lauramarca, esta conclusión se respalda en los resultados de la prueba estadístico Rho de spirman, donde se aprecia que, si las actividades lúdicas son regulares, entonces las estrategias de socialización también se darán de forma regular, cuyo valor significativo es igual a 0.000, menor al nivel significativo establecido ($\alpha=0.005$). por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula(H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Además, el coeficiente de correlación ($\rho=0.653$) indica una correlación positiva entre las variables.

SEGUNDO: Las actividades lúdicas están de la mano con el desenvolvimiento docente del cual estas pueden ser constantes o eventuales en relación a promover estrategias de socialización posterior al Covid - 19 en la presente indagación se concluye que se identificó una relación significativa entre las dos dimensiones: actividades lúdicas y la socialización en los estudiantes de la institución educativa CPED 50853 de lauramarca. Esta conclusión se basa en los resultados de la prueba estadística de Rho de Spearman con un valor significativo de 0.001, que es el menor significativo establecido ($q=0.05$). Por lo tanto, para esta hipótesis específica 1, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (h_1).

TERCERO: El socializar determina una base fundamental en la sociedad, aun mas en los estudiantes pertenecientes a una comunidad educativa que guarda relación y requiere de actividades lúdicas que promuevan estos espacios de comunicación, es por ello que con un nivel de confianza de 95%, se concluye en el análisis de integración de actividades lúdicas en la socialización post covid en estudiantes del 1ro y 2do grado del nivel secundaria tiene una relación significativa, directa y

moderada. Esto se evidencia por el valor de 0,473 obtenido para el coeficiente de correlación de Spearman, lo cual significa que a medida que las actividades lúdicas de los estudiantes mejoran, también lo hace su nivel de socialización.

CUARTO: Se concluye que en la variable de actividades lúdicas en estudiantes indican que el 9,0% de los alumnos muestran un nivel bajo en lo que concierne a la variable de actividades lúdicas, mientras que el 31,0% en un nivel alto y el 60,0% se sitúa en un nivel moderado de la presente investigación. Y un 4,0 en un nivel bajo; 60,0 en un nivel moderado y 36.0 en un nivel alto.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los funcionarios de la UGEL de Quispicanchi en cuya jurisdicción esta la Institución Educativa, implementar con especialistas en psicología, capacitación sobre actividades lúdicas para mejorar la actitud de los docentes, para así los estudiantes generen confianza en los docentes, para poder lograr la socialización mediante las actividades lúdicas: ajedrez, fútbol, vóley, dinámicas socioemocionales, actividades extracurriculares en los estudiantes de primer y segundo grado de la institución educativa de nivel secundaria CPED N°50853 de Lauramarca.
- Se sugiere a los directivos de la Institución educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco, invitar a especialistas que generen talleres de actividades lúdicas y estrategias de socialización para la comunidad educativa lo cual ha sido vulnerado a causa de esta pandemia.

- Se sugiere a la comunidad magisterial de la Institución educativa secundaria de CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco implementar estrategias de socialización mediante las actividades lúdicas, para que los estudiantes superen o mejoren la relación social.
- Se sugiere a los padres de familia, de la Institución educativa del nivel secundaria CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco, hacer llegar sus opiniones a la plana docente, sobre los problemas que limitan en socialización a sus hijos, y así trabajar de la mano para superar la problemática detectada en la parte estadística de esta investigación.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Pérez, S. D. (2022). *La socialización secundaria en la sociedad post-COVID-19*. Revista de Estudios Sociológicos, 70(2), 457-480.
- Baena Paz, G. (2002). El juego infantil y su importancia en el desarrollo del niño. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Barrios, A. C. (2022). Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, 2021 (Tesis de maestría, Universidad Privada César Vallejo, Perú). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94735>
- Beltrán Llera, J. (1993). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2013). *La construcción social de la realidad: Un tratado de sociología del conocimiento*. Amorrortu Editores.
- Calero M. (2005). El juego en la infancia: Importancia y beneficios. Madrid: Editorial CCS.
- Cardona, M. A., & Rodríguez, L. F. (2023). Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de la sección 102 en la asignatura de ética del Colegio Mayor de San Bartolomé – Bogotá. (Tesis de pregrado, Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia). <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/6293>.
- Casui, M. (citado en Calero P.M., 2005). *Teoría del crecimiento*. Lima.
- CEPAL. (2020, 3 de abril). *América Latina y el Caribe frente al COVID-19: efectos económicos y sociales*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- Chertreau, B. (1988). El juego y el niño. Madrid: Ediciones Morata.
- Chuqui Sarazu, G. M. (2023). Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N°20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2021 (Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú). <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3395827>
- Claparède, É. (1934). La psicología del niño y la pedagogía experimental. Madrid: Morata.
- De León, L. (2005). *El desarrollo de la competencia comunicativa en la infancia temprana: Un enfoque sociocultural*. McGraw-Hill.
- Diario El Peruano. (2020, 6 de abril). Decreto Supremo que declara en Situación de Emergencia Sanitaria a nivel nacional por el plazo de noventa (90) días calendario y dicta medidas de prevención y control del COVID-19. El Peruano.

