

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL  
CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**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 presentada por:

- **Bach. CARMEN GARRIDO MORA**

PARA OPTAR AL TITULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACION: ESPECIALIDAD  
EDUCACION PRIMARIA

- **Bach. MAIKOOL TORRES SULLCA**

PARA OPTAR AL TITULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACION SECUNDARIA:  
ESPECIALIDAD EDUCACION FISICA.

ASESOR:

Dr. JORGE ALBERTO SOLIS QUISPE

Código ORCID: (<https://orcid.org/0000-0001-8630-1493>)

CUSCO – PERÚ

2022

## DEDICATORIA

*A mis padres DAVID GAUDENCIO TORRES FARFAN y LIDIA SULLCA DE TORRES por su amor, confianza, sabiduría, apoyo incondicional en cada paso de mi formación y por su sacrificio, y a mi amado hijo MAICKEL MATEO ALESSANDRO TORRES GARRIDO por ser mi razón de vida, motivo de fortaleza y superación.*

**Maikool.**

*A mi querida y amada madre MARÍA GLADYS MORA HURTADO por su esfuerzo, por creer en mí y brindarme su apoyo incondicional. Sobre todo al gran motivo de mi vida, mi hijo MAICKEL MATEO ALESSANDRO TORRES GARRIDO y a mi familia.*

**Carmen.**

## AGRADECIMIENTOS

*Agradecemos a Dios por bendecirnos en la vida, por cuidarnos y protegernos siempre. Por ayudarnos a cumplir uno de nuestros objetivos.*

*A la Universidad nacional de San Antonio Abad del Cusco, a la Escuela Profesional de Educación y todos los profesores de la misma, por haber contribuido con sus enseñanzas en nuestra formación profesional.*

*A los profesores y estudiantes de la institución educativa Fortunato L. Herrera, por haber contribuido con la investigación, por brindar todas las facilidades en el recojo de datos a nivel de campo*

*A todas las personas que contribuyeron en la presente investigación y en especial a mi asesor, familiares y amigos, por su incondicional apoyo para lograr esta meta profesional y personal.*

*Maikool y Carmen*

## PRESENTACIÓN

Ponemos a consideración el presente informe de investigación, el cual es producto del desarrollo armonioso del trabajo académico, lo cual esperamos que permitan una mejor comprensión sobre las variables en estudio, su explicación actual, así como su comportamiento en la realidad social.

La investigación en mención, tiene como propósito, establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización.

Las variables estudiadas, actividades lúdicas y el proceso de socialización, son muy importantes en el proceso formativo de los estudiantes del nivel de la educación secundaria, ya que contribuye de forma directa en el logro de las competencias con mejor eficacia en cada una de las áreas curriculares.

## ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTOS .....	ii
PRESENTACIÓN .....	iii
RESUMEN .....	viii
INTRODUCCIÓN .....	ix
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
1.1. ÁMBITO DE ESTUDIO: LOCALIZACIÓN POLÍTICA Y GEOGRÁFICA .....	1
1.2. ÁREA Y LINEA DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.3. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	1
1.4. FORMULACION DEL PROBLEMA .....	3
1.4.1 PROBLEMA GENERAL.....	4
1.4.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	4
1.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	5
1.5.1. OBJETIVO GENERAL .....	5
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	5
1.6. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS .....	6
1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	6
1.6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	6
1.7. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	7
1.7.1 JUSTIFICACIÓN NORMATIVO – LEGAL.....	7
1.7.2. JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA.....	8
1.8. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	8

<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>10</b>
<b>MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL</b> .....	<b>10</b>
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
2.1.1. REFERENCIAS INTERNACIONALES.....	10
2.1.2. REFERENCIAS NACIONALES .....	12
2.1.3. REFERENCIAS REGIONALES .....	15
2.2. BASES LEGALES .....	16
2.3. BASES TEÓRICAS .....	18
2.3.1. Actividad lúdica .....	18
2.3.1.1. El homo ludens .....	19
2.3.1.2. Juego y creencias .....	20
2.3.1.3. Ciclo lúdico infantil .....	21
2.3.2. El juego.....	23
2.3.2.1. Concepto. ....	23
2.3.2.2. El juego como elemento educativo .....	24
2.3.2.3. El juego desde la perspectiva del curriculum.....	27
2.3.2.4. Teorías sobre el juego .....	29
2.3.2.5. Características del juego. ....	34
2.3.2.6. Clasificación de los juegos motores.....	36
2.3.2.7. Importancia de los juegos.....	40
2.3.2.8. Objetivos y finalidad de los juegos motores.....	41
2.3.3. Juegos para mejorar la socialización .....	44
2.3.3.1. Recursos para la ejecución del juego .....	48
2.3.4. El hombre como ser social.....	48
2.3.4.1. La sociedad .....	49

2.3.4.2. Hecho social .....	50
2.3.4.3. Fenómeno social.....	52
2.3.4.4. Las características del fenómeno social .....	56
2.3.4.5. Parte constitutivas de la sociedad.....	67
2.3.4.6. Sociedad actual .....	71
2.3.5. La educación en la sociedad de la informática .....	72
2.4. TÉRMINOS BÁSICOS CONCEPTUALES .....	74
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>79</b>
<b>HIPÓTESIS Y VARIABLES .....</b>	<b>79</b>
3.1. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN .....	79
3.1.1. Variable 1: .....	79
3.1.2. Variable 2: .....	79
3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	79
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>82</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>82</b>
4.1. ÁMBITO DE ESTUDIO .....	82
4.2. TIPO, NIVEL Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	82
4.2.1. Tipo de investigación .....	82
4.2.2. Nivel de investigación .....	82
4.2.3. Diseño de la investigación .....	83
4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	84
4.3.1. Población .....	84
4.3.2. Muestra.....	84
4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	85

4.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	85
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>86</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>86</b>
5.1. ENCUESTA A PROFESORES.....	86
CONCLUSIONES.....	121
Referencias Bibliográficas.....	125
ANEXOS .....	129



## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito, establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización; corresponde a un tipo de investigación teórica, de nivel descriptivo y con diseño correlacional transversal; se ha recogido los datos a nivel de campo con cuestionarios validados sobre las variables en estudio de una muestra representativa de los estudiantes de la institución educativa en estudio. Producto del desarrollo de la investigación se han arribado a los siguientes resultados: respecto al objetivo general tenemos que los profesores motivo de encuesta declaran en un 75% que las actividades lúdicas tienen una relación alta con referencia a la socialización de los alumnos de 5to. y 6to, grado del nivel primaria, tal como se puede percibir en la tabla N° 18, así mismo los alumnos dicen que esta relación se da con una alta aceptación de relación

## INTRODUCCIÓN

**SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNSAAC.**

**SEÑORES CATEDRÁTICOS MIEMBROS DEL JURADO:**

En cumplimiento con lo establecido en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Presentamos a vuestra consideración el trabajo de investigación:

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO 2020. Con el objetivo de optar al Título Profesional de Licenciado en Educación.**

El presente trabajo tiene como finalidad esencial el favorecer a la promoción de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2020, en la provincia de Cusco de la Región del Cusco.

El presente trabajo de investigación, concentra su importancia, en las múltiples dificultades que presentan los estudiantes del nivel primario en el desenvolvimiento de sus acciones de integración o socialización con sus compañeros de grado y los demás estudiantes de los diversos grados.

Presentan una serie de limitantes para desenvolverse en sus actividades de socialización en el que hacer del ámbito educativo por muchos aspectos que se han de describir una vez localizados estos.

Es de conocimiento general que el niño se socializa por intermedio de los juegos, pero es requisito necesario, darle a las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la socialización de los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2020, de la Región Cusco.

El trabajo para su desarrollo sistemático y pertinente, se planea, organiza y confecciona, en base a una estructura compuesta en cuatro capítulos, así como se describe:

**Capítulo I:** El planteamiento del problema de investigación que sustenta: las áreas; de investigación y geográfica, descripción y formulación del problema de investigación, el objetivo general y los específicos, la justificación y limitaciones de la investigación.

**Capítulo II,** el Marco Teórico, en la que se reúnen los antecedentes de la Investigación, las bases legales y teóricas, así como la formulación de la hipótesis y las variables de estudio de la investigación.

**Capítulo III,** compuesto por el Marco Metodológico de la investigación, en la que se encuentran presentes: El método, tipo, nivel, y diseño de la investigación, la población y muestra de estudio, así mismo presenta las técnicas e instrumentos de colección y análisis de los datos obtenidos; y por último,

**Capítulo IV**, llamado la Presentación de los resultados, la misma que es expresada por la discusión del trabajo de campo realizado a través de encuestas aplicadas a los señores profesores y estudiantes así mismo a los alumnos se les aplicara una serie de juegos para apreciar el proceso de socialización. Este capítulo será acompañado con la inserción de las conclusiones, sugerencias, la bibliografía utilizada y anexos respectivos empleados para el trabajo.

**CARMEN**

**MAIKOOL**

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. ÁMBITO DE ESTUDIO: LOCALIZACIÓN POLÍTICA Y GEOGRÁFICA**

Con referencia al área geográfica este trabajo materia de investigación se desarrollará en el distrito de Cusco, provincia y región del mismo nombre, su ubicación está determinada en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, Institución que es parte de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, específicamente de la escuela Superior de Educación.

#### **1.2. ÁREA Y LINEA DE INVESTIGACIÓN**

En cuanto a la línea de investigación se halla en el área de humanidades. Específicamente en la investigación social – educativa, educativa, porque las actividades lúdicas (juegos) son parte de la educación integral, la misma que se encarga de ayudar a los estudiantes del nivel primario a mejorar su movimiento motriz, y social, porque el estudiante se integra a la sociedad de manera sistemática y progresiva, y los juegos permitirán un aprendizaje significativo de manera divertida.

#### **1.3. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA**

Los alcances de trabajo de investigación están determinados por el nivel de investigación; sin embargo, es posible que incurramos en muchas imprecisiones en el proceso de la investigación.

El trabajo materia de investigación tiene como variables de estudio a las actividades lúdicas y la socialización de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera Garmendia de la ciudad del Cusco. Estas dos variables permiten ubicar al trabajo en el área Social Educativa. Las actividades lúdicas van a ser utilizadas como estrategia para el logro de la socialización de los estudiantes, es fácil observar como los estudiantes menores de edad, atraviesan esa transición de salir de la institución educativa inicial y nivel primario, se encuentran con otros niños como ellos con diferentes características en cuanto a su formación social, cognitivo, motriz y sobre todo afectivo. Son en estos instantes en que comienzan la etapa de formación de su personalidad y muchos de estos niños presentan una serie de limitantes, como permanecer callados, llorosos, sin la protección de los padres de familia, hermanos mayores, etc. por lo tanto, observan a sus profesores o profesoras como las personas que han de velar por ellos en adelante. Por tanto, los profesores tienen que emplear una serie de estrategias para que a estos niños internalicen en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ver como motivarlos, hacerlos partícipes de la dinámica de grupos de trabajos, pero sobre todo también hacerlos sentir que deben depositar confianza en ellos, para que internalicen que debe ser cooperativos, comunicativos, e integrarse al contexto que los rodea.

Es en este sentido que las actividades lúdicas empleadas como estrategias han de servir para que estos menores de edad aprendan con facilidad y de una manera divertida y con mucho deleite las enseñanzas y conocimientos que los profesores (ras) han de inculcar en ellos.

El objetivo del presente trabajo es llevar a cabo un diagnóstico de cómo se viene al momento actual dándose la actividad lúdica en el nivel primario, para de esa manera proponer actividades lúdicas que aporten al mejoramiento de la socialización de los alumnos, optimizándose así un mejor desenvolvimiento de estos, teniéndose presente la relación Docente-Alumno en una relación de autoridad y dominio, con el fin de moldear y formar consciente e inconscientemente, el carácter y la personalidad, donde el futuro ciudadano debe desenvolverse en la sociedad que lo rodea con pertinencia, eficiencia y eficacia. Teóricamente, dando a conocer que la educación actual debe ser orientadora donde el alumno es el constructor de su integración, aprendizaje y por ende de su desarrollo integral y que este proceso redunde en una mejora de su sociabilización que le permita a su vez una buena calidad de vida.

#### **1.4. FORMULACION DEL PROBLEMA**

En la actualidad y desde tiempos muy remotos las actividades lúdicas (juegos), apoya de sobremanera a los estudiantes menores de edad, para que se puedan desarrollar en referencia al motor fino y grueso, permitiéndoles un desplazamiento firme y coordinado, ayudándoles a sí mismo en su formación social, los alumnos del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, no son ajenos a este favorecimiento de las actividades lúdicas, pero el problema que se suscita en esta institución, que siendo parte de la Escuela Profesional de Educación, como Institución Educativa de aplicación, en la que los mejores estudiantes por egresar y egresados de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, hacen sus prácticas

Profesionales, no cuentan con los materiales suficientes para buscar la formación y desarrollo de una óptima socialización, por lo que se observa en los estudiantes, muchas limitantes o problemas de socialización.

#### **1.4.1 PROBLEMA GENERAL**

¿Cómo se relaciona, las actividades lúdicas con la socialización de los estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización?

#### **1.4.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cuál es el conocimiento que se tiene sobre las actividades lúdicas y la socialización por parte de los profesores y estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que son utilizadas para el logro del mejoramiento de la sociabilización de los alumnos del nivel primario?
- ¿Cuál es el nivel de importancia e influencia de la relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco?



- ¿En qué medida se da la relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco?

## **1.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.**

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización.

### **1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar el conocimiento que tiene sobre las actividades lúdicas y la socialización por parte de los profesores y estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.
- Determinar cuáles son las actividades lúdicas que mayormente son utilizadas para el logro del mejoramiento de la sociabilización de los alumnos del nivel primario.
- Establecer cuál es el nivel de importancia e influencia de la relación que se da entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los

alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.

- Comprobar en qué medida se da la relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.

## **1.6. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe relación directa significativa entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización, es bastante significativa.

### **1.6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- El conocimiento que tienen los profesores sobre las actividades lúdicas y la socialización, por parte de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, es bajo.
- Las actividades lúdicas que mayormente son utilizadas para el logro del mejoramiento de la sociabilización de los alumnos del 5to. y 6to., grado

del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, son variadas y necesarias

- El nivel de importancia e influencia de la relación que se da entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, es directa y proporcional.
- La relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, es inmediata y continúa.

## **1.7. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1 JUSTIFICACIÓN NORMATIVO – LEGAL**

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL PERÚ (1993).

TÍTULO I (De la Persona y de la Sociedad)

CAPITULO II (De los Derechos Sociales y Económicos).

- Art.13.- La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger los centros de educación y de participar en el proceso educativo.
- Art.14.- La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes (...) la

enseñanza se imparte, en todos sus niveles, con sujeción a los principios constitucionales y a los fines de la correspondiente Institución Educativa.

- Art.16.- El Estado coordina la política educativa, formula los lineamientos generales de los planes de estudio, así como los requisitos mínimos de la organización de los centros educativos

### **1.7.2. JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA**

Se justifica el problema en mención, por ser un factor que se presenta con frecuencia y necesita ser estudiado a fin de contribuir al mejoramiento y eficiencia del desarrollo social e integral de los alumnos del 5to. y 6to., del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, y de esa forma ayudar en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En consecuencia, también se puede justificar que en pleno siglo XXI los profesores del área de educación física, aporten con sus conocimientos para fomentar en los estudiantes de todos los niveles, una mejor educación de calidad y de igual una buena calidad de vida, afrontando los retos del milenio, con pertinencia, eficiencia y eficacia.

### **1.8. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

En la ejecución del trabajo de investigación, se presentaron una serie de limitantes como es de costumbre en trabajos de semejante características. Pero se fueron solucionando a medida que se presentaban.

- El presente trabajo basado en su metodología de un nivel descriptivo, no permite realizar un trabajo de mayor situación y envergadura, por lo tanto,

este trabajo solo es posible su aplicabilidad al lugar de estudio y no se puede considerar para situaciones de características semejantes.

- La falta de materiales y escaso conocimiento de expertos, para una mejor presentación del trabajo no permitieron que sea de una posición aplicativa.
- La falta de colaboración y seriedad de algunos participantes como encuestados, imposibilitaron un mejor y pronto desarrollo del tema.
- En cuanto a los resultados arribados son solo y exclusivamente para su aplicación estrictamente al ámbito del estudio. Por tanto, no se puede extender a otras realidades.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

El desarrollo del presente trabajo de investigación está sustentado en bases tanto científica, ideológicas y educativas. Nos hemos trasladado para realizar una revisión detallada en las bibliotecas de nuestra Tricentenario Universidad, esto es, a la biblioteca central como especializada de la Facultad de Educación, se hallaron trabajos con características semejantes al presente:

##### **2.1.1. REFERENCIAS INTERNACIONALES**

**A.** Rodríguez (2002), desarrolló el trabajo de investigación intitulado: “Análisis del módulo de formación en centros de trabajo en la familia profesional administrativa en la comunidad de Madrid. Enfoque desde la pedagogía laboral”. Para optar al grado de Doctor, en el Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid – España 2002.

- Al presentar las conclusiones de este trabajo parece indicado recordar sintéticamente las líneas maestras y los objetivos de esta investigación. Desde el plano teórico-documental se pretendía conocer el conjunto del sistema de Formación Profesional en España, el papel de los diferentes agentes implicados en su desempeño, el lugar de la FCT en los contextos educativo y productivo y su condición epistemológica en el seno de la Ciencias

de la Educación. Para ello se hizo una revisión del recorrido histórico de la FP en España y las influencias que sobre ella han ejercido otros sistemas de Formación Profesional extranjeros, con especial atención a lo referido a las prácticas Profesionales.

- Ya en el terreno específico de la FCT se establecieron los fundamentos sociológicos, psicológicos, epistemológicos y pedagógicos que ilustran la necesidad de la implantación de la FCT como elemento esencial para la adquisición de la competencia profesional en la formación inicial, así como los beneficios recíprocos que supone este modelo de prácticas profesionales para el mundo educativo y para el mundo productivo.
- La parte segunda de esta tesis se ha dedicado al estudio empírico del fenómeno de la FCT, con la intención de contrastar lo hallado en la investigación documental con la realidad de la puesta en práctica. Para ello se elaboraron tres cuestionarios dirigidos a los alumnos, profesores y tutores de los centros de trabajo para conocer sus opiniones, percepciones y formas concretas de actuación sobre las dimensiones de la FCT que en la investigación documental aparecieron como claves para el éxito del proceso.
- Concluido el proceso de análisis es el momento de pasar a la expresión de conclusiones. Consecuentemente con la metodología de investigación que se ha empleado, que intenta complementar e integrar lo cualitativo con lo cuantitativo, para la elaboración de las conclusiones se han tenido en cuenta tanto las informaciones obtenidas a partir de la documentación manejada y de la praxis

cotidiana, como de los datos empíricos derivados de la cumplimentación de los cuestionarios. Cuando en un trabajo de estas características se incluye un estudio estadístico amplio y estructurado puede dar la impresión de que el dato empírico es la única fuente de información, o al menos la más importante, y que por tanto ha de predominar en la formulación de las conclusiones. Sin embargo, hemos de hacer notar que la teoría que subyace en todos y cada uno del ítem que componen los cuestionarios tiene como referente la documentación consultada y la praxis que proporciona el contacto personal y cotidiano con la realidad objeto del estudio. En este sentido, a los resultados estadísticos que se han derivado del tratamiento de los datos empíricos se les ha de dar el valor de ser el complemento que apoya, matiza o refuta las ideas que fueron fruto de las fases cualitativas del proceso de investigación.