- Esteban, J. (2018). *La investigación científica: Una aproximación metodológica*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Freud, S. (1909). *Análisis de la fobia de un niño de cinco años*. Madrid: Alianza Editorial.
- García Pérez, A. (2018). *La importancia de la recreación en la existencia humana*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- García, A. (1987). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. *Revista de Psicología Educativa*, 15(2), 123-135.
- Garrido, M. A., & Torres, L. F. (2022). *Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019 – 2020* (Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú).
<https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6337>
- Gómez, J. (2015). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. Madrid, España: Editorial Pirámide.
- Gross, K. (1898-1901). *The Play of Animals*. New York: D. Appleton and Company.
- Hall, G. S. (1904). *Adolescence: Its psychology and its relations to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion, and education*. New York: D. Appleton and Company.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw-Hill Education.
- Inca Paullo, J. (2018). *Actividades Lúdicas Y La Socialización En Niños Del Iv Ciclo De La Institución Educativa N° 50102 De Cconchacalla – Anta–Cusco*. Universidad Cesar Vallejo. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2954985>
- Kant, I. (1925). *Teoría catártica y del ejercicio complementaria*. Madrid: Editorial Reus.
- Koffka, K. (1931). *Principles of Gestalt Psychology*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- León Rubio, M. J., & cols. (1996). *Psicología social*. Madrid: McGraw-Hill.
- Luzuriaga, L. (1964). *Pedagogía*. Buenos Aires: Losada.
- McDonald, M. (1988). *La formación de la personalidad social. Aprendizaje y desarrollo*. Ediciones Morata.
- Messina, J. C., & García, J. A. (2020). *Desigualdad educativa en América Latina: Un análisis comparativo de los países del MERCOSUR*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(1), 141-164.

- MINEDU. (2015). Rutas del Aprendizaje. Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas. Lima, Peru, Peru: Navarrete.
- Moreno Gonzales, C. (1999). Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Barcelona España: Editorial Grao.
- Morton, T. S., & Wentworth, J. L. (2005). En De León, M. (Ed.), *Infancia y desarrollo humano: Perspectivas teóricas y aplicaciones prácticas* (p. 45). Penguin Random House.
- Núñez Patiño, K. (2019). *La socialización: un proceso de construcción de conocimiento y valores*. <http://tesiuami.izt.uam.mx/>.
- Núñez Patiño, Y. (2011). *La socialización infantil: Un proceso de aprendizaje cultural*. Springer Nature.
- OMS. (2020). *Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-2019): orientaciones provisionales*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (5 de junio de 2020). *Guía técnica actualizada sobre el uso de mascarillas por el público general en el contexto de la COVID-19*. <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/when-and-how-to-use-masks>.
- Ritchie, J. E., & Collar, A. (1964). Socialization and the development of cognitive competence. https://memory-alpha.fandom.com/wiki/Stephen_G._Richey.
- Schiller, F. C. S. (1912). *Formalism and expressionism in modern philosophy*. London: Macmillan and Co.
- Schiller, F. von. (1793). Cartas sobre la educación estética del hombre. Madrid: Tecnos.
- Spencer, H. (1855). *Principles of psychology*. London: Longman, Brown, Green, Longmans, and Roberts.
- Stern, D. N. (1985). El mundo interpersonal del infante. Barcelona: Paidós.
- UNESCO, 2016a. *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2016: Educación para todos: inclusión y derecho*. UNESCO.
- UNESCO. (1980). El juego infantil: Reflexiones y orientaciones. París: UNESCO.
- Valcárcel Gonzales, M. d. (1986). *El Desarrollo Social del Niño*. Educar N° 9, 5-21.
- Valle, A., González, R., Cuevas, L., & Fernández Ana, M. J. (1998). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Madrid: Santillana.

Zamora, M. E. R., Pineda, J. G. U., & Borja, A. V. A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: Una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Domino de las Ciencias*, 9(3), Article 3.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Anexo 3: Instrumentos de investigación

Anexo 4: Escala de calificación

Anexo 5: base de datos

Anexo6: nómina de estudiantes

Anexo 7: Evidencias Fotográficas

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN POST COVID-19 DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CPED N° 50853 DE LAURAMARCA CUSCO-2023

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables/ Dimensiones e indicadores	Escala	Métodos
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas se relacionan con las estrategias de socialización en Post Covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?</p>	<p>Identificar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con las estrategias de socialización en Post Covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023</p>	<p>El nivel de relación de las actividades lúdicas es directa y significativa con la socialización Post covid-19 en estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.</p>	<p>Variable 1: Actividades Lúdicas D1: Juegos que interesan a la movilidad (motora) Juega Fútbol promoviendo el trabajo colectivo Juega Vóley promoviendo el trabajo colectivo Participa en diferentes juegos grupales o colectivos D2: Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos). Reconoce voces con los ojos tapados Percibe sabores con los ojos tapados Percibe olores con los ojos tapados D3: Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia). Arma rompecabezas Crea adivinanzas</p>	<p>Ordinal Nunca (1) Casi Nunca (2) Algunas Veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)</p>	<p>Tipo y diseño de investigación: Tipo básica – Nivel No experimental de diseño correlacional - transeccional - descriptivo. Población: 221 estudiantes de la institución educativa N° 50853 de Lauramarca Cusco.</p>
<p>Problemas Específicos ¿Cómo son las actividades lúdicas que los estudiantes practican en Post covid-19 de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?</p>	<p>Objetivos Específicos Identificar como son las actividades lúdicas que los estudiantes practican en Post covid-19 de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023</p>	<p>Hipótesis Específicos Las actividades lúdicas son moderadas Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023.</p>			

¿Cómo se integran las actividades lúdicas en la socialización de Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?

Analizar como integran las actividades lúdicas en la socialización de Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

La integración de actividades lúdicas en la socialización es moderada Post covid-19 en estudiantes de 1er y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023..

¿Cuál es el nivel de relación de las dimensiones de actividades lúdicas con las estrategias de socialización Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023?

Describir cual es el nivel de relación de las dimensiones de actividades lúdicas con las estrategias de socialización Post covid-19 en los estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

Las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con las estrategias de socialización en Post covid-19 en estudiantes de 1er y 2do grado de secundaria de la Institución Educativa N° CPED 50853 de Lauramarca Cusco-2023.

Crea acertijos
D4: Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos).

Expresa sentimientos de afecto y solidaridad
Comparte juegos en grupo

D5: Juegos artísticos

Representa y pinta caricaturas

Elabora maquetas

Moldea formas

Participa en teatro

Variable 2: La Socialización

D1: Adaptación Social

Integración social

Socialización con sus

compañeros

Disposición Cooperativa

D2: Respeto

Normas de convivencia

Acciones de respeto

Reconoce los sentimientos

e intereses

D3: Comunicación Asertiva

Incentiva la participación

Relaciones interpersonales

Muestra: 100 estudiantes.

Técnicas e instrumentos de

investigación.

Encuesta de cuestionario por variable de estudio

Diseño de prueba de hipótesis:

La prueba de hipótesis se realizará mediante el estadístico de correlación Rho de Spearman.

ANEXO 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN POST COVID-19 DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CPED N° 50853 DE LAURAMARCA CUSCO-2023

Variables	Dimensiones	Indicadores
<p>Actividades lúdicas: Variable 1 (Calero M. , 2005). Considera importante el juego porque el niño al realizar esta actividad, el cual es un acto voluntario libre adecuándose al contexto en el cual se encuentra, al jugar los niños ponen en práctica casi todo su organismo, como es el movimiento corporal, gestos verbales y no verbales, en cual va descubriendo nuevas cosas según sea el juego que está jugando, también destaca mucho la creatividad que se al jugar esto ayuda al progreso de su inteligencia. Como es sabido por naturaleza a todo niño le gusta jugar y es así que van construyendo procesos mentales desde los más simples</p>	<p>El juego que interesa a la movilidad (motora): Los juegos ayudan a fortalecer los músculos del cuerpo, ya que al ejercer el juego el cuerpo está en completo movimiento.</p> <p>Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos): Se practican empleando varios objetos que desarrolla la mano, oído, vista, etc.</p> <p>Juegos para desenvolver la inteligencia: Estos juegos que agradan y favorece al niño a ser más creativo y observador, y ayuda al desarrollo de su inteligencia tales como son las adivinanzas, rompecabezas y juegos de mesa entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Juega Fútbol promoviendo el trabajo colectivo ○ Juega Vóley promoviendo el trabajo colectivo ○ Participa en diferentes juegos grupales o colectivos ○ Reconoce voces con los ojos tapados ○ Percibe sabores con los ojos tapados ○ Percibe olores con los ojos tapados ○ Arma rompecabezas ○ Crea adivinanzas ○ Crea acertijos

hasta los más complejos y procesos psicológicos del niño.

Los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos):

Según (Calero M., 2005) “los juegos afectivos, ayudaran al niño a poder desarrollar los buenos hábitos que este tomara mediante va creciendo, los juegos deben de ser edificativos para los niños, esto es labor de los padres y de los docentes encargados para poder formar el carácter del niño.”

- Comparte juegos en grupo
- Expresa sentimientos de afecto y solidaridad

Juegos artísticos: Que ayudan a ingeniar y que llevan a alucinar, fantasear a los niños, da a culturalizar a los niños según sean sus habilidades y manera de tomar decisiones.

- Representa y pinta caricaturas
- Elabora maquetas
- Moldea formas
- Participa en teatro

Socialización: Variable 2

En referencia a las concepciones sobre socialización para (MINEDU, 2012). Es el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto socio histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia los grupos de pares, y las instituciones educativas diversas.