### **2.1.2. REFERENCIAS NACIONALES**

- B.** Atuncar y Gonzales (2017), desarrolló el trabajo de investigación titulado: “El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “virgen de Chapí” 2017”. Para lograr el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial. Por el Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica. Los que nos hacen llegar sus conclusiones alcanzadas:
- Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio



de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

- Que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio.
- Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de educación física, logrando superar esta dificultad gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños estimulando su desarrollo motriz.
- Los niños a través de los juegos lograron superar dificultades con seguridad, equilibrio y destrezas, en las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante.

**C.** Gallardo (2014), realizó el trabajo de investigación intitulado: “Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. n° 549 San Pedro - Conchán - chota, 2014”. Para optar al grado de Magister por la Maestría en ciencias Mención Gestión de la Educación de la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca 2014. La cual llevo a presentar las siguientes conclusiones:

- La aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, influyen significativamente, en el desarrollo de las nociones: espacio- tiempo, en los niños/as de 5 años de edad de la I.E.I. N° 459 San Pedro – 2014.
- En la noción espacio, con la aplicación de diversas estrategias de los juegos psicomotores, mejoraron significativamente en el desarrollo de su conocimiento espacial, a partir de su propio cuerpo, de los demás y en la representación gráfica, los estudiantes de 5 años de edad, tal como se demuestra en los resultados obtenidos.
- En la noción tiempo, los estudiantes de 5 años de edad, luego de la aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, permiten ubicarse sin dificultad en esta noción, esto indica que los estudiantes logran ordenar sucesiones de acontecimientos sin dificultad.
- En la noción espacio-tiempo, los estudiantes de 5 años de edad, mejoraron de manera significativa en el desarrollo más complejo de estos dos niveles, donde se ubicaron en el espacio y tiempo respectivamente, tal como se evidencia en los resultados.
- Según la lista de cotejo de entrada los estudiantes no lograron realizar las actividades lúdicas, la mayoría presentaron en su aspecto motor grueso torpeza motriz, luego de la aplicación de diferentes tipos de juegos psicomotores: motrices, sociales, simbólicos, de coordinación, de representación, entre otros, mejoró las habilidades y competencias psicomotrices de los estudiantes de 5 años de edad de la institución.

### 2.1.3. REFERENCIAS REGIONALES

D. Yabar y Greta (2000), desarrollaron el trabajo de investigación intitulado: “El Juego y la Creatividad en los Educandos del Nivel Primario del Centro Educativo Estatal N° 51009 Francisco Sivirichi”. Año 2000 en la ciudad del Cusco. Quienes arribaron a las conclusiones siguientes:

- El juego como actividad innata en el niño es un mecanismo importante en el desarrollo del educando, pues posibilita según los psicólogos un aumento permanente de la creatividad, desarrolla el talento, la imaginación y optimiza el proceso de aprendizaje.
- Los facilitadores consideran que los niños deben de jugar hasta los 17 años de edad, ello está representado en un 44 %, sin embargo, consideran que los niños o personas deben jugar en la segunda infancia, esto comprendido entre los 6 – 11 años de edad que representan el 28 % de la muestra seleccionada.
- Los facilitadores utilizan los juegos en el desarrollo de la creatividad de manera frecuente, ello representa el 78 %, rara vez en un 22 %, todo ello permite que los educandos sean colaboradores, activos, que desarrollen sus valores, pierdan el miedo, sean afectivos y cooperadores.

E. Rivas (2018), realizó el trabajo de investigación: “La pedagogía del juego en el aprendizaje del futbol de los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa Fortunato Luciano Herrera Garmendia del Cusco”. Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad Educación Física. El mismo que llego a las siguientes conclusiones:

- En concordancia al conocimiento que tiene los profesores de La pedagogía del juego y del deporte del fútbol, los profesores declaran que en realidad la pedagogía del juego consiste en saber enseñar al estudiante como jugar la disciplina deportiva del fútbol. Mientras que los estudiantes al respecto declaran que el fútbol es un deporte o juego que lo practican la mayoría por ser fácil de hacerlo y que inclusive lo practican las niñas.

En el caso de los estudiantes, estos tienen un conocimiento general de ambas actividades es decir de la pedagogía del juego y del fútbol. En el caso de los señores profesores, por ser de la especialidad de Educación Física le dan mayor peso a la concepción científica de los mismos.

- Como se puede observar tanto en la encuesta de los señores profesores y de los estudiantes los encuestados en su declaración dejan entrever que la pedagogía del juego tiene gran influencia en el aprendizaje del juego ya que es muy importante para la práctica del mismo.
- Como podemos ver los profesores tienen un amplio conocimiento sobre la pedagogía del juego y del fútbol por ser estos de la especialidad de educación Física. Por lo tanto, conocen de como aplicar el juego para la familiarización, formación y especialización del deporte del fútbol.

## **2.2. BASES LEGALES**

Referirse a los objetivos de la Educación Peruana, enunciados en la

Constitución, La Ley General de la Educación, y dentro de ella de los distintos niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional, Así mismo el estado garantiza la erradicación del analfabetismo, de igual manera fomenta la educación bilingüe e intercultural, según las características de cada zona. Preserva las diferentes manifestaciones culturales y lingüísticas del país promueve la integración nacional.

#### **A. La constitución política del Perú:**

En la carta Magna vigente de nuestro país, que es la de 1993, en su Capítulo II se menciona:

- **En el Artículo 13° señala:**

Que la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona. El Estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza.

- **Artículo 14. Manifiesta:**

"La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica y las artes, la educación física y el deporte, prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad" (Constitución Política del Perú, 1993)

- **Artículo 18°**

La Educación Universitaria tiene como fines la formación profesional, la difusión cultural la creación intelectual y artística y la investigación científica y tecnológica.

## **B. Ley general de educación 28044**

### **Artículo 9°.- Fines de la educación peruana**

De acuerdo a la Ley General de educación N° 28044, son fines de la educación peruana:

- Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.
- Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado. (Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), 2004)

## **2.3. BASES TEÓRICAS**

### **2.3.1. Actividad lúdica**

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.

### **2.3.1.1. El homo ludens**

El juego siempre ha ocupado un lugar importante en la vida de los Seres Humanos, ya que todas las personas poseen un instinto que les impulsa a jugar. Para constatar la importancia del juego en la humanidad, no hay más que fijarse en la multitud de ejemplos de personas jugando, recogidos gracias a los restos arqueológicos, pinturas o escritos, que describen la vida del Homo Ludens desde los inicios de la civilización. Así se sabe que, hace 4.500 años en Mesopotamia, 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 se ha descubierto que los antepasados de los ajedrecistas actuales, eran los jugadores del Chaturanga, un juego indio de hace 1.300 años. Y que, en la antigua Grecia, las falanges de los cameros 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 estudiar el juego en el tiempo, se analiza en función del espacio, el conocimiento del Homo Ludens será completo. Como dice en el «Libro de los juegos», Jack Botermans, «Cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo, los juegos constituyen una de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra».

Es decir, el juego es un instrumento de entendimiento entre los diferentes pueblos de la tierra. Es un canal de comunicación que respeta la cultura lúdica de cada pueblo. Esta cultura lúdica, evoluciona en cada pueblo, según sea el desarrollo de su sociedad. Es decir, según los valores y actitudes de una sociedad, dependiendo de que sea rural-urbana, industrial o no.

### **2.3.1.2. Juego y creencias**

En todas las sociedades los ritos y los símbolos religiosos expresan temores, esperanzas y medios para satisfacerlos y mantenerlos, haciendo referencia a la explicación del origen del mundo y de las cosas, al control del mundo natural, o a la fecundidad. El juego unido a estos ritos y símbolos, será una ocupación seria y sagrada durante un tiempo y prohibida durante otro. Por ejemplo, en Nueva Guinea, el juego del columpio practicado por hombres, mujeres, jóvenes y viejos se practica mediante un juego de cañas indias suspendido en la rama de un árbol, se cree que tiene una buena influencia sobre las plantaciones recientes de ñame.



Por lo tanto, según la sociedad y su evolución, coexistirán prácticas lúdicas profanas y sagradas en mayor o menor grado. La actividad lúdica siempre estará aunada.

- **Juego como Aprendizaje de la Vida Social**

Es un agente de transmisión muy eficaz, mediante este, el/la niño/a interiorizará los valores éticos y las actitudes de la sociedad en la que vive.

### **2.3.1.3. Ciclo lúdico infantil**

Se ha dicho que la actividad particularmente propia del niño es el juego al que le dedica una atención exagerada, es una etapa de la evolución total del niño y que se descompone en periodos sucesivos. El juego evoluciona a través de distintos momentos, correlacionados con las fases del desarrollo del pensamiento, presentando las siguientes etapas:

#### **a. Etapa Funcional**

Que comprende el primer año de vida del niño, consiste en un juego de puro ejercicio de las funciones sensoriales, que comprende solo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo, succionar cualquier objeto que tiene a su alcance.

#### **b. Etapa Simbólica**

Que comprende entre los tres y los cinco años del niño, en el que interviene el pensamiento individual casi puro. La función del juego es satisfacer el **YO** mediante la transformación de lo real en función de los

deseos del sujeto de juego. Este proceso, se realiza con una asimilación deformadora del objeto real de los esquemas del pensamiento. Por ejemplo, para un niño que juega a los soldaditos, un pedazo de madera puede ser transformado en un arma contundente.

**c. Etapa Sistemática**

Que comprende desde los cuatro o cinco años y depende de la estimulación y de los modelos que tengan los niños en su vida. Es este periodo aprende a respetar ciertas normas o reglas, esta aceptación implica la posibilidad de establecer relaciones recíprocas y de cooperación, respetando sus puntos de vista. En esta etapa se observa una evolución expresa de la descentralización paulatina del pensamiento infantil. Esta evolución va desde los juegos de reglas arbitrarias, con escaso consenso grupal, hasta los juegos con reglas convencionales, institucionales socialmente, pasando una etapa intermedia de juegos con algunas reglas.

**d. Etapa de la Construcción**

Se caracteriza por el deseo de hacer algo, construir, modelar, apilar, etc. En esta etapa se debe estimular ideas creativas, animando a los niños a que creen nuevas formas de utilizar materiales, que desarrollen ideas nuevas y originales y motivarlos a encontrar siempre más de una solución o respuesta.

**e. Etapa de Juego Trabajo, Juego y Trabajo**

Son dos polos de una misma línea de la cual se pasa de uno a otro por medio de una graduación insensible y se caracteriza por integrar los

componentes placenteros y creativos del juego con la planificación y finalidad del trabajo. Etapa en la que los niños realizan en forma individual o grupal distintas actividades que les permite desarrollar aprendizajes de acuerdo a sus posibilidades de crear, construir, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, resolver, etc.

### **2.3.2. El juego**

Al referirnos sobre el juego, tenemos que tener presente sus diferentes acepciones, es así, al juego considerado dentro de la perspectiva cognitiva, busca potenciar la elaboración y desarrollo de estructuras mentales propias de cada individuo, siendo la inteligencia fundamentalmente una forma de adaptación al entorno y el principal medio para establecer una relación entre el estudiante y su entorno.

A través de él, comienza a descubrir cualidades de los objetos, a desarrollar su coordinación motora, a conocerse, asimismo, a descubrir cuáles son sus posibilidades y limitaciones a la vez que intenta conseguir una actitud de respeto hacia su cuerpo y hacia el de los demás (García 1987). Por ello en la actualidad, el juego es el elemento líder a la hora de impartir una clase o llegar al descubrimiento de una nueva técnica, siendo este el mejor mecanismo para que el alumno adquiere todas aquellas habilidades necesarias para el posterior desarrollo del juego deportivo, convirtiéndose estas habilidades motrices iniciales en habilidades deportivas (Ruiz, 1987).

#### **2.3.2.1. Concepto.**

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que

está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño.

En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Por igual del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por eso no es prudente en cualquier edad del niño desalentar las tentativas que pretende realizar formulándole advertencias de "no hagas eso, te vas a lastimar", ... "no, eso es peligroso", ... es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc.

El juego también debe verse como medio de socialización. Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

### **2.3.2.2. El juego como elemento educativo**

El juego como elemento educativo influye en:

- a) El desarrollo físico.
- b) El desenvolvimiento psicológico.
- c) La socialización.
- d) El desarrollo espiritual.

El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento de honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza; es

decir los más altos valores humanos, los captan y viven por medio del juego.

Las definiciones más difundidas son de Huizinga (1998), quien sostiene que "el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición".

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras (1974), consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el "como si", que permite que cualquier actividad se convierta en juego así aparece esta cita en la parte correspondiente a la teoría de la simulación de la cultura.

Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1981), pone en relación los distintos tipos de juegos, que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturización).

Decroly nos dice que el juego es una actividad instintiva que nace como fruto de una serie de disposiciones innatas, que ante una serie de estímulos

adecuados, responde con una serie de actividades espontáneas.

Es cierto que cuando cada autor define o conceptúa al juego, ponen de su parte sus presupuestos, es así que para Freud, el juego es una actividad de placer. Define el juego utilizando el método genético a partir de las actividades prelúdicas. Analizando estas actividades, en la primera teoría de las pulsiones de Freud, el juguete se sitúa como un objeto parcial, susceptible de apaciguar una cierta cantidad de tensión menor que la presencia materna.

Resaltando aquellos aspectos más esenciales y de acuerdo con las investigaciones más recientes:

- Al observar las distintas concepciones de los autores mencionados por ellos mismo o citados por otros colegas, se llega a entender que el juego influye decisivamente en el desarrollo y madurez del ser humano.
- El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio.
- Orienta al niño hacia su propia conducta.
- La esencia del juego infantil consiste en la interpretación de algún rol.
- El rasgo más interesante del juego infantil está constituido por la transformación de los objetos más insignificantes en verdaderos seres vivos.
- Los aspectos fundamentales del juego son al imaginación y la imitación.
- El juego es el problema central para comprender el desarrollo psíquico de la edad infantil.

Hangen citado por Calero (1988), considera "el juego como una forma de

actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser". Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto Buhler (1934) lo define como "toda actividad que está dotado de placer funcional, y que mantienen en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad.

Según Elkonin (1980), en el juego de los niños lo principal es el papel que asumen. En el proceso de interpretación de su papel el niño transforma sus acciones y la actitud ante la realidad.

Vygotsky (1933), admite que el juego es un rol en desarrollo y orientado hacia el futuro. La situación ficticia que se crea conduce a la abstracción. Para este autor la imaginación nace en el juego y conduce a la imitación. Así se obtienen los aspectos fundamentales del juego: la imaginación y la imitación.

### **2.3.2.3. El juego desde la perspectiva del curriculum.**

La consideración general del currículo que se desprende de la LOGS y los reales decretos que la desarrollan tanto en la educación infantil como en la primaria, en torno a la contemplación del juego se puede cifrar en que está presente pero solo desde motor/manipulativo. Con ser importante, esto no es suficiente. Y no es suficiente por varios motivos. Primero porque todo lo que atañe el juego simbólico, o juego protagonizado, o juego de papeles que de todas estas formas se nombra se queda reducido, cuando más, a una declaración de intenciones como a continuación veremos, y luego porque el juego motor/manipulativo en los primeros ciclos queda desdibujado y a continuación

reducido al Área de Educación Física.

Para nosotros debe tomar un papel más central en el aprendizaje.

Por otra parte las distintas corrientes de la psicología se han ocupado profundamente sobre este tema y llama la atención que no ocupa más espacio en un currículo cuyas fuentes psicológicas pasan entre otras por la Teoría Genética de Piaget (1946), y sus colaboradores de la escuela de Ginebra y la teoría de la actividad en las formulaciones de Vigoski, Luria y Leontiev (Coll, 1996).

Piaget, analiza pormenorizadamente su concepción del juego en su libro "la formación del símbolo en el niño" (1986) dedicándole una parte central y vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar. Es por esto que sin entrar en mayores detalles sobre su concepción expuesta en otro lugar en esta misma revista (Lázaro, 1990). Se puede afirmar un papel muy relevante sobre todo al juego simbólico y principalmente de 2 a 7 años cuando está en pleno apogeo. "Tal es el juego simbólico, que no es solo asimilación de lo real el yo, como el juego en general, sino asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades" (Piaget e Inhelder, 1984).

Por otra parte Vigoski como creador de la teoría conocida como sociocultural, aunque presenta diferencias significativas con la concepción anterior, sobre todo las referidas a la concepción del símbolo y a la naturaleza del juego (Ortega, 1990, 1992), concibe el juego simbólico como trascendental para el desarrollo del niño. En sus propias palabras "el juego no es el rasgo predominante



en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo (...) El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego (...) El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria". (Vygotsky, 1979). Precisamente esta idea de que el juego, sobre todo el socio dramático evolucionando, genera sucesivas áreas de desarrollo potencial nos parece central en el análisis del juego en la escuela. (Lázaro, Alfonso 1995.)

#### **2.3.2.4. Teorías sobre el juego**

En relación con el estudio del juego, distintos autores han ofrecido diferentes interpretaciones de su naturaleza y fin. A estas interpretaciones se las conoce como teorías sobre el juego. Así tenemos a las siguientes:

Stern (1985) muestra unas teorías.

**a. Teorías del presente pasado y del futuro;**

- **Teoría del pasado:** En los juegos de los niños las formas primitivas del ser humano, el individuo, ponen en acción las aspiraciones adquiridas por el juego se valora la importancia que tiene en la vida activa. Todo ser humano es más primitivo cuando juega que cuando se comporta con seriedad.
- **Teoría del presente.** Se afirma que cuando hemos realizado una actividad la energía sobrante tiene que buscar salida y por ello se descarga en actividades que no van dirigidas a metas reales. Otra posibilidad es el placer que tiene la actividad lúdica en sí. O que la acción laboral del ser humano es muy exigente y necesita compensación.

- **Teoría del futuro.** Hacen énfasis en que el juego prepara en lo que está por llegar. El niño se deja llevar por la fantasía y sin preocuparse de ninguna realidad pone metas a sus acciones a través del juego.
- b. **Teorías biológicas del juego.**
  - **Teoría del crecimiento.**

Fue formulada por Casui (citado por Calero P.M. (2005) Lima), considera al juego como resultante fatal del crecimiento. Vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casui juega que el desequilibrio orgánico por la hipersecreción glandular es la causa biológica de esta actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica en su constante transformación química provoca en el sujeto, la actividad que se expresa a través del trabajo o juego.

Finalmente asevera que el hombre es de una estructura compleja, por tanto, juega más. Asimismo, la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.
  - **Teoría del ejercicio preparatorio.**

Karl **Gross** (1898-1901). Defendía esta teoría en términos biológicos ha definido al juego como "el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El

juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente se motiven, se activen y se perfeccionen. El juego para y por el desarrollo de los instintos, explica porque los gatitos juegan a cazar, los corderitos a toparse, es decir se entrenan, desde pequeños en las ocupaciones que realizarán cuando mayores.

- **Teoría catártica.**

Kant (1925). Teoría catártica y del ejercicio complementaria, denominada también como del exceso de energía: ... Esta teoría entiende que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta.

El juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos; por ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de las peleas.

- **Teoría del atavismo.**

Stanley Hall. (1904) Expuso en esta teoría que por el juego los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad.

c. **Teorías fisiológicas del juego**

Dentro de esta concepción destacan:

- **Teoría de la energía superflua.**

Hebert Spencer (1855) Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Herbert S. Su hipótesis fundamental es que "el juego es la de descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías, Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos". (Cherteau 1988)

Si se considera que el juego es una actividad, esta tiene que ser pro movible por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga está canalizado, dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los mayores).

- **Teoría del descanso o recreo.**

Friedrich von Schiller, (1793) Su principal representante, sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en la escuela.

**d. Teorías psicológicas del juego**

En el ámbito psicológico existen varias teorías:

- **Teoría del ejercicio previo.**

Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar el juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Gross, quien plantea que el juego

es "un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida".

Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la vida. Esta interpretación en tanto, pone énfasis en la naturaleza instintiva, orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica.

- **Teoría de la sublimación.**

Se considera al juego como: "una corrección a la realidad insatisfactoria". Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada. Esta teoría hace referencia al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a la que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo o placer, es expresión de algo vital, pero esta corrección también se halla, en parte relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva (que surge) por la parte activa (que produce sufrimiento) el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta teoría a la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital, en la que el niño encuentra recursos propios para dominar las fuerzas más poderosas a cuya acción se halla expuesto y cuyo impacto le sería tal vez perjudicial si careciera de subrefugio del mundo del juego. El juego, así entendido, se convierte en una "válvula de escape".

- **La teoría de la ficción.**

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.

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 un 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 a de tenerse en cuenta que una cosa es "ser verdadera" para el niño y otra para nosotros". Lorenzo, Luzuriaga 1982.

### **2.3.2.5. Características del juego.**

- La actividad fundamental del niño es el juego, por lo que debe disponer de tiempo y espacio suficiente para el juego.
- La actividad lúdica en la infancia tiene un fin en sí mismo. El niño juega por placer de hacerlo, no busca otro objetivo. Es una "Fuente de Alegría".
- El juego se produce de forma "espontánea" no requiere motivación ni

preparación, el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro tipo de juego. Se ocupa en un juego si este le despierta el interés, de ahí el papel del educador por conocer los intereses del niño.

- En muchos juegos "no es imprescindible un material de apoyo, ni la compañía de otros niños o adultos".
- El niño elige libremente su actividad lúdica.
- El mismo tipo de juego resulta diferente en cada niño, ya que está determinando por condiciones externas, y por las características individuales.
- El juego es un medio para el aprendizaje, pudiendo iniciar y ejercitar muchas facultades, facilitando el conocimiento del entorno y las relaciones sociales.

Las características del juego dan unos tipos de conducta.

- Actividad funcional. Patente hasta el primer año carente de finalidad consciente, con escaso control de reacciones, siendo irresponsable.
- Actividad placentera. Entre el primer año de vida y el segundo: derivado de las circunstancias las reforzantes. Ej., presencia de los padres.

- Autoexpresión. De los tres a los seis años. Motórico y simbólico, actividad psicomotriz imaginativa y con cierta separación de la realidad.
- Autoexploración. De los tres a los seis años. Comprueba las capacidades y habilidades del niño en comparación con los demás. Pone en juego la inteligencia regulando las propias facultades y limitaciones.
- Imitación voluntaria. Entre los cinco y los diez años. La imitación se vuelve transformadora y mediadora de lo asimilado, en conexión con la forma útil del juego.
- Función Adaptativa. Entre los ocho y once años. Facilita la asimilación de lo real inconscientemente y, por tanto, una mejor adaptación al medio.

#### **2.3.2.6. Clasificación de los juegos motores.**

##### **a. Jean Piaget:**

Utiliza un criterio de tipo estructural, la constitución sucesiva de estadios, clasifica en tres categorías:

- JUEGOS SENSORIALES. Son las formas primitivas del juego, que se produce por puro placer y consisten en repetir actividades adquiridas.
- JUEGOS SIMBOLICOS. Los que hacen que los niños se adapten



al mundo social de los adultos, pero sin satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. Posteriormente aparecen los juegos reglados que se transmiten de un niño a otro.

- JUEGOS DE CONSTRUCCION. Lúdicos con vistas a adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Juegos de transición a conductas adaptadas.

**b. Bosch marin:**

- Clasificación referida al ámbito escolar:
- Juegos educativos.
- Juegos de socialización.
- Juegos recreativos.
- Juegos didácticos o de aprendizaje.
- Juegos libres o de carácter recreativo.

**c. Carlota buhler:**

Cinco grupos:

- JUEGOS FUNCIONALES O SENSORIOMOTRICES. Primer año, práctica sin para con su cuerpo.
- JUEGOS RECEPTIVO. Al final del primer año, atiende a la forma y constitución de los juguetes. Ejercita la percepción.
- JUEGOS IMAGINATIVOS. Confieren algún significado a la acción.

Entre los dos y cuatro años.

- **JUEGOS CONSTRUCTIVOS.** A partir de cuatro y medio. Coloca los objetos en diversas posiciones, observando lo que parecen.
- **JUEGOS COLECTIVOS.** A los seis años. Fomenta la cooperación.

**d. Por la libertad de elección y desarrollo del juego por parte del niño:**

- **Libre:** Sin influencia del adulto.
- **Dirigido:** El adulto propone y da las pautas del desarrollo del juego.
- **Por el aspecto desarrollado en el niño**
  - De expresión en cualquiera de sus formas
  - Intelectuales
  - Motrices
  - Sensoriales
  - De adquisición de conocimientos
  - Afectivos y sociales

**e. Por la existencia o no de normas o reglas que rigen el desarrollo del juego:**

- **De reglas:** cuando en el juego del niño se dé alguna norma.
- **Sin reglas:** el niño juega a su antojo, comenzando y acabando cuando conviene a su interés.

**f. Por el número de niños que juegan:**

- **Individual.**
- **Colectivo:** ya sea en pequeños grupos o grandes

**g. Por el apoyo o recurso material que se utilice para llevarlo a cabo:**

- **Con material:** ya sea aportado por el adulto o construido e improvisado por el propio niño.
- **Sin material:** se juega sin ningún juguete, salvo el propio cuerpo.

**h. Por el lugar donde se realiza:**

- **De interior:** dentro del centro, a cubierto.
- **De exterior:** e patios o jardines.

**i. Queyrat distingue: De acuerdo a su función educativa**

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc. hasta juegos con aparatos.
- Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ej. Los rompecabezas.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ej.: los rompecabezas.

- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (afectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas. La elección de los juegos afectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que lo conducen a la formación de buenos hábitos.
  
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Estos pueden ser:
  - Pintorescos
  - Épicos
  - Arquitectónicos
  - De imitación plástica
  - Pictóricos, y
  - Dramáticos (Calero, 1998)

### **2.3.2.7. Importancia de los juegos.**

Los juegos, tienen una importancia particular, ya que no es sólo una pausa divertida con una finalidad propia, como indicaba Bañeres (2008), sino la manera de acercarse al mundo de los adultos, de los que extraen guiones para sus actividades con objeto de refinar y precisar sus propias estrategias, bien con un carácter socio - afectivo, o bien con una finalidad cognoscitiva. Posiblemente las investigaciones de los últimos años dan cada vez más importancia a la aceptación

del juego como elemento creador de la cultura y no un subproducto suyo, convirtiéndose éste en un conjunto de actos conscientes que el individuo, con sus semejantes, pone en acción para elaborar la comunicación y la meta comunicación, con el fin de adaptarse al ambiente que nos rodea (Imeroni, 1989).

El juego dentro de la perspectiva cognoscitiva potencia la elaboración y desarrollo de estructuras mentales propias, siendo la inteligencia fundamentalmente, una forma de adaptación al entorno, y el principal medio para establecer una relación entre el niño y el entorno. A través de él, comienza a descubrir cualidades de los objetos, a desarrollar su coordinación motora, a conocerse a sí mismo, a descubrir cuáles son las posibilidades y limitaciones, a la vez que intenta conseguir una actitud de respeto hacia su cuerpo y el de los demás (García, 1987). Por ello, en la actualidad, el juego es el elemento líder a la hora de impartir una clase o llegar al descubrimiento de una nueva técnica, siendo éste el mejor mecanismo para que el alumno adquiera todas aquellas habilidades necesarias para el posterior desarrollo del juego deportivo, convirtiéndose estas habilidades motrices iniciales en habilidades deportivas (Ruíz, 2017).

#### **2.3.2.8. Objetivos y finalidad de los juegos motores.**

Es necesario conocer y diferenciar los juegos con el deporte y la finalidad de juegos.

##### **a. Físicos.**

El alumno participa en la clase manifestando toda su realidad, sus afectos y emociones, una forma particular de integración con su grupo

de compañeros ya sea espontáneo o dirigida y las de juego, sus intereses y necesidades.

En la clase de Educación de movimiento el docente deberá tener muy en cuenta la incidencia de la actividad sobre el "0" infantil y todos los aspectos de desarrollo evolutivo y partiendo de un concepto integrado de salud física, mental, afectiva y social. "En el aspecto físico es importante extender los efectos de movimiento, las leyes que lo condicionan, sobre esta base entonces dosifican los esfuerzos, las pausas en el trabajo a fin de que realicen la actividad contribuya al mejoramiento y mantenimiento de la salud del alumno"

**b. Biológicos.**

Aquí haremos mención que el juego pues despliega una actividad que innata el movimiento y sobre todo el desarrollo de los órganos biológicos. "El niño no es un ser muy activo y su actividad es virtud indicia de salud". Mientras más sano está más sentirá el "Drive for motor activities". Impulso y actividad corporal".

**c. Psíquicos**

Aquí nos referimos, particularmente a los juegos dramáticos, es decir de aquellos que emergen de las escenas de la vida diaria, en forma de juego en el que el niño demuestra correctamente por medio de la identificación que es lo que siente al estar en los papeles de otras personas o cosas.

El juego dramático no solo sirve como un medio de aprender acerca de la sociedad de la que forma parte el niño sino que el sentimiento de participación además le proporciona una sensación de poder, de comunicación, de realización, que sobrepasa las posibilidades reales. Aquí tenemos a 2 autores que afirman "Jugar es la más natural de las medidas autocurativas de la que el niño puede disponer, ya que mediante el juego dramático externaliza su drama anterior y hace visible los diversos aspectos de su personalidad y podemos decir, que el juego es un instrumentos (crecimiento de conocimiento, expresivo y equilibrio psicológico"

**d. Espirituales**

El epígrafe da una noción algo equivocada en realidad la idea que se quiere transmitir es que la actitud lúdica puede ser un punto de partida de las demás y diversas elevadas creaciones espirituales del juego, el conjunto de la cultura. El juego engendra la norma y el refinamiento, estimula la inserción y la libertad substituyendo a las necesidades de monotonía y la violencia de la naturaleza".

Por ello los juegos se realizan durante los ratos de cansancio y de ocio, ya sea en forma colectiva o individual y que tiene en sí misma su propio estímulo y entre los recreos figuran los juegos, las representaciones teatrales, los deportes, el repaso, los pasatiempos, ciertas diversiones, etc.

**e. Higiénicos**

Por medio de juegos se puede adquirir hábitos de mejor comportamiento del niño y sobre todo cuando el "0" entra en actividad, lo cual hace que la circulación sanguínea de la "0", haciendo que se produzca la transpiración y eliminación de elementos tóxicos, de la "0" esto es cuando se realiza una actividad física y cuando se realiza una actividad mental, los juegos sirven para contrastar la fatiga y el cansancio. (Zapata y Aquino, 2013).

### **2.3.3. Juegos para mejorar la socialización**

**a. Juegos de mesa**

Esta es una experiencia que se debe hacer en los estudiantes del nivel primario, pero es replicable en cualquier nivel, e incluso diría que con cualquier contenido. Como alumnos y alumnas observando los contenidos de geomorfología en se busca ir un paso más allá, y en lugar de repetir toda la teoría sobre agentes de modelado, procesos geológicos externos, etc. Esta vez serían ellos los que explicaran estos paisajes, y de la forma que mejor se les da... ¡jugando!

En esta experiencia de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) los alumnos, divididos en grupos, debían crear juegos de mesa sobre paisajes morfoclimáticos. Los únicos requisitos: que el que juegue aprenda sobre ese modelado, y por supuesto, como siempre, ser creativos.



Para hacer el testeo de los juegos, los alumnos deben de jugar a los juegos que realicen, y viceversa, dejando con una rúbrica su evaluación y propuestas de mejora de los mismos. Cuando se obtenga las versiones definitivas, todos deben de jugar a los juegos. Una divertida forma de terminar el curso.

## **b. Juegos con objetos**

Impacto en lo físico y psicomotriz:

- Brincar cuerda

Se realiza mediante los saltos encima de una cuerda la cual sobrepasa la parte inferior y superior. Es un juego antiguo con práctica en la actualidad, presentado diferentes variaciones tomando en cuenta de lo que está hecho y el ambiente donde recrear. (Rommydayan, 2015)

- Correr por medio de sacos

Dinámica que es tradicional en las familias, es un juego muy sencillo que se requiere una bolsa o saco, Objetivo: ser primeros en llegar antes que los participantes. Edad: A partir de 5 años. Número de jugadores: Como mínimo dos jugadores para que exista competición. Instalación: Terreno sin obstáculos los cuales no puedan superarse saltando con el saco. Organización: Los participantes se ubican al inicio, y comenzaran la carrera cuando

alguien lo indique. Material: Sacos y algo para señalar línea de salida y meta (por ejemplo, tiza).

Desarrollo: los jugadores se tendrán que unir por medio de cuerdas, la finalidad es llegar a lo planificado sin caer. (Mazuecos, 2015)

Entre otros juegos con objetos podemos encontrar diferentes variaciones.

### **c. Habilidades manuales**

- Trompos (peón o peonza)
- Los juegos del Trompo:

Se utiliza el nombre mencionado, el cual está hecho de madera, y una salida de cuerda con la punta de metal. El fin es que se pueda ver bailando el juguete, viéndolo moverse. Se enrolla la pita por la madera y se tira hasta verlo bailar. Existen variaciones y técnicas dentro del juego. (Brayan, 2014)

Cometa (juego): Desde la antigüedad se popularizó dicho juego, tiene significados distintos desde los de la ciencia hasta los culturales. (Guía infantil, 2018)

Entre otros juegos de habilidad manual podemos encontrar: Gurrufío, Tiros, Yoyó, Perinola, Papiroflexia, Las cinco piedrecitas

**d. Juego de las tabas**

Es un juego llamado tradicional para la sociedad caso antiguo poco conocido, se usa los huesos de algunos animales especialmente del cordero, lo cual se juega apostando, también lo llaman gogos, consiste en lanzar el hueso o taba se puede pintar las tabas de colores deseados. Se encuentran variaciones.

**e. Alta actividad física**

Con más intensidad estos lo realizan más los niños que las niñas, ya que requieren energía y fuerza para realizarlos, normalmente lo juegan entre 2 niños o en grupo entre estos se puede mencionar: Lucha de pulgares, Calienta manos, Echar pulsos, Churro

**f. De expresión corporal**

En estos Juegos se usa más el movimiento del cuerpo, se pone a prueba la agilidad, habilidad física y óculo manual para poder tener más destreza en el juego, entre estos podemos encontrar el juego de película que se trata de (adivanzas mediante claves) se usa un lápices y papeles para poder realizarlo. Se pueden encontrar variaciones.

### **2.3.3.1. Recursos para la ejecución del juego**

#### **a. Actividades componentes del costo**

- Taller de Planificación
- Materiales impresos
- Materiales de escritorio

#### **b. Fortalecimiento de competencias sobre material educativo**

- Materiales de escritorio
- Alquiler de equipo de filmación

#### **c. Implementación del sector Juegos**

- Ambientación del sector
- Insumos para la elaboración de materiales
- Incorporación de material estructurado

### **2.3.4. El hombre como ser social**

Según se ha podido apreciar, la dignidad del ser humano está en relación con la sociedad que lo rodea. Y es así porque el hombre, por su propia naturaleza, es un ser social, ya que el filósofo griego Aristóteles en el siglo V a. De. C. Lo definió como un “zon politikon” es decir, un “animal sociable”.

Basta observar nuestra vida diaria para darnos cuenta que efectivamente los hombres somos seres sociales. Toda nuestra existencia desde el nacimiento hasta la muerte transcurre dentro de la sociedad , nacemos en el seno de la familia, nos educamos en el centro educativo, trabajamos en una empresa, pertenecemos a alguna institución,, etc, la familia, la escuela, la empresa y toda

las demás instituciones dentro de las cuales se desenvuelve cotidianamente la existencia humana, son creaciones de la sociedad, funcionan con la cooperación de numerosas personas y dirigen sus actividades hacia la comunidad.

Por otra parte, el hombre no podría vivir sin la ayuda de la sociedad, un hombre solo no está capacitado para producir la enorme cantidad de bienes que utiliza en la satisfacción de sus múltiples necesidades de las cuales depende su subsistencia física de ahí que busque la colaboración de otras personas para poder conseguir las cosas y servicios que le permitan continuar existiendo.

Desde otro punto de vista la sociedad es también indispensable para el hombre. Este desarrolla su personalidad con los elementos culturales que la sociedad le brinda. El lenguaje, las costumbres, las leyes, los conocimientos, las artes y todos los demás componentes de la cultura humana son un producto social.