Adaptación social: Es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

- Integración social
- Socialización con sus compañeros
- Disposición Cooperativa

Respeto: según (MINEDU, 2012). Esta referido al reconocimiento de los sentimientos, intereses del otro; las diferencias que existe en una relación, el termino es bastante mencionado en el terreno de las relaciones interpersonales a su vez está referida a las relaciones que se dan en pequeños grupos u organismos de diversa índole, es un valor que debe estar puesto de manifiesto en todo actuar del ser humano.

- Normas de convivencia
- Acciones de respeto
- Reconoce los sentimientos e intereses

Comunicación Asertiva: según (MINEDU, 2012). Cuando hablamos de asertividad estamos hablando de una forma para interactuar con eficacia en cualquier situación, es así que el aprendizaje asertivo promueve el desarrollo de habilidades y permite ser personas que expresan honestidad son directas y muy expresivas en su comunicación. Ser asertivo implica muchos aspectos, así como tener desarrollado la comunicación intrapersonal que sea efectiva consigo misma tener conciencia de nuestros pensamientos, motivaciones y deseos, administrar nuestras emociones y asumir toda situación de manera coherente y responsable.

- Incentiva la participación
- Relaciones interpersonales

ANEXO 03: INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CUESTIONARIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

	1	2	3	4	5				
	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre				
Nº	Ítems /Reactivo				1	2	3	4	5
DIMENSIONES: Juegos que interesan a la movilidad (motora)									
1	Participas promoviendo el trabajo colectivo cuando juegas fulbito								
2	Te integras y reconoces movimientos del vóley en post covid-19								
3	Participas en diferentes juegos grupales en post covid-19								
4	Interactúas en juegos tradicionales con tus compañeros								
DIMENSIONES: Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)									
5	Reconocerías voces de tus compañeros con los ojos vendados								
6	Podría percibir diversos sabores con los ojos vendados								
7	Podrías percibir diversos olores con los ojos vendados								
8	Creés que tus compañeros podrían reconocer tu voz con los ojos vendados								
DIMENSIONES: Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia)									
9	Armas rompecabezas con facilidad en post covid-19								
10	Creas adivinanzas con elementos de tu entorno con facilidad								
11	Creas acertijos con facilidad reconociendo sus elementos								
DIMENSIONES: Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)									
12	Expresas tus sentimientos de afecto a tus compañeros y familia								
13	Eres solidario en las actividades de juegos con tus compañeros								
14	Integras a tus compañeros a tus actividades de juego u otros								
DIMENSIONES: Juegos artísticos									
15	Representas y pintas caricaturas de tu entorno								
16	Participas en actividades de teatro en la escuela y otros								
17	Elaboras maquetas en diversas formas y tamaños								
18	Moldeas formas artísticas y geométricas en diversos materiales								

Fuente: Adaptado de por el autor a partir de Inca (2018)

CUESTIONARIO PARA LA SOCIALIZACIÓN

	1	2	3	4	5				
	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre				
N°	Ítems /Reactivo				1	2	3	4	5
DIMENSIONES: Adaptación Social									
1	Después de la pandemia, te gusta jugar con tus compañeros								
2	Después de pandemia, interactúas con tus compañeros a la hora del recreo u en otros espacios								
3	Después de pandemia covid-19, ayudas a tus compañeros u otros cuando lo necesiten								
4	Después de la covid-19, sientes que te has adaptado con normalidad al colegio								
5	En el retorno a la presencialidad has notado cambios en las actividades de socialización de tus docentes								
6	Consideras que tu comunidad o entrono social ha cambiado su forma de socializar tras el periodo de pandemia								
DIMENSIONES: Respeto									
7	Tus compañeros respetan las normas de convivencia en post covid-19								
8	Tus compañeros practican un comportamiento respetuoso entre ellos								
9	Reconoces sentimientos e intereses de sus compañeros tras el Covid-19								
10	Aceptas y respetas las reglas en todas las actividades que implica competencia								
11	Crees que tus compañeros son más respetuosos después del periodo de pandemia								
12	Cuando pierdes en un juego u otra actividad te sientes molesto contigo mismo								
DIMENSIONES: Comunicación Asertiva									
13	Motivas a tus compañeros a participar en actividades grupales								
14	Conversas con tus compañeros para participar en actividades de juego								
15	Te comunicas siempre con tus compañeros para cualquier asunto que sea necesario								
16	Crees que los docentes entienden tus necesidades de aprendizaje								
17	Tus compañeros te comentan tus necesidades y deseos en post covid-19								
18	Les cuentas a tus compañeros cuando estas triste o alegre en post covid-19								

Fuente: Adaptado de por el autor a partir de Inca (2018)

ANEXO 04: ESCALA DE CALIFICACIÓN

VARIABLE/DIMENSIÓN	PUNTAJE	VALORACIÓN
Juegos que interesan a la movilidad (motora)	4-9	Bajo
	10-15	Moderado
	16-20	Alto
Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)	4-9	Bajo
	10-15	Moderado
	16-20	Alto
Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia)	3-7	Bajo
	8-11	Moderado
	12-15	Alto
Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)	3-7	Bajo
	8-11	Moderado
	12-15	Alto
Juegos artísticos	4-9	Bajo
	10-15	Moderado
	16-20	Alto
Actividades lúdicas	18-42	Bajo
	43-66	Moderado
	67-90	Alto