Finalmente, hasta en nuestras más íntimas vivencias se advierte la huella de lo social, muchos pensamientos sentimientos y deseos, aunque los mantengamos en secreto, son influidos por el contorno social.

#### **2.3.4.1. La sociedad**

Es la reunión de personas relacionadas entre sí de una manera estable en el espacio y permanentemente en el tiempo.

**a. Normas de Conducta**

Son reglas, pautas que regulan el comportamiento de los hombres en sus relaciones con sus semejantes en el seno de la sociedad, podemos distinguir las siguientes clases de normas: jurídicas, morales, sociales y religiosas.

**b. Norma Jurídica (la ley jurídica)**

El termino ley, viene del latín Lex, que a su vez proviene del verbo legere, que significa leer luego etimológicamente significa lo que se lee.

Esto se explica porque en la época de la Republica Romana las leyes eran grabadas en tablas de mármol o bronce y colocadas en lugares públicos para que los habitantes las leyeran y pudieran cumplir

**2.3.4.2. Hecho social**

Hecho social: casi todos los fenómenos que ocurren en el seno de una sociedad. Se trata de modos de actuar, de pensar y de sentir que exhiben la notable propiedad de que existen fuera de las conciencias individuales.

Estos tipos de conducta o pensamiento no sólo son exteriores al individuo, sino que están dotados de un poder imperativo y coercitivo en virtud del cual se le imponen, quiéralo o no.

La conciencia pública se opone a todo acto que la ofende mediante la vigilancia que practica sobre la conducta de los ciudadanos y las penas especiales que puede aplicar.

La palabra "social" tiene sentido definido sólo si designa los fenómenos que no pertenecen a ninguna de las categorías de hecho ya constituidas y designadas. Son el dominio propio de la sociología.

Los partidarios de un individualismo absoluto, afirman que el individuo es autónomo, que se lo disminuye cuando se le dice que depende no sólo de sí mismo. Pero nuestras ideas y tendencias no son de nuestra elaboración, sino que nos llegan de afuera imponiéndose.

Por otra parte se sabe que no toda imposición social es inevitablemente exclusiva de la personalidad individual. Son los hechos a los que denomina corrientes sociales. Así en una asamblea, los grandes movimientos de asignación o compasión, no se originan en una conciencia determinada. Nos vienen de afuera y nos pueden arrastrar contra nuestra voluntad.

Spencer: manifiesta que una educación racional debería rechazar estos procedimientos y conceder total libertad al infante. La permanente presión que el infante sufre, es la presión del medio social que tiende a plasmarlo a su imagen, y del que los padres y maestros no son más que representantes e intermediarios.

El carácter de los fenómenos sociales; con respecto a sus manifestaciones privadas, tienen algo de social, ya que reproducen en parte un modelo colectivo; pero que cada una de ellas depende de además de la constitución orgánico-psíquica del individuo, de las circunstancias particulares en que se encuentra.

Un fenómeno tiene carácter colectivo sólo si es común a todos los miembros de la sociedad, o por menos a la mayoría. Pero sí es general, tiene ese carácter porque es colectivo; pero no puede decirse que es colectivo a causa de su carácter general. (+ o – Obligatorio)

Un sentimiento colectivo tiene algo diferente, es un producto de las acciones y reacciones que se concerta entre las conciencias individuales; si halla eco en cada uno, ocurre en virtud de la energía especial que deriva de su origen colectivo.

También hay modos de hacer colectivos, hechos sociales de orden anatómico o morfológico. Estos modos de ser se imponen al individuo como los modos de ser definidos anteriormente.

Definición: "Llamamos hecho social a todo modo de hacer, fijo o no, que puede ejercer sobre el individuo una imposición exterior, o también, que es general en la extensión de una sociedad dada, al mismo tiempo que posee existencia propia, independientemente de sus manifestaciones individuales". Así por ejemplo tenemos el suicidio como hecho social.

#### **2.3.4.3. Fenómeno social**

Es claro que sin vida no podría haberse constituido lo que denominamos mundo Histórico – Social que viene a ser el conjunto de acontecimientos y productos humano. Por lo tanto el mundo social es artificial pero con una realidad.



El mundo Histórico – social. Es un conjunto de artificialidades creadas y practicadas por el hombre pero que adquieren realidad indiscutible que se nos impone aprisiona y condiciona nuestras acciones siendo artificial este mundo pero objetivo.

Esta realidad que llámanos LO SOCIAL proviene de dos fuentes:

- **La Capacidad creadora del hombre.**- Lo que diferencia al hombre de los animales.
- **El Quehacer social o acción social.**- Todas las características que posee el ser humano.

Por lo tanto la acción y creación determina la formación de un estilo de vida que llamamos LO SOCIAL.

La acción Humana origina dos tipos de vinculaciones fundamentales.

- **La Relación del hombre con la naturaleza**, para apropiarse de ella utilizándola y transformándola en su beneficio.
- **La Relación del hombre con el hombre:**
  - Las relaciones Asociativas: que producen cooperación ayuda, etc.
  - Las Relaciones Disociativas: que revelan competencia oposición, etc.

Por tanto el hombre con las cosas y las del hombre con el hombre constituyen los fenómenos sociales, esto significa que todo fenómeno social es un acto humano o acción humana.

Para que un acto humano sea calificado como social debe darse con los demás hombres por qué un comportamiento en soledad no tiene significación social

En conclusión la condición para que un acto humano sea considerado como fenómeno social es que se encuentre condicionado por y a su vez condicionando al comportamiento de los demás

Sobre la base de las vinculaciones antes referidas; o sea las del hombre con las cosas y las de hombre con el hombre, se constituyen todos los fenómenos sociales que se dan en el acontecer histórico y que poseen carácter más complejo. Por ejemplo, la familia, el grupo de juego, el partido político, la nación, el sindicato, el estado.

Esto significa que todo fenómeno social es un acto humano (acción) o un producto de dicho acto. Por ejemplo, la explotación del hombre por el hombre, la lucha de clases y el conflicto en general, son acciones humanas. Del mismo modo, una obra de arte, como una escultura, una pintura, etc., o una herramienta o arma, son productos de acciones humanas. Igualmente, una costumbre no es sino un conjunto reiterado de acciones humanas regularmente ejecutadas, y un sistema de filosofía es el resultado del acto de meditar sobre cuestiones trascendentales de la vida y del mundo, planteadas con motivo de la convivencia con los demás hombres.

Existen, sin embargo, ciertas condiciones para que un acto humano sea

calificado como social. Es evidente que un comportamiento en soledad no tiene significación social, lo que quiere decir que para considerar a un acto humano (acción) como fenómeno social típico tiene que estar referido a los demás hombres que se encuentren dentro de la situación en que ejecute dicha conducta (Weber, 1974).

Veamos un ejemplo. Supongamos que me encuentro a solas en una habitación totalmente cerrada. Puedo comportarme con entera libertad, estar calzado o descalzo, según me plazca. Mis acciones, en consecuencia, están referidas a mí mismo. Si me encontrara dentro de la habitación con un animal interior, un caballo, v. gr., seguiría conduciéndome enteramente libre, sin más cuidado que las lesiones que pudiera sufrir por acto del referido animal. Por lo tanto, si me fuera necesario, podría hasta darle muerte. Pero imaginemos que ingrese a la habitación otra persona. De inmediato me pongo en alerta porque se trata de un mensaje que piensa igual que yo y su opinión me interesa sobremanera. El caballo, que hasta entonces me había acompañado, no opina y si lo hicieren sus opiniones no me interesan. En cambio, la persona que acaba ingresar si me importa, en cuanto puede ser amiga o enemiga, y en tanto tenga que formarse una idea favorable o desfavorable de mí, etc. Por ello debo comportarme de otra manera. Ya no puedo estar calzado o descalzo según mi propia comodidad, sino que debo adecuar mi conducta a la presencia de la otra persona, o sea que mis acciones deben estar condicionadas por la simple presencia de los demás, a quienes debo mencionarlos en forma expresa o tácita en mi comportamiento. Esta referencia a los otros, es decir, a la sociedad que me rodea, es el factor condicionante para convertir una acción humana en fenómeno

social.

Adviértase que mi quehacer ha quedado limitado por la simple presencia del otro (alter), pero hay que tener en cuenta que el alter también experimenta el mismo efecto frente a mí, por lo que existe un recíproco condicionamiento de conductas que es la característica de lo social.

Por lo tanto, lo social existe ahí donde varios individuos entran en acción recíproca que puede producirse por determinados fines. Instintos eróticos, religiosos o simplemente sociales, fines de defensa o ataque, de juego o adquisición, de ayuda o enseñanza e infinitos otros, que hacen que el hombre se ponga en convivencia, en acción conjunta, en correlación de circunstancias con otros hombres; es decir que ejerza influencia sobre ellos y a su vez la reciba de ellos (Simmel, 1979, p. 13).

En resumen la condición para que un acto humano sea considerado como fenómeno social es que se encuentre condicionado, y a su vez condicionando, el comportamiento de los demás. Vale decir, para hablar en el lenguaje de Simmel, que se convierta en “acción recíproca”.

#### **2.3.4.4. Las características del fenómeno social**

El fenómeno social, por el hecho de provenir de actos humanos, o sea por estar constituido por la acción creadora del hombre condicionada por la presencia de los demás, posee las siguientes características:

### **a. Intencionalidad**

Es decir, toda acción social posee una motivación que se origina en el deseo de satisfacer las necesidades biológicas y sociales del individuo, y una orientación hacia estados futuros o metas que trata de alcanzar.

El ser humano se encuentra colocado dentro de una situación en donde se halla a otras personas a objetos físicos y a objetos culturales (normas de conducta y utensilios, artefactos, etc.). En su situación cada actor está motivado por la evasión de las de privaciones y el deseo de obtener gratificaciones o ventajas. Esta motivación fundamental orienta su acción hacia estados futuros o hacia el logro de fines, de tal suerte que puede decirse que todo quehacer humano esta teleológicamente condicionado.

Hemos visto que el finalismo es una propiedad de todo ser vivo, cualesquiera que fuera la escala biológica a que pertenezca, por lo que no es nada raro que las configuraciones humanas también la posean.

Las personas, en sus actos, siempre están, de manera consciente o inconsciente, orientadas por la idea del futuro. Se estudia para lograr algunas metas, se trabaja para conseguir ciertos propósitos, se conspira para transformar una situación en cierto plazo, etc., es decir que la presencia de algún fin, próximo o lejano, está siempre orientado nuestro quehacer. (Talcote, 1982).

Muchas teorías sociológicas y para-sociológicas se apoyan en esta

característica para intentar explicar ciertos aspectos de la relación social. Quizá uno de los ejemplos más importantes sea la filosofía de la historia de Hegel quien atribuye a la sociedad una dirección hacia el futuro, teológicamente orientada, cual es el logro de la libertad plena, toda la historia sería, para Hegel, un largo camino recorrido por la humanidad siguiendo el sendero trazado por el destino para alcanzar un estado de libertad absoluta. En igual sentido opina Carlos Marx, solo que, en su caso, el destino de la historia sería la implantación del comunismo como sistema económico final.

#### **b. Significación**

Los actos humanos, a diferencia de los hechos de la naturaleza, están preñados de sentido, cuyo significado es preciso desentrañar y comprender. Por ejemplo, la mirada de comprensión, de indiferencia u odio solo puede captarse mediante un proceso de intelección comprensiva, porque posee una significación que escapa a todo procedimiento propio de los fenómenos sociales.

Así como todos los días nos esforzamos por encontrar o descubrir el significado de los actos y comportamientos de quienes nos rodean, así también se piensa que las ciencias sociales tienen como tarea fundamental el desentrañar el sentido y significado de los fenómenos sociales.

Esta significación proviene de la propiedad naturaleza humana, que según Dilthey (1944), se origina en aquel mundo infinitamente profundo que

constituye nuestra interioridad psíquica y que aflora en la historia como algo inaccesible a los sentidos y únicamente vivible. En la vida, dice Dilthey, se presentan significaciones de las cuales la naturaleza nada sabe. La pieza musical, el lienzo de un cuadro, la audiencia para sentenciar, la prisión donde se cumple una sentencia recibe su “sentido y significado”

Los objetos de la naturaleza, considerados en sí mismo, no son ni buenos ni malos, ni hermosos ni feos, ni importantes ni despreciables, sino que simplemente existen. Por el contrario, los hechos del mundo social poseen sentido y significado porque están orientados por valores y por fines, que no se presentan en la naturaleza, y que no son directamente accesibles a nuestros sentidos, por lo que debemos valerlos de la intuición para entenderlos y comprenderlos.

Los objetivos del mundo físico pueden adquirir significación solo en el caso que sirvan de medios o de fines para el hombre y, por ser tales resultan iluminados por el quehacer humano. Solo así podemos considerar como útil o inútil una piedra, valor que es una proyección de lo humano sobre la naturaleza. Quitemos esta proyección y la piedra solo tendrá existencia más no valor alguno.

### **c. Esta Socialmente Determinado**

Hemos dicho que además de actos humanos, los fenómenos sociales provienen también de la relación que entablan los hombres con las cosas y con los demás hombres, circunstancia que concede otra característica

importante: la determinación

Para comprender mejor el concepto de determinismo debemos confrontarlo con el de libre albedrío. Si aceptamos que la intencionalidad humana se diferencia de la vital en que es consciente y voluntaria, estaremos en condiciones de plantear con propiedad el tema de libertad. Es verdad que los psicólogos reconocen la existencia de comportamientos que obedecen a intencionalidades inconscientes, o mejor dicho cuya motivación verdadera no nos es conocida. Pero esto no quiere decir que no haya otro enorme conjunto de conductas conscientes y cuya motivación es plenamente conocida por el actor. Esta intencionalidad y acción voluntarias se conoce como libre albedrío.

El libre albedrío es un problema que ha preocupado a filósofos desde los tiempos antiguos; y podemos clasificarlos en dos grupos, de acuerdo a su concepto de libertad:

- Quienes piensan que el hombre goza de libertad absoluta, o sea que sus actos son incondicionados y que posee capacidad de obrar incluso en contra de los dictados de la razón. Sin embargo estos filósofos oponen este concepto de libre albedrío al de libertad, que consiste en ejecutar actos de acuerdo a la razón y moral.
- Quienes creen que la voluntad del hombre nunca es enteramente libre, sino que está condicionada por una serie de factores derivados del medio ambiente histórico-social y de los antecedentes



personales del individuo. Se trata, en este caso, de una libertad relativa porque, de todas maneras, el hombre posee conciencia de que debe elegir entre dos actos posibles: obrar o abstenerse. Consiste, en verdad, de una toma de decisiones que depende exclusivamente de la voluntad del actor, pero que a la vez es una selección entre alternativas respecto de lo que son o significan para el actor los objetivos de la situación social en que se encuentra.

Esta capacidad de elegir, de auto determinarse, es irreductible, aunque sobre ella actúen una serie de condicionantes sociales y psíquicos que la limitan y conviertan en una libertad relativa.

Trasladando el problema de la libertad, como característica de todo acto humano (sea absoluta o relativa), al terreno social, debemos preguntarnos si, en nuestra calidad de actores sociales, nos es posible actuar con entera libertad o si nuestras acciones están predeterminadas por ciertos condicionantes. Para hallar una respuesta hay que recordar que:

- Cuando me encuentro en soledad tengo la impresión de actuar con libre albedrío
- Pero cuando estoy acompañado de otra persona, mi libertad se me presenta recortada por los intereses ajenos y por la posible o real reacción de quienes resultan perjudicados con mis actos
- Otro lado, no solo la presencia de los demás limita mi libertad sino

también lo hacen las normas sociales a las que debo someterme para no sufrir las sanciones correspondientes. Debo vestirme a la moda bajo pena de sufrir el ridículo; debo ser honrado bajo pena de cárcel, etc.

Es decir, en sociedad no podemos actuar libremente, aunque seamos moralmente libres de elegir entre alternativas que la propia sociedad nos ofrece. Los determinantes sociales de la conducta convierten al hombre en un ser que siendo libre en esencia, debe de limitar su libre albedrío y someterse a las normas que él mismo a creado su vida en sociedad.

Es por esta razón, que el tema de la libertad es dramático en la vida social, porque el hombre, como ser moral, exige se respete el núcleo irreductible de su propia libertad, la libertad de auto determinarse y de escoger por sí mismo las opciones que estime convenientes. Conculcar esta libertad en atender contra la esencia misma del ser humano.

#### **d. Se Encuentra Vinculado al Tiempo**

Como los fenómenos sociales son unas formas del quehacer humano, tienen que participar de la temporalidad que es la característica del ser del hombre. El hombre es un ser histórico sencillamente porque teniendo un principio debe tener también un fin. Dicho de otro modo, la historicidad del ser humano reside en la circunstancia de estar destinado a la muerte.

Tal destino nos vincula al tiempo primordial, es decir, a una temporalidad

que va más allá de la simple duración que observamos en los fenómenos físicos. Esto se debe a que el tiempo, para los objetivos, transcurre tangencialmente y le sirve solo de punto de referencia para sus diversas etapas de movimientos. En cambio, para los seres humanos el tiempo forma parte de su propio ser y existir, es decir, transcurre dentro de nosotros y nos lleva a nuestra propia destrucción. Se trata por lo tanto, de una categoría ontológica y no simplemente gnoseológica, como lo es para el mundo físico.

Esto significa que la categoría del tiempo y del espacio que para Kant son categorías del intelecto, en el mundo de la física sirven como medios del conocimiento, como formas del entendimiento, y consiguientemente pertenecen a la inteligencia que trata de explicar algún fenómeno de dicho orden. En cambio, en el mundo humano, en el reino de lo social, el tiempo no constituye una forma de conocimiento sino es parte de la esencia misma del hombre, de su ser íntimo y de su naturaleza inmanente.

Ahora bien, el tiempo ontológico no puede ser percibido fuera del futuro, presente y pasado, puesto que el ser humano no va transformado su futuro en pasado mediante el presente, tres estados que se confunden en un éxtasis dentro de la unidad en la cual se temporalizan.

La temporalidad del hombre lo convierte en un ser histórico puesto que la historia no viene a ser sino la vinculación del quehacer humano al tiempo primordial de su propia existencia

Siendo el hombre un ser histórico, los fenómenos sociales, hechura del hombre, también lo son.

Hemos señalado tres órdenes dentro de tales tipos de fenómenos: el sistema económico, el sistema social y el sistema cultural. Este último, también lo hemos dicho, está formado por todo producto humano, como los utensilios, las obras de arte, las construcciones, etc., y también las costumbres, creencias, ideológicas, normas, valores, etc. Ahora bien, en tales formas culturales también se encuentra el tiempo, ya que una escultura, por ejemplo, tiene una fecha de ejecución y pertenece a un estilo, vigente en una determinada época histórica. Dichas formaciones culturales surgen de procesos de creación pero en ellas cesa el acontecer mismo, se detiene el “tiempo” y la vida pasa a convertirse en forma (Freyer, 1974, p. 104). En ellas el tiempo no queda extinguido sino congelado, detenido y recogido en formas.

En los sistemas económico y social, por el contrario, el acontecer social fluye durante un cierto tiempo histórico y aquí la vida no pasa a convertirse en una simple forma sintética, pues cuando nos referimos a las configuraciones sociales permanecemos por completo en la dimensión del acontecer.

En el fondo, esta relación del fenómeno social con el tiempo resulta del hecho de que son formas de vida y se mantienen siempre en situación de

devenir, o sea en situación de “llegar a ser ejecutadas”. Por eso la viveza del acontecer social los alcanza y les transfiere su historicidad.

El cambiar históricamente no es para el fenómeno social un destino exterior y tangencial como lo es, para la obra de arte, el deterioro de la piedra de que está constituida, sino que esos procesos de formaciones y de transformaciones son la “esencia” de su forma. Todo fenómeno social lleva en si momentos que lo empujan hacia adelante, fuerzas creadoras de historia, por más que también sea capaz de eliminarlos. Estos son los factores que lo hacen particularmente fluidos y los convierten en “realidades”.

Hans Freyer, uno de los sociólogos de la escuela historicistas afirma que los fenómenos sociales están instalados en el tiempo concreto, el cual no es sino un antes o después, tiene una dirección inequívoca y es irreversible, transcurre, es decir, mediante la aguda situación del presente se transforma el futuro en pasado (Freyer, 1974). En tiempo concreto se encuentran insertos los fenómenos sociales; cada uno está ligado a un cierto momento del tiempo y no puede ser arrancado de él sin hacerle perder una de sus características esenciales.

El fenómeno social, por lo tanto, está ligado al tiempo, incluido en la historia y saturado de la historia. Esto quiere decir, que la sociología, ciencia social que sintetiza a todas las demás, tiene construirse, necesariamente, como un sistema de series sucesorias y que sus

conceptos por más abstractos que sean deben llevar en si la categoría de la historicidad. En otras palabras, todo concepto sociológico tiene que recoger el movimiento que circula a través de la formación social, es decir, su dialéctica real.

La historicidad del fenómeno social, en la forma como se ha planteado, tiene su contrapartida. Así como el acontecer social está ligado al tiempo, del mismo modo constituye de la situación existencial del hombre concreto. Como el transcurso del tiempo acontece a través de nosotros mismo, resultamos ligados de manera especial e innegable a los fenómenos sociales de nuestro presente, así como nuestros antepasados lo estuvieron a los fenómenos sociales de su presente y que es ahora nuestro pasado. De esta manera resultamos singularmente comprometidos con una realidad que es nuestra porque en ella existimos y a lo largo de su transcurso nos realizaremos en cuanto personas destinadas a la muerte. Este compromiso solo puede terminar en el momento en que dejamos de existir, pero mientras tanto seguirá adherido a nuestro ser y formará parte de él, aun a nuestro pesar.

Nuestros padres y los padres de nuestros padres también estuvieron comprometidos con su propio presente. Vale decir con su propia historia y, en la medida de sus respectivos comportamientos, la construyeron y desarrollaron hasta que terminó su existencia finita. La construcción de la historia, de consiguiente; es obra del hombre y se remota en forma sucesiva, por las generaciones que se imbrican en el tiempo y se suceden

unas a las otras.

#### **2.3.4.5. Parte constitutivas de la sociedad**

##### **a. Economía**

Ciencia social que estudia los procesos de producción, distribución, comercialización y consumo de bienes y servicios. Los economistas estudian cómo alcanzan en este campo sus objetivos los individuos, los distintos colectivos, las empresas de negocios, y los gobiernos. Otras ciencias ayudan a avanzar en este estudio; la psicología y la ética intentan explicar cómo se determinan los objetivos, la historia registra el cambio de objetivos y la sociología interpreta el comportamiento humano en un contexto social.

El estudio de la economía puede dividirse en dos grandes campos. La teoría de los precios, o microeconomía, que explica cómo la interacción de la oferta y la demanda en mercados competitivos determinan los precios de cada bien, el nivel de salarios, el margen de beneficios y las variaciones de las rentas. La microeconomía parte del supuesto de comportamiento racional. Los ciudadanos gastarán su renta intentando obtener la máxima satisfacción posible o, como dicen los analistas económicos, tratarán de maximizar su utilidad. Por su parte, los empresarios intentarán obtener el máximo beneficio posible.

El segundo campo, el de la macroeconomía, comprende los problemas relativos al nivel de empleo y al índice de ingresos o renta de un país. El

estudio de la macroeconomía surge con la publicación de Maynard (1935), economista británico, sus conclusiones sobre las fases de expansión y depresión económica se centran en la demanda total, o agregada, de bienes y servicios por parte de consumidores, inversores y gobiernos. Según Maynard, una demanda agregada insuficiente generará desempleo; la solución estaría en incrementar la inversión de las empresas o del gasto público, aunque para ello sea necesario tener un déficit presupuestario.

#### **b. CULTURA**

Conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. El término >cultura= engloba además modos de vida, ceremonias, arte, invenciones, tecnología, sistemas de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias. A través de la cultura se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus realizaciones, busca nuevos significados y crea obras que le trascienden. (Raffino, 2019)

#### **c. Política Social**

Forma de intervención del Estado en la sociedad civil. En un sentido más restringido, es el programa de acción del Estado en materia social, dirigido a realizar algún tipo de cambio en las estructuras sociales de una sociedad.

Los orígenes de las políticas sociales se remontan a las últimas décadas



del siglo XIX en Europa, donde nacen con el objetivo de moralizar la economía liberal, a fin de evitar las injustas consecuencias sociales de la Revolución Industrial. En sus inicios, la política social >anglosajona= se preocupó fundamentalmente por todas aquellas personas amenazadas por la pobreza: ancianos, vagabundos, enfermos, etc. La política social >latina=, en cambio, se interesó por las condiciones de la clase trabajadora, identificándose con la política laboral: prohibición del trabajo a los menores de edad, reducción de la jornada laboral, salarios más justos, seguridad en el trabajo, etc. Con el tiempo, las políticas sociales han ido transformándose y ampliando su radio de acción no sólo a las capas más necesitadas de la población, sino a la mayoría de los individuos que componen una sociedad.

Relacionadas con la provisión de servicios sociales, las políticas sociales forman parte del Estado de bienestar, su representación institucional, y abarcan una extensa gama de programas sociales, como políticas de salud, seguridad social, vivienda, educación u ocio. Hoy su objetivo es la búsqueda del bienestar y la mejoría de las condiciones materiales de vida de la población. (Mazuecos, 2015)

#### **d. Religión**

En términos generales, forma de vida o creencia basada en una relación esencial de una persona con el universo, o con uno o varios dioses. En este sentido, sistemas tan diferentes como budismo, cristianismo, hinduismo, judaísmo y shinto pueden considerarse religiones. Sin embargo,

en un sentido aceptado de una forma corriente el término religión se refiere a la fe en un orden del mundo creado por voluntad divina, el acuerdo con el cual constituye el camino de salvación de una comunidad y por lo tanto de cada uno de los individuos que desempeñen un papel en esa comunidad. En este sentido, el término se aplica sobre todo a sistemas como judaísmo, cristianismo e islam, que implican fe en un credo, obediencia a un código moral establecido en las Escrituras sagradas y participación en un culto. En su sentido más específico el término alude al sistema de vida de una orden monástica o religiosa.

Es imposible encontrar una definición satisfactoria de religión o una forma realista de clasificar los diversos tipos de lo que llamamos religión a causa de las importantes diferencias de función entre los diversos sistemas conocidos. Un examen y comparación general de religiones sería por lo tanto engañoso si el material a evaluar fuera asumido en su totalidad como de la misma naturaleza. Es un accidente histórico que los primeros estudiosos europeos de culturas extranjeras o primitivas utilizaran el término religión para denominar un fenómeno del que sólo tenían un conocimiento rudimentario. Llegaron a la conclusión de que las otras culturas debían tener instituciones del mismo tipo y papeles que las que tenían el cristianismo o el judaísmo en sus respectivas culturas. Afirmaciones y creencias tan arraigadas como prematuras constituyen el origen de gran parte de tales discrepancias.

#### **2.3.4.6. Sociedad actual**

En la opinión de Paredes a medida que el hombre ha ido avanzando por el camino de la civilización, parece que se ha ido haciendo consiente de que no tanto, estaba obligado a dominar a las potencias de la naturaleza como a las suyas propias, sometida a toda la creación, al ser su más alto exponente que podría dominar a la vez sus facultades, esa parece ser la explicación de la vida angular de una de las civilizaciones más fértil, aquella que se inicia predicando al hombre como medio de todas las cosas .el humanismo, iniciaba una carrera secular que habría de terminar en el hallazgo de otra tesis importante que, expuestas en términos de ciencia política, consistiría en el hecho de que la riqueza es la población y no el territorio. o sea, el hombre y no la naturaleza distinta a el como toda riqueza recién descubierta, el descubrimiento del hombre como tal ha motivado feroces movimientos destinados a establecer técnicas para la explotación. sin embargo, el medio de la lucha natural para conseguir o recobrar su libertad, el milagro de la sociedad ha sido el descubrir que ese trabajo del hombre, que es la riqueza misma, pueda ser revalorizado en cada individuo a través de la educación, el trabajo de un especialista vale mucho, y poco el de un analfabeto, los bienes o servicios producidos por uno o más útiles a la sociedad industrial que los de otro; pero todo analfabeto es en potencia una fuente de mayor riqueza .para ello necesita tan solo de lo que se ha insistido en llamar “grados de educación”., que quiere decir mayor riqueza para el individuo que la produce y para la sociedad que la necesita y la consume aquí cabe resaltar el hecho de que la educación, a diferencia de la tierra que limita es una fuente infinita de riqueza o al menos, tan limitada como lo es el hombre, ya que esta, medida de todas las cosas, puede ser una dimensión siempre creciente a través

de la educación.



### 2.3.5. La educación en la sociedad de la informática

Las nuevas tecnologías de la información y los nuevos sistemas de organización social de trabajo están redefiniendo los procesos laborales y, por tanto, la ocupación y la estructura ocupacional. Mientras por un lado está mejorando la preparación por una cantidad importante de lugares de trabajo, así como a veces los salarios y las condiciones laborales en los sectores más dinámicos, otra gran cantidad de lugares de trabajo está desapareciendo por la automatización tanto en la fabricación como en los servicios. En general suelen ser lugares de trabajo que no tienen la calificación suficiente para escapar a la automatización.

El aumento de preparación educativa ya sea general o especializada, requerido en los puestos recalificados de la estructura ocupacional segrega aún más a la mano de obra en virtud de la educación (Castells 1997, p. 280).

El trabajo degradado, desarrollado habitualmente por mujeres, minorías

étnicas, inmigrantes, personas no alfabetizadas y jóvenes se concentra en actividades poco cualificadas mal remuneradas e inestables.

Corno resultado de todo esto tenemos una sociedad cada vez más fragmentada. la creciente polarización social nos conduce a una sociedad estructurado en tres grandes grupos que se conoce como la sociedad de los dos tercios. Un primer grupo está formado por trabajadores/as que desarrollan las ocupaciones de mayor calificación y, por tanto, las más bien remuneradas y estables- un segundo grupo lo constituyen los sectores de población activa que mantendrán una relación eventual y flexible con el mercado laboral; finalmente el tercer grupo será aquel sector de la sociedad que queda excluido de la economía formal.



El componente de conocimiento e información base en la nueva sociedad establece que la cultura sea una forma básica de poder y el poder es la fuente del capital. Esta es la jerarquía que funciona en la era de la información. En el ámbito cultural domina la cultura de lo efímero, de consumo rápido de productos

producidos precisamente para su rápido consumo.

Estos productos, estas producciones, para usar la palabra al uso, son de formas muy variadas, multifacéticos y cada vez más virtuales, pero afectan constantemente y de lleno a la vida cotidiana a través de los medios de comunicación. Se impone el cambio como valor, la creación continua de sustitutos de lo que antes fue importante y reconocido tal vez mundialmente.

## **2.4. TÉRMINOS BÁSICOS CONCEPTUALES**

- **Economía**

Ciencia social que estudia los procesos de producción, distribución, comercialización y consumo de bienes y servicios. Los economistas estudian cómo alcanzan en este campo sus objetivos los individuos, los distintos colectivos, las empresas de negocios, y los gobiernos.

- **Cultura**

Conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. El término >cultura= engloba además modos de vida, ceremonias, arte, invenciones, tecnología, sistemas de valores, derechos fundamentales del ser humano, tradiciones y creencias.

- **Política Social**

Forma de intervención del Estado en la sociedad civil. En un sentido más restringido, es el programa de acción del Estado en materia social, dirigido a realizar algún tipo de cambio en las estructuras sociales de una sociedad.

- **Religión**

En términos generales, forma de vida o creencia basada en una relación esencial de una persona con el universo, o con uno o varios dioses. En este sentido, sistemas tan diferentes como budismo, cristianismo, hinduismo, judaísmo y shinto pueden considerarse religiones.

- **Habilidades motrices**

Capacidades para mejorar lo aprendido, se usa aspectos físicos básicos que llegan a complejizarse.

- **Aprendizaje motor**

Transformación en el movimiento de estudiantes, efecto de los entrenamientos y prácticas.

- **Estrategias de juego**

Son actividades satisfactorias de los estudiantes. Mediante los juegos estructurados en base a la información previa o que recién incorpore, se toma en cuenta las edades, interés, capacidad de aprender, etc.

- **Desarrollo cognitivo**

Cambios producidos en elementos de la cognición al crecer, fundamentalmente al inicio de la vida, dichos aspectos influyen en como percibimos, pensamos, comprendemos y manejamos en entorno.

- **Socializar**

Pasos mediante el cual los individuos adquieren habilidades, transmitidas durante el crecimiento, de acuerdo al tipo de sociedad donde vive.

- **Capacidad de movimientos**

Se refiere a los cambios en las posiciones que incluyen a los músculos, contemplando a la persona con su medio.

- **Desenvolvimiento**

Las primeras fases de los niños para el contacto con familia, donde se realiza la construcción de su propio lugar formando parte de los otros.

- **Comprensión por el entorno**

Procesos en los cuales hay relaciones de diversos elementos de la cognición. El sujeto oyente relaciona la información con eventos pasados. Para seguidamente interpretar, infiriendo y entendiendo.

- **Representaciones mentales**

Se entiende con dar valor cognitivo de tipo emotivo, cultural y con aspectos sociales.



- **Desarrollo de lenguaje**

Es la estructura y condición de la cognición y la conducta. El término hace posible aceptar la data del ambiente y actuar antes de cualquier acción.

- **Reglas de juego**

Determina los tipos de labor, asumiendo reglas al inicio con un fin establecido.

- **Desarrollo de memoria**

Procesos de mejor atencional y perceptivo. Tomando seria importancia al encéfalo.

- **Desarrollo de razonamiento**

Formación de imágenes en la mente seguidas de acciones con las que se podrá: ordenar, analizar, sintetizar, comparar, abstraer.

- **Aprendizaje y normas**

Actitud en valor y reglas dentro del entorno educativo.

- **Juego**

Es la expresión de lo espontaneo, remontando añoranza podría ser tomado más como un término romántico que científico.

- **Recreación**

Se refiere a actuar y sus consecuencias. Donde se crea algo novedoso. Puede referirse también a la recreación saliendo de las distracciones del entorno.

- **Habilidad**

Es aquel que es capaz de realizar acciones correctamente y en poco tiempo. Se considera las aptitudes de tipo físico, psicológico y social.

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS Y VARIABLES**

#### **3.1. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.1.1. Variable 1:**

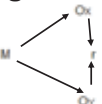
Las actividades Lúdicas

##### **35.2. Variable 2:**

La socialización

#### **3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

**TÍTULO: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿Cómo las actividades lúdicas se relaciona con la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La relación que existe entre las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, con la finalidad de mejorar su formación y desarrollo personal, integral y de sociabilización, es bastante significativa.</li> </ul>	<p><b>VARIABLE DE ESTUDIO</b> 1: Actividades Lúdicas</p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cognoscitiva</li> <li>- Socio afectiva</li> <li>- Comunicativa</li> <li>- Motora.</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> Básica o Fundamental</p> <p><b>Nivel:</b> No experimental de tendencia Descriptiva</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> Correlacional de carácter transversa</p> <p><b>Tipología:</b></p>  <p><b>Población:</b> 06 profesores y 240 estudiantes del nivel primaria del turno de la mañana 2020</p> <p><b>Muestra:</b> 04 profesores y 80 estudiantes.</p> <p><b>Técnicas/ Instrumentos</b> Encuestas/ Cuestionarios para ambas variables</p>
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicos</b>	<b>VARIABLE DE ESTUDIO</b> 2: Socialización.	
<p>¿Cuál es el conocimiento que se tiene sobre las actividades lúdicas y la socialización por parte de los profesores y estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco?</p> <p>¿Cuáles son las actividades lúdicas que son utilizadas para el logro del mejoramiento de la sociabilización de los alumnos del nivel primario?</p>	<p>* Diagnosticar el conocimiento que tiene sobre las actividades lúdicas y la socialización por parte de los profesores y estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.</p> <p>* Determinar cuáles son las actividades lúdicas que mayormente son utilizadas para el logro del mejoramiento de la sociabilización de los alumnos del nivel primario.</p>	<p>* El conocimiento que tienen los profesores sobre las actividades lúdicas y la socialización, es reveladora, y por parte de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, es incipiente.</p> <p>* Las actividades lúdicas que mayormente son utilizadas para el logro del mejoramiento de la sociabilización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, son variadas y necesarias</p>	<p><b>DIMENSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego</li> <li>- El comportamiento</li> <li>- Identificación</li> <li>- Autonomía</li> </ul>	

<p>¿Cuál es el nivel de importancia e influencia de la relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco?</p> <p>¿ ¿En qué medida se da la relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco?</p>	<p>* Establecer cuál es el nivel de importancia e influencia de la relación que se da entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.</p> <p>* Comprobar en qué medida se da la relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.</p>	<p>* El nivel de importancia e influencia de la relación que se da entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, es directa y proporcional.</p> <p>* La relación entre las actividades lúdicas y el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, es inmediata y continúa.</p>		<p><b>Técnicas para el análisis de datos</b> Pruebas estadísticas de t de Kendall.</p>
---	--	---	--	--

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. ÁMBITO DE ESTUDIO**

La presente investigación se efectuó en el área educativa afectivo - socio-motriz, con los estudiantes de 5to. y 6to grado del nivel primario, de la Institución educativa Fortunato Luciano Herrera del Cusco. Esta institución a su vez cuenta con la sección de secundaria., se localiza en la Avenida de la Cultura s/n. ya que se encuentra dentro del Estadio de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

#### **4.2. TIPO, NIVEL Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **4.2.1. Tipo de investigación**

Según Esteban (2018) “se dice que es básico ya que sirve de partida a la investigación aplicada o tecnológica y es fundamental porque es esencial para el desarrollo de la ciencia” (pág. 2).