ANEXO 05: BASE DE DATOS

N°	Actividades lúdicas														La socialización																								
	Juegos que interesan a la movilidad (motora)				Juegos para la educación de los sentidos (sensitivos)				Juegos para desarrollar la inteligencia				Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos)				Juegos artísticos				Adaptación Social				Respeto				Comunicación Asertiva										
	I1	I2	I3	I4	I11	I12	I13	I14	I21	I22	I23	I31	I32	I33	I41	I42	I43	I44	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I21	I22	I23	I24	I25	I26			
1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	5	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	4	3	2	1	3	2	1		
2	4	1	1	1	4	4	2	4	4	5	5	3	5	1	3	3	4	4	4	1	2	5	4	4	1	1	1	1	1	2	1	2	3	3	1	1			
3	3	2	4	4	5	3	2	2	3	2	3	3	5	4	3	5	5	4	4	5	5	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5			
4	4	3	2	4	5	3	3	5	5	3	2	2	3	2	3	2	5	2	5	4	5	4	5	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	5	2	2		
5	3	2	3	4	2	1	4	5	5	3	1	4	2	4	5	4	3	1	5	3	4	1	3	5	1	1	2	4	1	5	5	2	5	3	2	5			
6	4	2	5	5	4	3	3	4	5	5	5	5	1	5	5	5	4	3	5	5	4	4	2	1	3	4	4	1	2	3	5	5	3	2	3	5			
7	3	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	3	1	3	3	5	3	1	3	4	5	3	5	3	5			
8	4	3	5	3	5	4	3	5	5	3	4	3	5	5	3	4	5	3	4	5	5	3	4	3	3	3	3	1	4	3	5	3	5	4	2	3			
9	4	3	2	5	5	3	2	5	4	3	2	4	1	4	3	3	2	2	5	5	4	3	2	5	2	3	2	3	2	3	5	5	4	3	5	2	3		
10	5	4	3	5	5	2	2	5	5	3	4	5	4	5	4	5	3	4	5	5	1	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3			
11	4	1	3	5	5	4	3	3	4	3	2	4	3	5	4	5	3	2	5	5	3	3	4	5	2	3	4	5	4	3	4	5	2	6	5	5			
12	5	4	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	4	4	5	3	2	5	5	3	2	5	4	5	2	3	5	2	5	5	5	5	4	3	4			
13	4	3	4	5	4	3	3	5	4	2	5	4	2	5	4	5	3	3	2	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3		
14	3	3	5	5	2	4	2	5	5	4	4	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	2	1	3	5	5	5	4	2	1			
15	1	1	1	4	4	3	2	4	1	2	1	4	1	5	4	5	4	2	5	3	5	1	1	4	4	3	5	3	1	4	4	5	3	4	4	5	1	2	
16	4	3	3	5	4	3	5	4	3	2	2	5	2	3	5	5	4	3	4	5	3	4	2	3	2	2	3	5	3	2	3	3	4	2	3	4	4		
17	5	3	5	5	5	3	3	4	5	3	2	3	5	5	2	4	4	3	5	5	3	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	3	2	1	5		
18	4	5	4	5	5	5	3	5	5	5	3	5	1	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	5	5		
19	5	4	5	5	3	2	2	2	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	
20	3	3	4	5	5	5	5	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3
21	3	5	4	5	3	4	5	3	5	4	5	1	5	4	5	5	3	3	5	3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	3	1	5	5	4	3	4	5	2	
22	4	3	3	5	5	3	3	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	5	5	4	5	3	4	5
23	2	3	3	5	5	3	4	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	5	3	3	3	3	3	
24	1	2	2	1	4	2	3	4	1	1	4	5	5	2	1	2	1	3	5	5	2	2	1	2	2	5	2	3	5	1	3	3	2	1	1	1	1	1	
25	2	3	4	5	5	3	5	3	5	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	3	3	3	3	5	
26	5	5	3	3	2	1	2	4	5	2	1	4	5	2	1	4	2	1	4	5	3	1	2	2	1	2	2	4	3	5	2	1	1	2	4	3	3	5	
27	5	3	4	4	1	1	2	4	2	5	2	2	5	5	2	2	1	2	5	5	2	1	2	3	2	1	3	5	5	2	4	3	1	3	1	3	3	3	
28	4	1	3	3	4	3	4	1	2	3	2	2	3	1	4	2	2	1	5	3	2	1	5	3	2	1	5	2	3	3	4	2	3	3	5	3	4	2	3
29	2	3	1	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1
30	2	3	1	3	2	1	2	3	4	4	5	1	4	5	1	5	1	5	1	1	5	1	1	4	1	2	5	3	2	1	1	5	3	2	1	1	5	5	
31	3	1	3	2	1	2	1	4	5	5	1	4	3	2	1	5	2	3	5	4	5	4	5	1	1	4	1	5	1	5	3	1	1	4	3	5	4	5	
32	3	1	1	3	4	1	1	4	1	3	2	3	3	1	2	3	3	3	5	4	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	5	4	1	1	
33	2	1	1	3	4	1	1	4	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	5	4	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	5	4	3	5	2	1
34	3	1	1	4	2	5	3	5	3	5	2	1	3	5	5	4	3	2	5	5	4	3	1	4	5	3	3	2	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	
35	3	1	1	4	2	5	3	5	3	5	2	1	3	5	5	4	3	2	5	4	3	1	4	5	3	3	2	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	
36	3	1	2	3	1	3	2	1	2	3	4	3	2	2	1	3	2	4	5	4	3	4	5	1	4	3	3	2	2	3	4	5	2	3	4	5	2	4	
37	5	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	5	4	3	5	4	3	4	4	3	5	1	5	4	5	4	5	4	5	5	
38	4	1	1	4	3	3	3	4	1	2	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	2	4	2	4	2	3	4	1	3	2	3	2	1	3	3	3	
39	3	4	5	5	5	4	3	3	5	5	3	3	5	3	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	3	3	
40	5	3	3	4	4	3	3	5	3	4	2	5	5	4	3	2	4	3	5	4	5	3	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	4	3	4
41	2	1	1	3	3	2	2	2	3	3	1	2	3	2	1	1	2	3	2	2	3	4	2	1	1	2	3	1	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
42	3	1	5	4	5	1	1	4	2	3	3	4	4	2	2	5	3	4	5	3	2	1	5	2	1	2	4	3	1	5	5	5	5	4	2	1	1	1	
43	2	1	1	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	3	2	1	1	3	2	2	3	4	2	1	1	2	3	1	1	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2
44	5	3	4	2	3	1	1	3	5	5	4	3	3	5	5	3	5	2	5	3	5	5	3	2	5	5	3	4	4	5	3	5	3	5	5	4	5	5	
45	5	3	4	2	2	1	1	3	3	5	2	5	5	4	3	2	5	4	5	3	5	5	3	2	5	5	3	4	5	3	5	4	3	4	5	4	5	5	
46	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	4	3	2	4	3	
47	5	2	3	2	4	1	3	5	5	4	4	5	1	4	4	2	2	4	5	5	3	2	3	2	3	2	4	4	1	1	5	3	3	4	5	4	4	4	
48	4	2	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	5	3	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	
49	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	1	3	3	2	5	4	3	3	2	4	1	3	3	2	4	1	3	3	2	5	5	4	5	
50	3	1	2	3	3	4	4	2	2	3	3	4	1	3	3	3	2	5	4	3	3	2	4	1	3	3	2	5	3	2	5	3	4						