El trabajo que se presenta es básico ya que su finalidad es auscultar las variables de estudio en la situación que se encuentra, como es las actividades lúdicas y la socialización de alumnos del nivel primario.

##### **4.2.2. Nivel de investigación**

El Nivel que se ha considerado para el desarrollo de esta investigación es no experimental debido a que en ningún momento se busca el manejo de

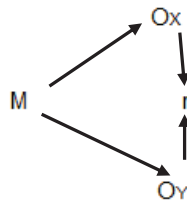
las variables de estudio, solamente se aboca a dar a conocer al fenómeno como se le observa.

Según Hernández et al. (2014) “la investigación experimental es investigación sistemática y empírica en las que las variables independientes no se manipulan porque por que ya han sucedido. Es también, Transeccional o transversal ya que recolectan datos en un solo momento y tiempo único”.

#### 4.2.3. Diseño de la investigación

El diseño que le corresponde a este trabajo de investigación, por su naturaleza se aplicará un diseño Correlacional, ya que se pretende conocer la existencia de la relación entre las variables del fenómeno de estudio.

#### Tipología:



Donde M= Muestra de docentes y alumnos de primaria.

O1 = Las actividades lúdicas.

O2 = La socialización.

R =Correlación

### 4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 4.3.1. Población

La población de estudio está constituida por los 64 profesores y 335 estudiantes de la Institución educativa mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera Garmendia del Cusco.

**Tabla 01**

*Población de la Investigación*

CATEGORIAS	DAMAS		VARONES		TOTALES
	fi	%	fi	%	
PROFESORES	37	57,81	27	42,19	64
ESTUDIANTES	177	52,83	158	47,17	335

Padrón de la Institución Educativa

#### 4.3.2. Muestra.

Será tomada de forma de carácter particular ya que se trabajará con 04 profesores de forma distintiva y con los estudiantes de manera directa será del Quinto grado y 6to grado, que suman 59.

**Tabla 02**

*Muestra de la Investigación*

CATEGORIAS	DAMAS		VARONES		TOTALES
	fi	%	fi	%	
PROFESORES	02	50,00	02	100,00	100,00
5to. y 6to. grado	40	60,00	40	80,00	100,00
TOTALES					100,00

Encuesta propia



#### 4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**Tabla 03**

*Técnicas e Instrumentos*

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Guía de observación
Encuesta	Cuestionario
Fichaje	Ficha de resumen, textuales

#### 4.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En esta parte del trabajo de investigación se sistematiza e interpreta la información recopilada a través de los instrumentos de investigación aplicados a un total de 50 estudiantes del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco.

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 5.1. ENCUESTA A PROFESORES

**Tabla 04**

*¿Qué concepto tiene usted sobre la actividad lúdica?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Diversión	01	25.00
B. Recreación.	00	00.00
C. Entretenimiento	01	25.00
D. Socialización	00	00.00
E. Esparcimiento	00	00.00
F. Aprendizaje	00	00.00
G. Todas	02	50.00
H. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>

**Figura 1**

*¿Qué concepto tiene usted sobre la actividad lúdica?*



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

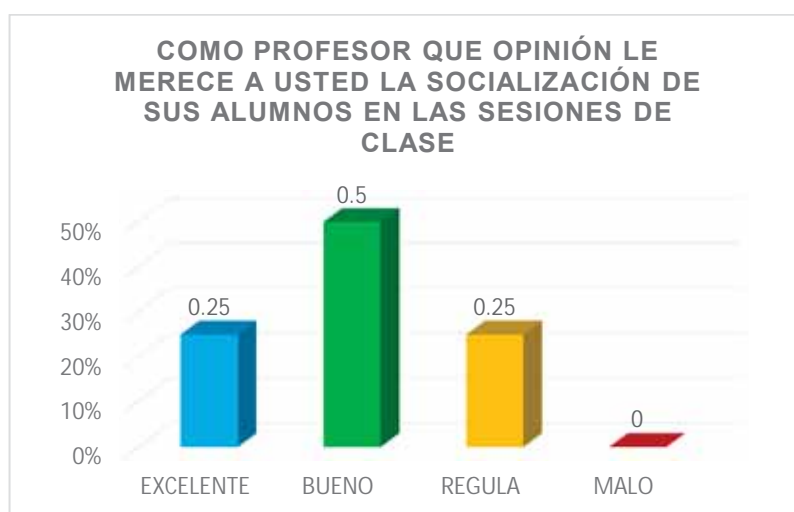
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como se puede observar en el cuadro los profesores encuestados son coincidentes en optar por las categoría todas en el 50%, ya que en realidad las actividades lúdicas tienen como objetivos servir a los alumnos y en general a los que la practican en todas las categorías.

**Tabla 05**

*¿Cómo profesor que opinión tiene o le merece a usted, la socialización de sus alumnos en las sesiones de clases?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Empatía	02	50.00
B. Integración	02	50.00
C. Unión.	00	20.00
D. Acercamiento	00	20.00
E. Principios	00	00.00
F. Todas	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

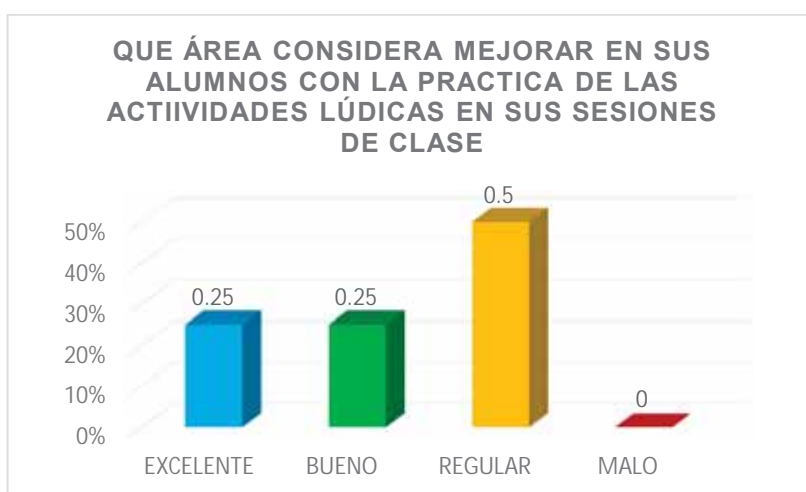
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente cuadro los profesores indican que la socialización es tener una serie de característica como la empatía y otroque engloban en si todas las categorías eunciadas en el cuadro,

**Tabla 06**

*¿Que area considera mejorar en sus alumnos con la práctica de las actividades lúdicas en sus sesiones de clases ?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Disciplina	00	00.00
B. Responsabilidad	00	00.00
C. Integración	01	25,00
D. Socialización	01	25,00
E. Creatividad	00	00.00
F. Aprendizaje	00	00,00
G. Todas	02	50,00
H. Otras	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Exactamente lo que se pretende es diagnosticar el conocimiento que se tiene sobre las variables de estudio por lo tanto los profesores encuestados optaron por la categoría de todos. Ya que es importante utilizar las actividades lúdicas en su mayoría para establecer una óptima socialización de los alumnos.

**Tabla 07**

*¿Qué finalidad considera usted, que proponen las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de los alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Pedagógica	00	00.00
B. Divertir	01	25.00
C. Enseñar fácil	01	25,00
D. Otra	01	00,00
E. Brindar placer	02	50.00
F. Todas	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

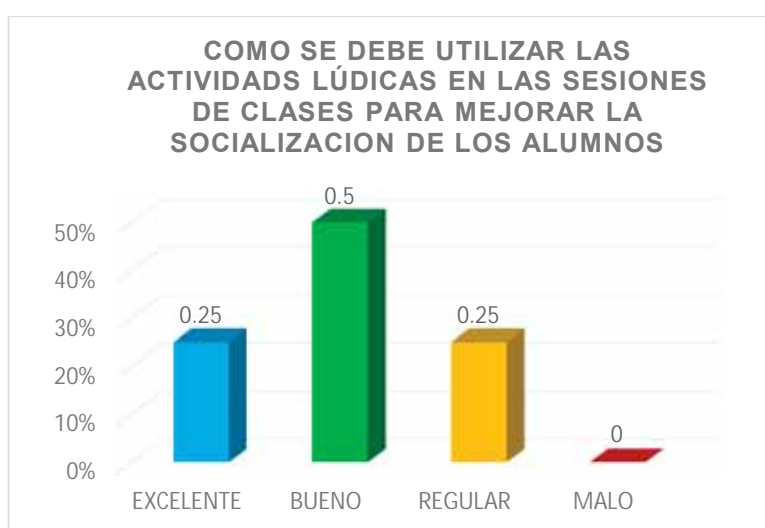
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Es muy cierto lo que indican los profesores motivo de encuesta ya que la finalidad de las actividades lúdicas tienen fines pedagógicos, así como de un proceso de enseñanza más fácil y entendible pero sobre todo de ser dinámica y divertida. Por tanto los profesores tienen mucha razón.

**Tabla 08**

*¿Cómo se deben utilizar las actividades lúdicas en las sesiones de clases, para mejorar la socialización de sus alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Comunicativas	00	00.00
B. Cooperativas	00	00.00
C. Recreativas	00	00,00
D. Socializadoras	00	00,00
E. Estrategias	01	00.00
F. Educativas	01	00,00
G. Todas	04	100,00
H. Otras	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Comose observa la finalidad de las actividades lúdicas es utilizarlas de una manera general, en especial para que el alumnos sea más comunicativo, participativo y sobre todo que se integre y trabaje en grupos de estudio, etc.

**Tabla 07**

*¿Por lo general qué actividades lúdicas utiliza usted, para mejorar la socialización de sus alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Educativos	00	00.00
B. Recreativos	02	50.00
C. Intelecuales	00	00,00
D. Folcklóricos	00	00,00
E. De desarrollo físico	01	25.00
F. Sociales	01	25,00
G. Todas	00	00,00
H. Otras	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

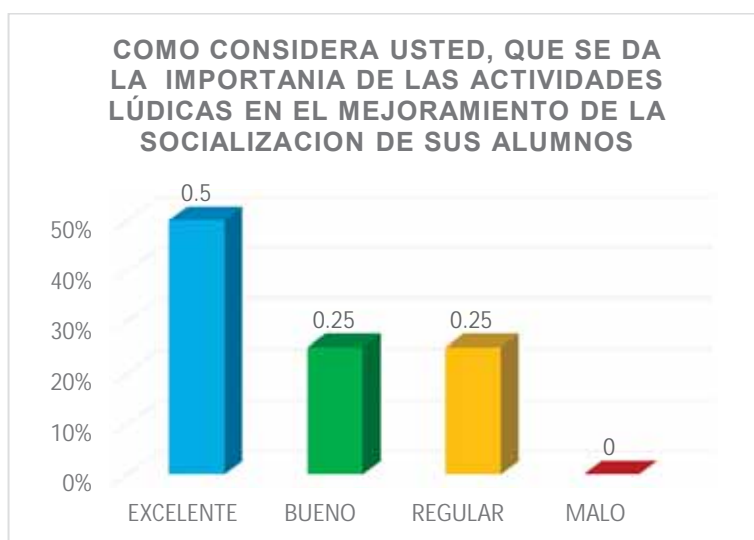
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Es muy notable por parte de los profesores encuestados, ya que se dan por enterados que las actividades lúdicas, son en esencia la mejor forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera que los alumnos se sientan atraídos y sobre todo alegres con el uso de las actividades lúdicas como estrategia para que estos se socialicen con sus compañeros.

**Tabla 10**

*¿Cómo considera usted, que se da la importancia de las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de sus alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Progreso intelectual	01	25.00
B. Capacidad creadora	00	00.00
C. Desarrollo motriz	01	25.00
D. Expresión de sentimientos	02	50.00
E. Todas	00	00.00
F. Otras	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA



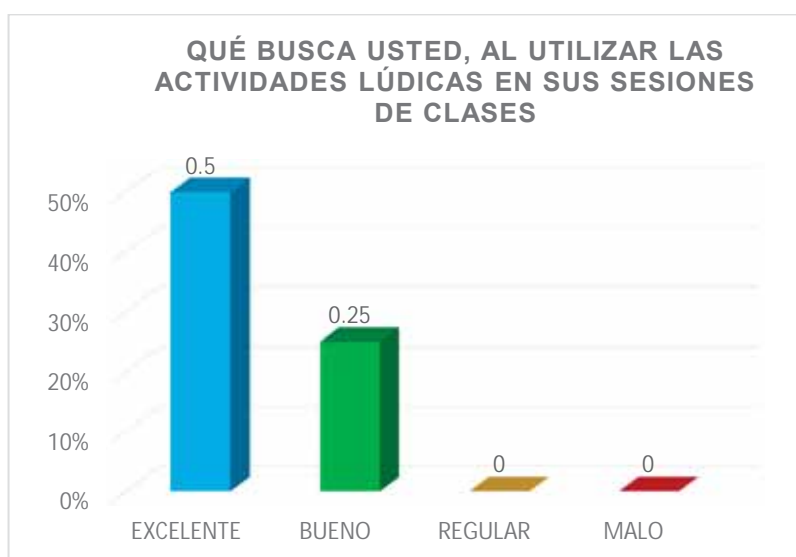
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Es muy importante la respuesta de los profesores motivo de encuesta ya que dan a conocer la gran importancia que tienen las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de los alumnos.

**Tabla 11**

*¿Qué busca ud. Al utilizar las actividades lúdicas en sus sesiones de clase?*

CATEGORÍA	fi	%
A. Aplicar métodos de aprendizajes	01	25.00
B. Estrategias psicopedagógicas	00	00.00
C. Crear hábitos de trabajo	00	00.00
D. Socialización de sus alumnos	03	75.00
E. Optima coordinación psicomotora	00	00.00
F. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

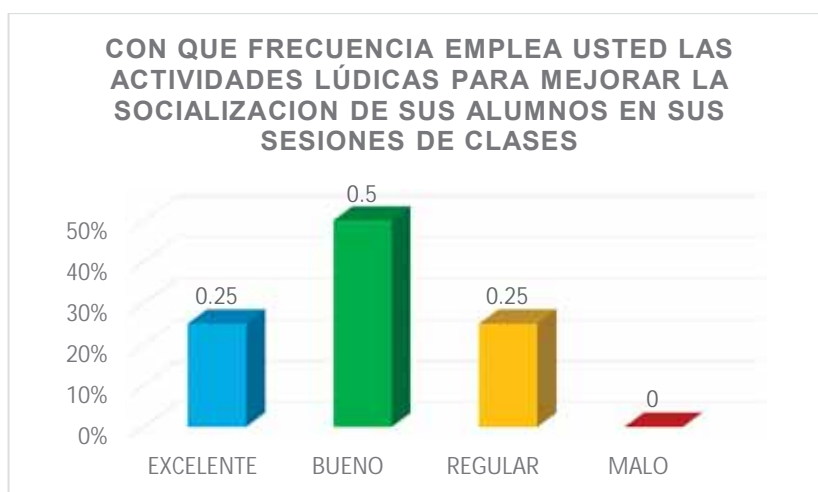
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como podemos observar son varios puntos a tratar que los profesores deben de tener en cuenta cuando utilicen las actividades lúdicas o los juegos ya que siempre hay que tener presente que el alumno menor de edad aprende con satisfacción cuando se le enseña con juegos.

**Tabla 12**

*¿Con que frecuencia utiliza ud. Las actividades ludicas para mejorar la socialización de sus alumnos en sus sesiones de clase?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Diario	01	25.00
B. Interdiario	02	50.00
C. Semanal	01	25.00
D. Mensual	00	00.00
E. Como exige el plan de estudios	00	00.00
F. No las utilizo	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como vemos los profesores parecen que no se dan el tiempo suficiente para poder utilizar los juegos de manera diaria, posiblemente los vean demasiados engorrosos o que los alumnos se puedan acostumbra mucho a este proceso de enseñanza mediante los juegos. En realidad también vale el criterio de los profesores.

**Tabla 13**

*¿Está de acuerdo usted, que es necesario elegir las actividades lúdicas para alcanzar un óptimo mejoramiento de la socialización de los alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy de acuerdo	01	25,00
B. De acuerdo	02	50,00
C. Poco de acuerdo	01	25,00
D. En desacuerdo	00	00,00
E. Muy en desacuerdo	00	00,00
F. Otro	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Por supuesto a los juegos hay que elegirlos ya que cada uno tiene sus finalidad y objetivo no todos los juegos son operativos para un determinado cas. Por tanto es necesario elegirlos para una determinada actividad.

**Tabla 14**

*¿Qué actividades lúdicas elige usted, para alcanzar el mejoramiento de la socialización de sus alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Juegos de mesa	01	25.00
B. Juegos de estrategias	02	50.00
C. Juegos de cálculo	01	25.00
D. Juegos de azar	00	00.00
E. Juegos de habilidad	00	00.00
F. Juegos de ficción	00	00.00
G. Rompecabezas	00	00.00
H. Todos	00	00.00
I. Ninguno	00	00.00
J. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

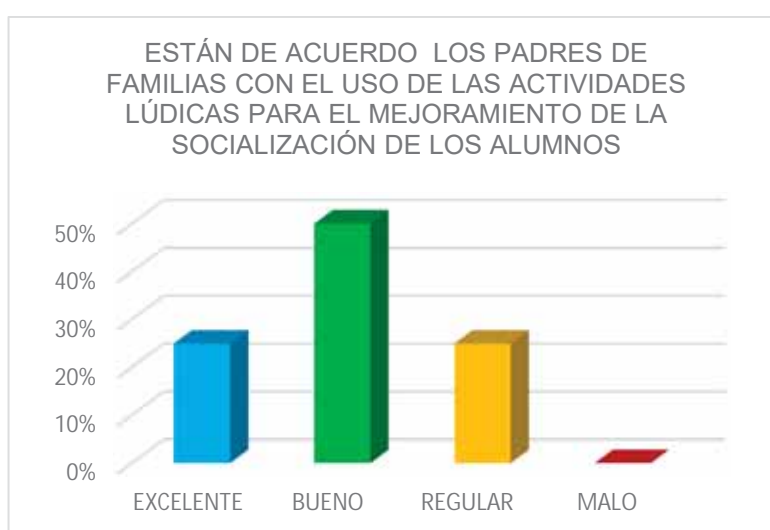
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como se dijo en el cuadro anterior es importante que el profesor elija el juego con la que debe de enseñar una materi. Ya que los juegos tienen diversas características y pueden servir para lograr metas o fines en el proeso de enseñanza – aprendizaje.