ANEXO 06: NOMINA DE ESTUDIANTES MATRICULADOS

REGISTRO AUXILIAR 2023									
I.E. 50853-CPED LAURAMARCA									
DOCENTE:									
GRADO:	1 Y 2do	Seccion				A Y B			
ÁREA CURRICULAR:	CIENCIAS SOCIALES								

1	APAZA CHILLIHUANI, NAOMI JERALDINE	ACHAHUI HUAMAN, ELDER DAYTHON
2	CCOLQQUE LUNA, DELIS YOVANA	APAZA LUNA, YENY REBECA
3	CHILLIHUANI CHILLIHUANI, ANDERSON ISRAEL	CCAJAMARCA CRISPIN, KARI MAGALY
4	CHILLIHUANI MERMA, NILDA MARIBEL	CHILLIHUANI CHILLIHUANI, RODET ELISEO
5	CHOQQUE HUANCA, RUTH NAYDA	CHILLIHUANI CHILLIHUANI, RODRIGO
6	CONDORI CCOLQQUE, LISBETH ANALY	CHILLIHUANI LUNA, EMERSON
7	FLORES CRISPIN, ROGELIO	CHILLIHUANI YAPURA, ALCIDES
8	GONZALO CUCHICARI, MARY PAMELA	CONDORI CCOLQQUE, DINIS NAYDA
9	HUANCA LUNA, FRANK ALEX	CONDORI CHILLIHUANI, VICTOR RAUL
10	HUANCA QUISPE, RONY ELISEO	CONDORI LUNA, REYNALDO
11	HUILLCA LLANOS, ALICIA	CRISPIN LAYME, CINTHYA
12	HUILLCA LUNA, CHRISTIAN RENE	ESPETEA TURPO, RODRIGO
13	JARA MERMA, LEYDI LUZ	GONZALO CHILLIHUANI, LIZ DAYANA
14	KANKERI QUISPE, FLOR SAYDA	HUANCA FUENTES, SONIA NAIDA
15	LUNA CONDORI, YUNI YERITZA	HUANCA YUCRA, LISBETH
16	LUNA LUNA, ALCIDES	KANKERI QUISPE, JHON OMAR
17	LUNA PUMA, JACK YORDI	LUNA CHILLIHUANI, EDSON ABEL
18	MAYO CHILLIHUANI, FLOR MELANY	LUNA CHILLIHUANI, RODRIGO ALVARO
19	MAYO MAYO, BELLA LUZ	LUNA HUALLPA, RUTH MERY
20	MERMA CHOA, FRANK JETLI	LUNA LUNA, JHON BRAYAN
21	MERMA CHOQQUE, JADY JASMEN	MAMANI CHILLIHUANI, FRANK JEFFERSON
22	MERMA GUZMAN, LEYSE MELISSA	MENDOZA LUNA, EDISON
23	MERMA MANDURA, GERMAN RONALDO	QUISPE CHILLIHUANI, LUZ KARINA
24	QUISPE CHILLIHUANI, MARIBEL AZUMI	QUISPE LAYME, SONIA
25	QUISPE ESPETEA, NEHIMAR ABRAHAM	QUISPE LUNA, DELIA NAYDA
26	TURPO APAZA, CAROLINA	TURPO CHILLIHUANI, SAYDA
27	YUCRA CHILLIHUANI, YOLANDA	