**Tabla 13**

*¿Estan de acuerdo los padres de familia con la utilizacion de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de los alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy de acuerdo	01	25,00
B. De acuerdo	02	50,00
C. Poco de acuerdo	01	25,00
D. En desacuerdo	00	00,00
E. Muy en desacuerdo	00	00,00
F. Otro	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

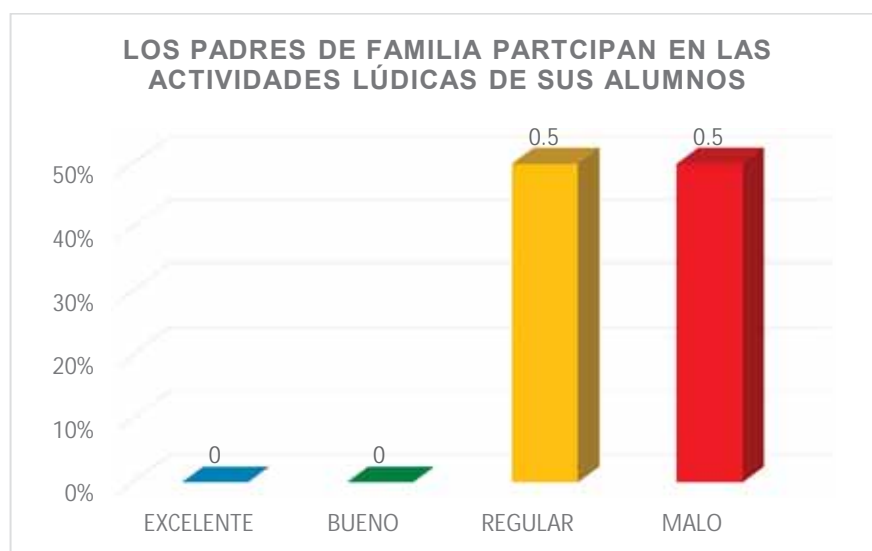
### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Consideramos que los padres de familia se deben sentir tranquilos, mientras que los juegos empleados para lograr de mejor manera la socialización de sus menores hijos no les cause molestias o malestar. Por lo tanto hay que tener cuidado en la utilización de las actividades lúdicas.

**Tabla 16**

*¿Los padres de familia participan en las actividades lúdicas de los alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Plenamente.	00	00,00
B. Participan	00	00,00
C.. Medianamente.	02	50,00
D. No participan	02	50,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

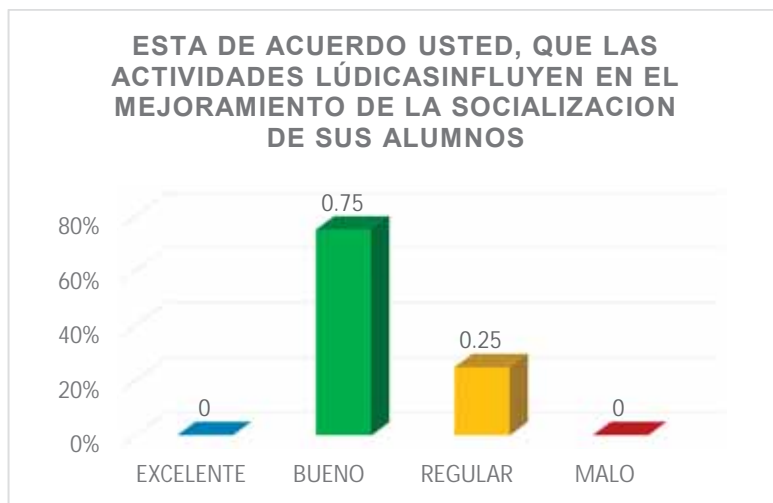
La verdad es que muy pocas veces los padres de familia participan en los juegos de sus hijos en el centro educativo. Por falta de tiempo o por sus

responsabilidades ya que tienen que trabajar, salvo los fines de semanas. Pero eso se tiene que coordinar con ellos. De todas manera siempre es importante la participación de los padres de familia.

**Tabla 17**

*¿Esta de acuerdo usted, que las actividades lúdicas, influyen en el mejoramiento de la socialización de sus alumnos?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy de acuerdo	01	25,00
B. De acuerdo	03	75,00
C. Poco de acuerdo	00	00,00
D. En desacuerdo	00	00,00
E. Muy en desacuerdo	00	00,00
F. Otro	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

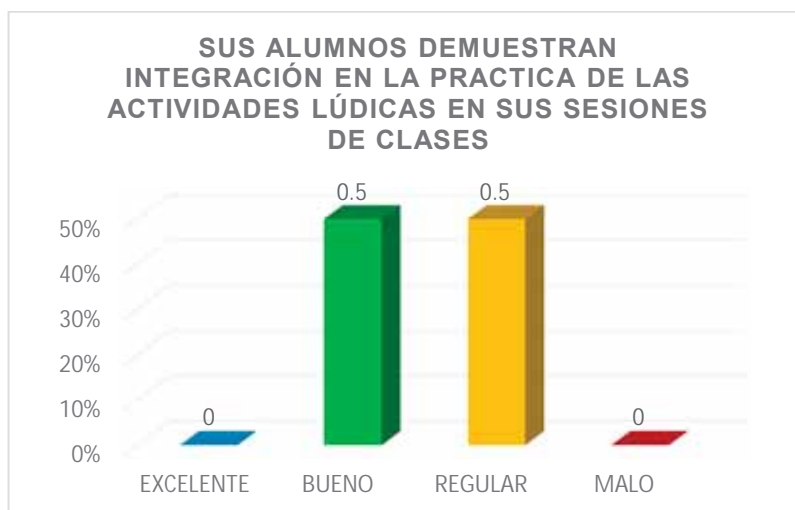
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Como se puede observar los profesores encuestados están en el 75 % de acuerdo que las actividades lúdicas o los juegos tienen una gran influencia en la socialización de los alumnos del nivel primario.

**Tabla 16**

*¿Sus alumnos demuestran integración en la práctica de las actividades lúdicas?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Plenamente.	01	25,00
B. Demuestran	02	50,00
C.. Medianamente.	01	25,00
D. No demuestran	00	50,00
<b>TOTALES</b>	<b>04</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

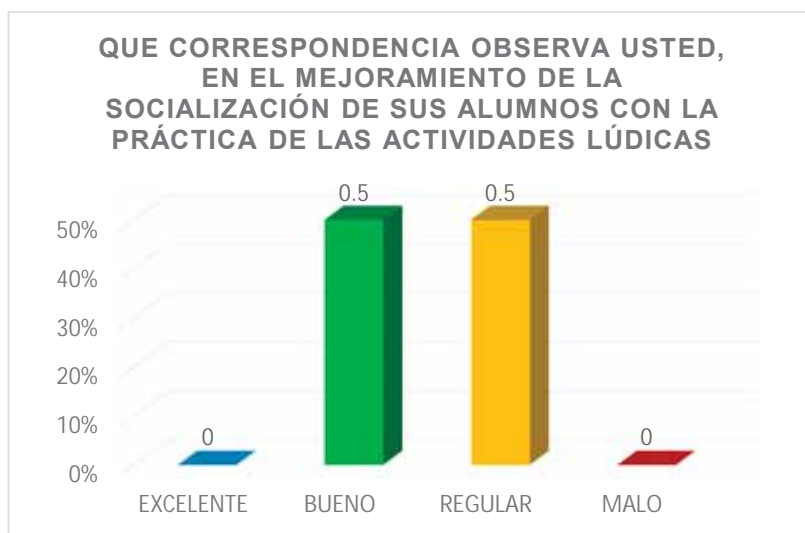
Como se pudo observar en los cuadros anteriores un o de los objetivos de los juegos es buscar la integración de los alumnos del nivel primario, ya que es importante que estos se relación con sus compañeros de clases y y a la vez compartan sus momentos de ocio y de aprendizaje con ellos.



**Tabla 19**

*¿Qué correspondencia observa usted, en el mejoramiento de la socialización de sus alumnos con la práctica de las actividades lúdicas?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy alta.	00	00,00
B. Alta	02	50,00
C.. Media	02	50,00
D. Baja	00	00,00
TOTALES	04	100,00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

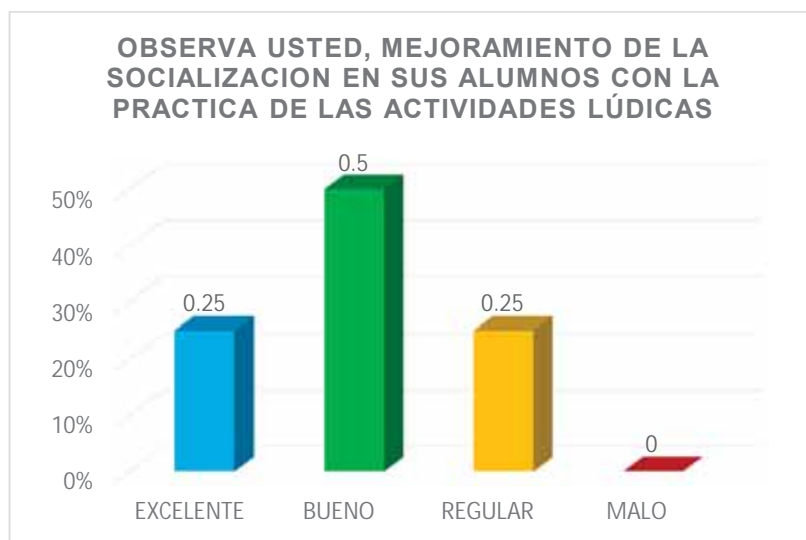
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Es elemental y muy gratificante ver que los alumnos se integren con sus compañeros mediante los juegos. Dando a entender que en realidad como lo describen numeroso autores los juegos o actividades lúdicas tiene una relación directa. Y por lo tanto es primordial su uso en las sesiones de clases.

**Tabla 20**

*¿Observa usted, mejoramiento de la socialización de sus alumnos con la utilización de las actividades lúdicas?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Siempre	01	25.00
B. A veces	02	50.00
C. Poca veces	01	25.00
D. No se observa	00	00.00
TOTALES	04	100.00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

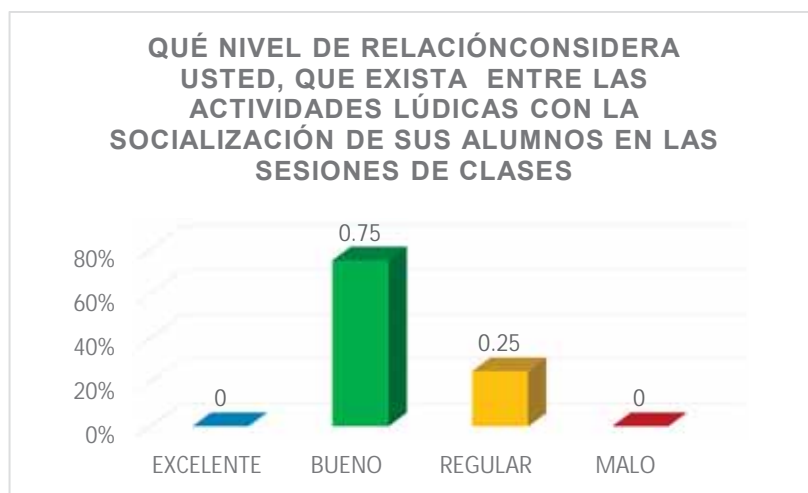
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se observa claramente que los juegos son una estrategia muy saludable e importante para que los menores de edad se sientan a gusto con sus practica, pero como se dijo en lineas anteriores estos también deben ser utilizados de manera sistemática y precisa para el inicio de un determinado tema o caso.

**Tabla 21**

*¿Qué nivel de relación considera usted, que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de sus alumnos en las sesiones de clase?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy alta.	00	00,00
B. Alta	03	75,00
C.. Media	01	25,00
D. Baja	00	00,00
TOTALES	04	100,00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

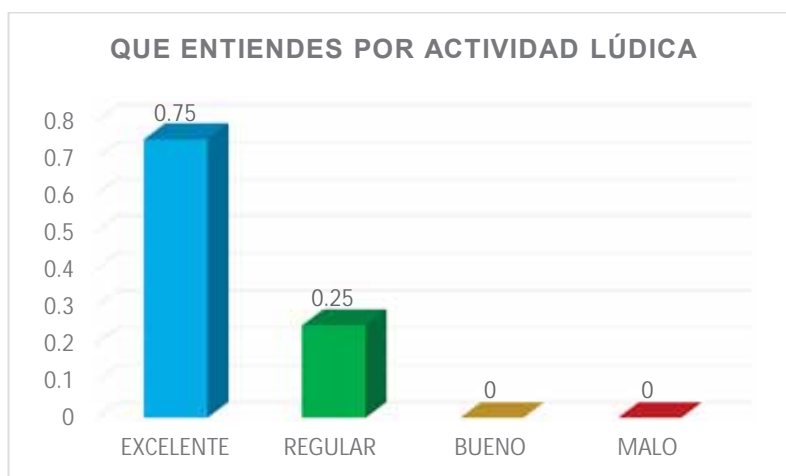
Como se ve en el cuadro los profesores son coincidente en un 75 % en declarar que es bueno el nivel de relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de sus alumnos. Esto siempre se debe esperar cuando se utilizan los juegos para buscar unir a los alumnos.

## ENCUESTA A LOS ALUMNOS

**Tabla 23**

*¿Qué entiendes por actividad lúdica?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Diversión	60	75.00
B. Recreación.	00	00.00
C. Entretenimiento	00	00.00
D. Socialización	00	00.00
E. Esparcimiento	00	00.00
F. Aprendizaje	00	00.00
G. Todas	20	25.00
H. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

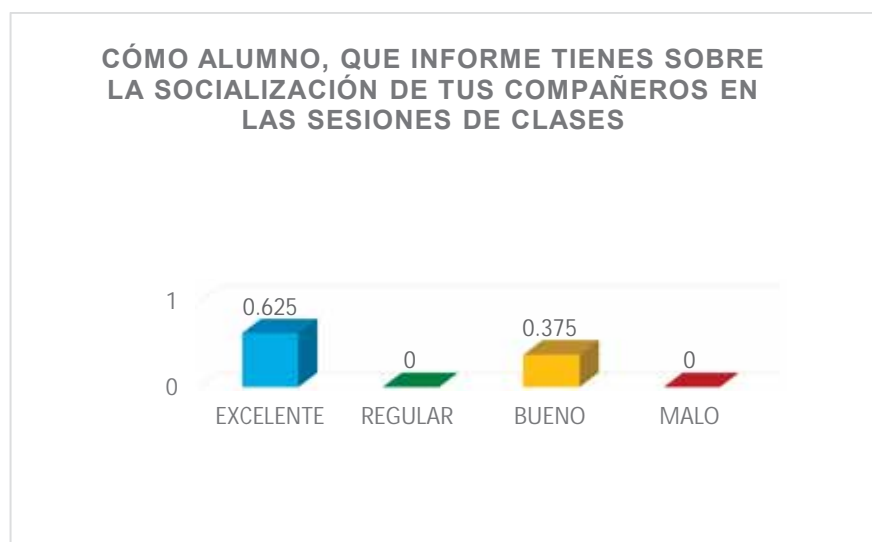
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos en su gran mayoría del 75 % declaran que para ellos la actividad lúdica son un sistema o proceso de diversión. Y no están errados en realidad los juegos se utilizan para que ellos se sientan a gusto.

**Tabla 24**

*¿Cómo alumno, qué informe tienes sobre la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Empatía	00	00.00
B. Integración	50	63.00
C. Unión.	30	13,00
D. Acercamiento	00	00.00
E. Principios	00	00.00
F. Todas	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Como se ve en el cuadro los alumnos son coincidentes entre ellos para que expresen que la socialización es para ellos la integración y unión entre ellos. T de esa manera sentire auxiliados e integrados con los demas.

**Tabla 25**

*¿Que área imaginas que tu profesor (ra) desea mejorar en tus compañeros con la practica de las actividades lúdicas en sus sesiones de clases?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Disciplina	00	00,00
B. Responsabilidad	00	00,00
C. Integración	38	47,00
D. Socialización	42	53,00
E. Creatividad	00	00,00
F. Aprendizaje	00	00,00
G. Todas	00	00,00
H. Otras	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos en realidad tienen una idea bastante clara de lo que sus profesores desean desarrollar en ellos. Por esto es que la mayoría escogió las categorías correspondientes a integración y socialización.

**Tabla 26**

*¿Qué objetivo piensas tú, que presentan las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros de clases?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Pedagógica	00	00.00
B. Divertir	68	85.00
C. Enseñar fácil	00	0,00
D. Otra	00	00,00
E. Brindar placer	12	15.00
F. Todas	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

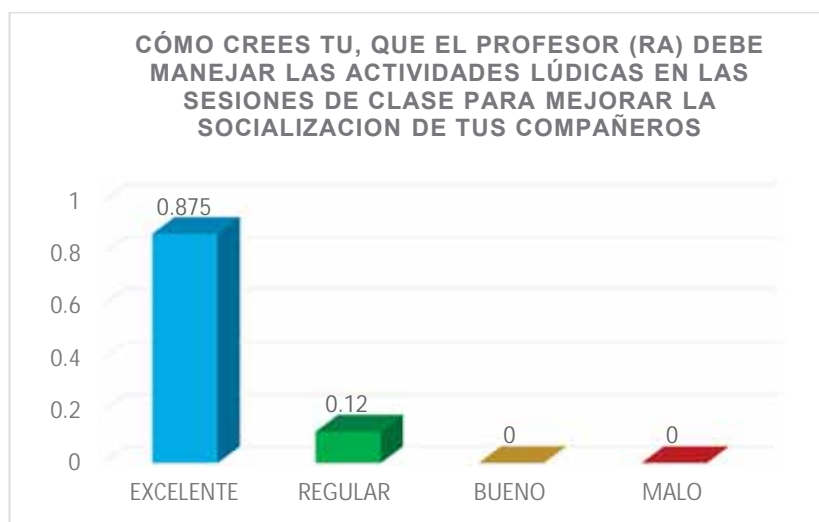
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Como podemos ver los alumnos declaran que el objetivo de las actividades lúdicas es el de divertirlos, así se puede constatar en el cuadro. Otor pequeño grupo dicen que brindarles placer.