ACHAHUI HUAMAN, LUCY LINA	ACHAHUI LUNA, DEYSI YUDICA
APAZA HUANCA, ODILON	CCORIMANYA MERMA, ANALY
CCAMA MAMANI, RUTH MAYORI	CHILLIHUANI JANCCO, DELIA
CENTENO CCASO, LIZETH	CHILLIHUANI QUISPE, ROSBEL
CHACON HUANCA, YENI LISBETH	CHILLIHUANI YAPURA, ABEL
CHILLIHUANI HUAMAN, ELISBAN	CHILLIHUANI YUCRA, CRIISHTOFER ULISES
CHILLIHUANI LUNA, GEYDI FLOR	CHOQQUE QUISPE, JACK ANTONY
CHILLIHUANI MERMA, TANIA KARINA	CONDORI VARGAS, MARIO DAVID
CHILLIHUANI QUISPE, RONNY HAROL	FLORES CHILLIHUANI, CINTIA BRIYITH
CHILLIHUANI ROCCA, HEIDY NICOLE	HUANCA CONDORI, NATALIA
CONDORI HUISA, DINA MARLENI	HUANCA GONZALO, ALEX SANDRO
CUCHUYRUMI CHILLIHUANI, ABRAHAM	HUANCA HUARAYA, JHON JONATAN
ESPINOZA CCAHUANA, WILIAN	LUNA CHILLIHUANI, ELVIS
FUENTES ALCCA, CHRISTIAN RONALDO	LUNA CHILLIHUANI, JUVENAL RODRIGO
FUENTES CHOQUE, GLADYS VILMA	LUNA CHILLIHUANI, ROSAURA
HUALLPA QUISPE, ADERLY ORLANDINO	LUNA CHILLIHUANI, RUTH YULISA
HUAMAN FUENTES, YERIZ SARA	LUNA CHILLIHUANI, YURI SANDER
HUANCA CHILLIHUANI, RUBEN	LUNA CHOQUE, YANELY
LUNA CHILLIHUANI, JHON ODELON	LUNA CONDORI, ANA MARLENY
LUNA MERMA, FRANK EDISON	LUNA FUENTES, JHON CLEVER
MAYO CHILLAHUANI, RONALDIÑO	LUNA LUNA, ASTRID EVELIN
MERMA YUCRA, ALEX OSCAR	MERMA MAYO, WALDO EDISON
QUISPE LUNA, GLADYS ANALI	ROCCA FUENTES, YUBER ABEL
ROCCA HUISA, REY FREDY	TURPO LUNA, YUDITH TANIA
ROCCA LUNA, EDISON	YUCRA ESPETEA, JOHN WILLIANS
TTITO CHILLIHUANI, MARLENE	YUCRA MAMANI, CHRISTIAN MAURICIO
TURPO CONDORI, JHON ALEX	
YUCRA CONDORI, GROBER RODOLFO	
YUCRA QUISPE, FRANK JOSEPH	

ANEXO 07: EVIDENCIAS

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: Actividades Lúdicas como Estrategia de Socialización Post Covid-19 de Estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir las Actividades lúdicas de los Estudiantes

Investigadores: Bach. Yucra Qquesualpa, Rosas Julio
Bach. Ymata Taco, Genry

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				/	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				/	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				/	/
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				/	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				/	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					/
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				/	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				/	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				/	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					/

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 88 %

Dr. Edwards Jesus Aguirre Espinoza
DOCENTE UNIVERSITARIO

Firma

Mg. o Dr.: Edwards Jesus Aguirre Espinoza

DNI:

Teléfono: 973 247569

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: Actividades Lúdicas como Estrategia de Socialización Post Covid-19 de Estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir la Socialización en los estudiantes

Investigadores: Bach. Yucra Quesualpa, Rosas Julio
Bach. Ymata Taco, Genry

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				/	
	12. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				/	/
	13. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				/	
Contenido	14. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				/	/
	15. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				/	/
	16. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				/	
Estructura	17. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				/	
	18. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				/	
	19. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				/	
	20. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				/	/

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 88%

Dr. Edwars Jesus Aguirre Espinoza
DOCENTE UNIVERSITARIO

Firma

Mg. o Dr.: Edwars Jesus Aguirre Espinoza

DNI:

Teléfono: 973217569

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: Actividades Lúdicas como Estrategia de Socialización Post Covid-19 de Estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir las Actividades lúdicas de los Estudiantes

Investigadores: Bach. Yucra Qquesualpa, Rosas Julio
Bach. Ymata Taco, Genry

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				/	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				/	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					/
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					/
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				/	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				/	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				/	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				/	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				/	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				/	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación
 Debe corregirse

PROMEDIO: 80 %


 Firma
 Mg. o Dr. Freddy Fouk Gonzalez Quispe
 DNI: 01344083
 Teléfono: 961783614

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: Actividades Lúdicas como Estrategia de Socialización Post Covid-19 de Estudiantes de la Institución Educativa CPED N° 50853 de Lauramarca Cusco-2023

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir las Actividades lúdicas de los Estudiantes

Investigadores: Bach. Yucra Qquesualpa, Rosas Julio
Bach. Ymata Taco, Genry

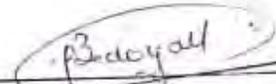
CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores o ítems están redactados considerando los elementos necesarios,				✓	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			✓		
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				✓	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				✓	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				✓	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				✓	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

PROMEDIO: 80 %


 Firma
 Mg. o Dr. Juan de la Cruz Badoyall
 DNI: 23875611
 Teléfono: 981695133

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Solicito: Autorización para ejecutar
trabajo de investigación (Tesis)



Lic. Maria Mercedes Tapia Velasco
Directora de la IE. N° 50853 de Lauramarca – Ocongate

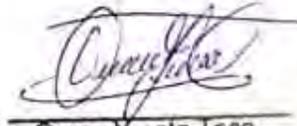
Yo, Rosas Julio Yucra Qquesuallpa con
DNI: N° 47481288 y Genry Ymata Taco
con DNI N° 76965198 con domicilio en el
distrito Ocongate, provincia de
Quispicanchi, región Cusco me presento
ante usted y expongo:

Que, habiendo culminado la carrera Profesional de Educación en la Universidad
Nacional de San Antonio Abad del Cusco, solicito a Ud. Permiso para aplicar los
instrumentos de investigación titulada, "ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA
DE SOCIALIZACIÓN EN POST COVID-19 DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA CPED N° 50853 DE LAURAMARCA CUSCO - 2023", los instrumentos serán
aplicadas con encuestas y de manera presencial,

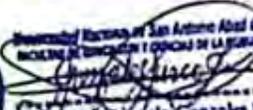
Por lo expuesto:
Ruego a usted acceda a lo solicitado.

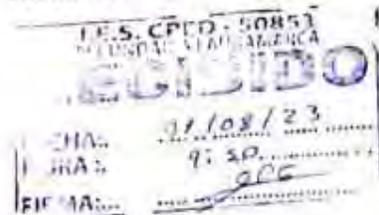
Lauramarca, 05 de agosto del 2023.


Rosas Julio Yucra Qquesuallpa
DNI: N° 47481288


Genry Ymata Taco
DNI: N° 76965198



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
INSTITUTO REGISTRAL Y CATASTRAL

Dra. Mercedes Tapia Velasco
DIRECTORA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50853 DE LAURAMARCA
DNI 23833249





DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CUSCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE QUISPICANCHI
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CPED N° 50853" DE LAURAMARCA-OCONGATE
CÓD. MODULAR N° 1397777 DEL CENTRO POBLADO DE LAURAMARCA
"Año de la Unidad, la Paz y el desarrollo "



LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CPED N.º 50853" DE LAURAMARCA"

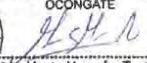
HACE CONSTAR QUE:

Los bachilleres Rosas Julio Yucra Qquessuallpa identificado con DNI N.º 47481288 y Genry Ymata Taco identificado con DNI N.º 76965198 culminaron satisfactoriamente con la aplicación de los instrumentos de investigación del proyecto titulado: **"ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN EN POST COVID – 19 DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CPED N.º 50853 DE LAURAMARCA CUSCO - 2023"** instrumentos que fueron aplicados a los estudiantes del nivel secundaria de nuestra institución educativa.

Se le expide la presente constancia a solicitud del interesado para fines que estime conveniente.

Lauramarca, 11 de agosto del 2023

Atentamente

 L.E. CPED N° 50853 LAURAMARCA
OCONGATE

Lit. Maria Mercedes Tapia V
DIRECTORA

Evidencias fotográficas de la aplicación del instrumento.



Evidencias fotográficas de la aplicación del instrumento en la Institución Educativa.