**Tabla 27**

*¿Cómo crees tú, que el profesor (ra) debe manejar las actividades lúdicas en las sesiones de clases para emplea actividades ludicas en sus sesiones de clase para mejorar la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Comunicativas	00	00.00
B. Cooperativas	00	00.00
C. Recreativas	00	00,00
D. Socializadoras	10	12,00
E. Estrategias	00	00.00
F. Educativas	00	00,00
G. Todas	70	88,00
H. Otras	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

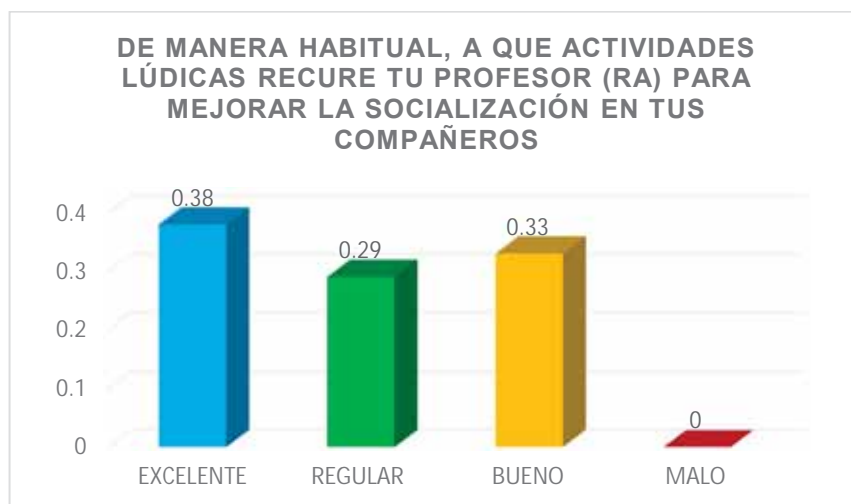
Los alumnos declaran que los profesores deben darle a los juegos todas las posibilidades para que exista una real socialización en ellos



**Tabla 28**

*¿De manera habitual a qué actividades lúdicas recurre tu profesor (ra) para mejorar la socialización en tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Juegos de mesa	00	00.50
B. Juegos de estrategias	26	33,00
C. Juegos de cálculo	00	00,00
D. Juegos de azar	00	00.00
E. Juegos de habilidad	24	21.00
F. Juegos de ficción	00	00.00
G. Rompecabezas	00	00.00
H. Todos	30	38,0
I. Ninguno	00	00.00
J. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

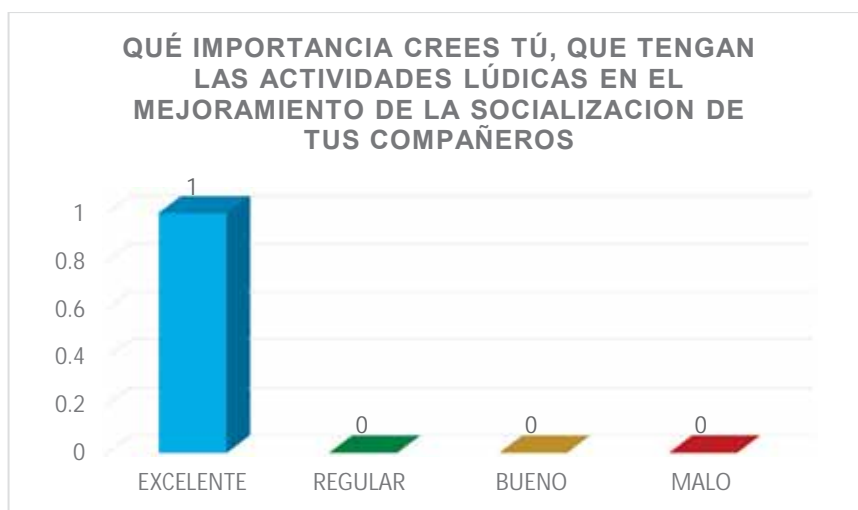
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos expresan que sus profesores de manera habitual recurren a todas las categorías del cuadro respectivo en especial los juegos de estrategias y de habilidad.

**Tabla 29**

*¿Qué importancia crees tú, que que tengan las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?*

<b>CATEGORÍA</b>	<b>Fi</b>	<b>%</b>
A. Progreso intelectual	00	00.00
B. Capacidad creadora	00	00.00
C. Desarrollo motriz	00	00.00
D. Expresión de sentimientos	00	00.00
E. Todas	80	100.00
F. Otras	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

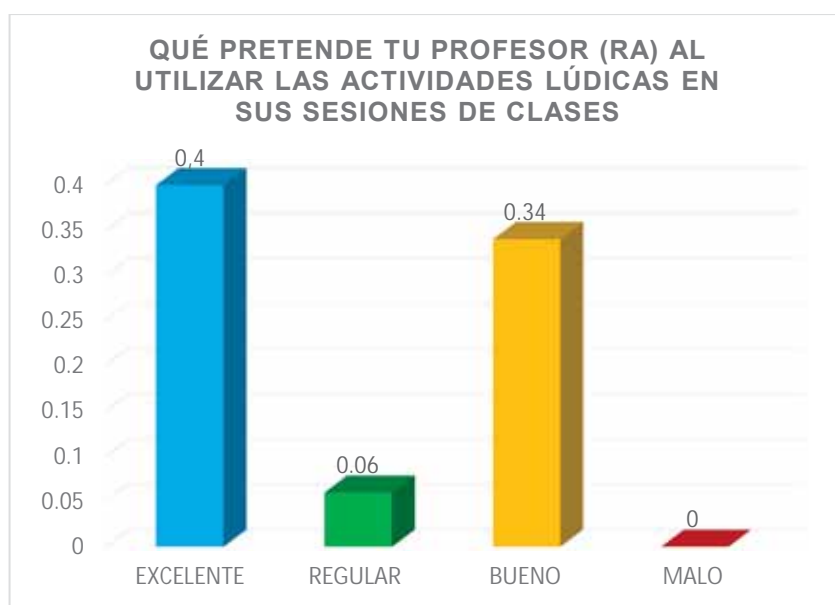
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos aducen que las actividades lúdicas tienen una gran importancia en el mejoramiento de su socialización, porque cubren con enorme detalle las categorías que necesitan para su integración con los demás.

**CUADRO 30**

*¿Qué pretende tu profesor (ra) al utilizar las actividades lúdicas en sus sesiones de clase?*

CATEGORÍA	fi	%
A. Aplicar métodos de aprendizajes	30	38.00
B. Estrategias psicopedagógicas	07	09.00
C. Crear hábitos de trabajo	00	00.00
D. Socialización de sus alumnos	43	54.00
E. Optima coordinación psicomotora	00	00.00
F. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

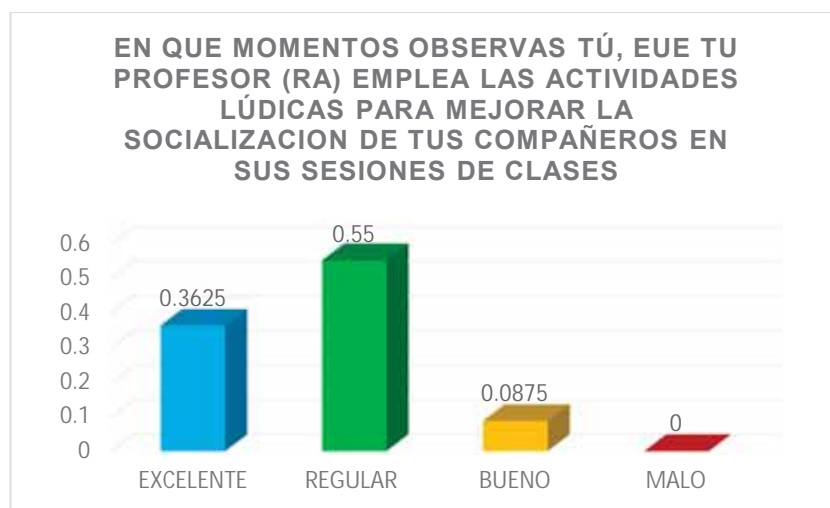
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos declaran que sus profesores pretenden con la utilización de los juegos, aplicar métodos de aprendizaje, así como estrategias psicopedagógicas y sobre todo socializarlos.

**Tabla 31**

*¿En qué momentos observas tú, que tu profesor (ra) emplea las actividades lúdicas para mejorar la socialización de tus compañeros en sus sesiones de clases?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Diario	07	09.00
B. Interdiario	44	55.00
C. Semanal	29	36.00
D. Mensual	00	00.00
E. Como exige el plan de estudios	00	00.00
F. No las utilizo	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos son concedores que sus profesores utilizan los juegos de manera interdiaria, así también de forma diaria y muy poco semanalmente. lo esperado de todas maneras sería de manera interdiadiar o según el caso lo amerite. Ya es posición de cada profesor.

**Tabla 32**

*¿Conceptúas tú que es necesario elegir las actividades lúdicas para alcanzar un óptimo mejoramiento de la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy de acuerdo	06	7,00
B. De acuerdo	60	75,00
C. Poco de acuerdo	14	18,00
D. En desacuerdo	00	00,00
E. Muy en desacuerdo	00	00,00
F. Otro	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>870</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

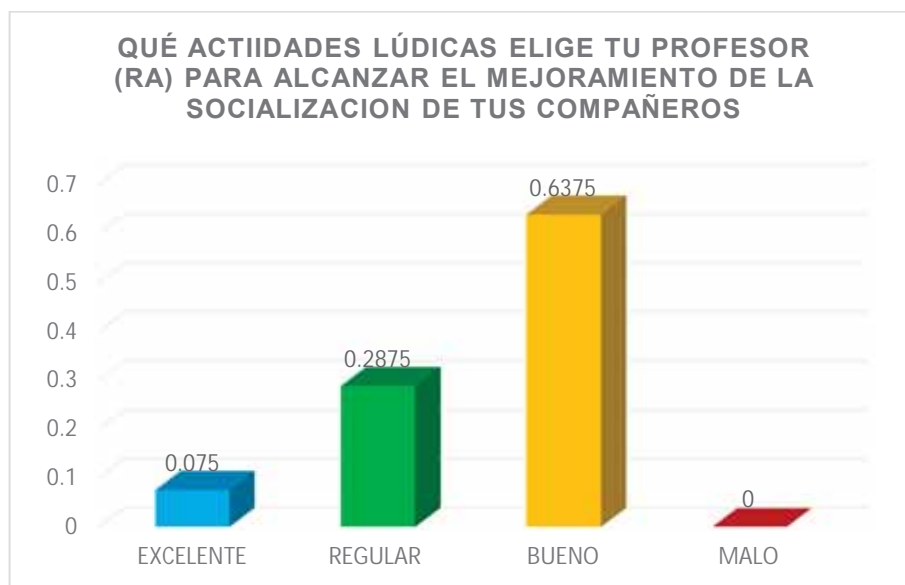
#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

La mayoría de los alumnos coinciden con sus profesores, ya que ellos también aducen que es necesario elegir las actividades lúdicas, ya que cada juegos tien un propósito, un objetivo y sus finalidad para el que a sido creado.

**Tabla 33**

*¿Qué actividades lúdicas elige tu profesor (a) para alcanzar el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Juegos de mesa	00	00.00
B. Juegos de estrategias	00	00.00
C. Juegos de cálculo	06	07.00
D. Juegos de azar	00	00.00
E. Juegos de habilidad	23	29.00
F. Juegos de ficción	00	00.00
G. Rompecabezas	00	00.00
H. Todos	51	64.00
I. Ninguno	00	00.00
J. Otros	00	00.00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

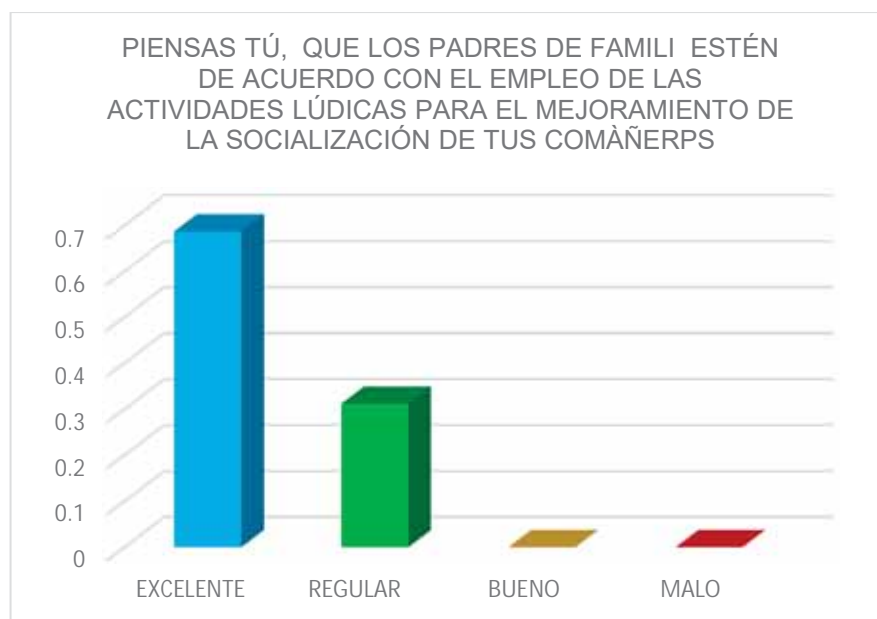
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En el presente cuadro los alumnos explican que sus profesores eligen las actividades lúdicas o juegos de acuerdo a los temas que les van a enseñar. Ya que cada juego encierra en si un proposito que se debe cumplir.

**Tabla 34**

*¿Piensas tú, que los padres de familia están de acuerdo con el empleo de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy de acuerdo	00	00,00
B. De acuerdo	55	69,00
C. Poco de acuerdo	25	31,00
D. En desacuerdo	00	00,00
E. Muy en desacuerdo	00	00,00
F. Otro	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

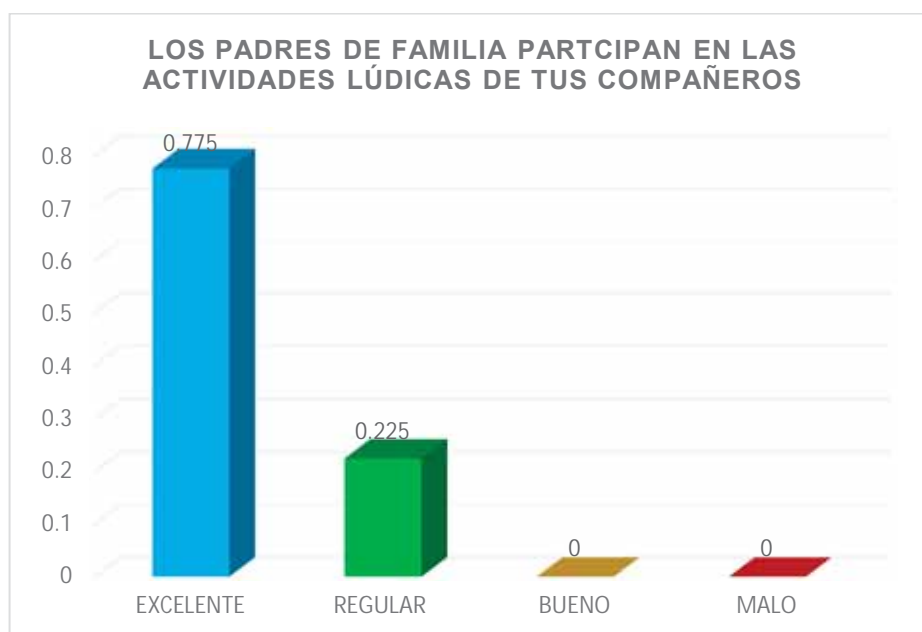
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los alumnos como podemos ver declaran en gran parte que sus padres se encuentran de acuerdo con la utilización de los juegos para promover su socialización con sus compañero y con su entorno.

**Tabla 35**

*¿Los padres de familia participan en las actividades lúdicas de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Plenamente.	00	00,00
B. Participan	00	00,00
C.. Medianamente.	18	22,00
D. No participan	62	78,00
TOTALES	80	100,00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Como se esperaba los padres de familia no participan en los juegos de los alumnos y si lo hacen es de manera muy esporádica. Ya que la mayoría de los padres se ven muchas veces imposibilitados a asistir a sus juegos, ya que tienen que hacer sus labores, pero que los apoyan con la compra de vestuario y material para jugar.



**Tabla 36**

*¿Consideras tú, que las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Plenamente.	00	00,00
B. Influyen	65	81,00
C.. Medianamente.	15	19,00
D. No Influyen	00	00,00
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100,00</b>



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

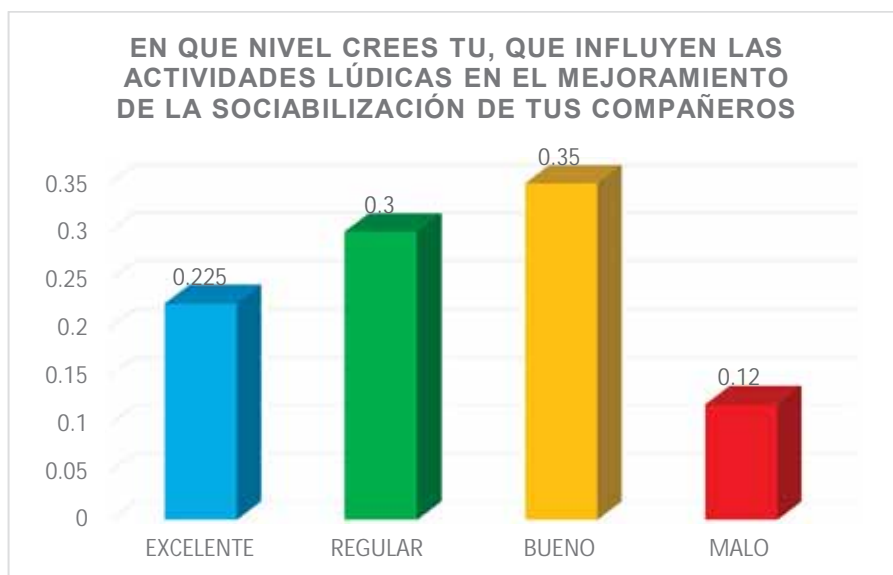
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Como se puede observar casi el 90 % de los alumnos declaran que los juegos influyen decididamente en su socialización, ya que estos los hace amistar y compartir momentos agradables.

**Tabla 37**

*¿En qué nivel crees tú, que influyan las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy Plenamente.	23	29,00
B. Plenamente	30	38,00
C.. Medianamente.	27	33,00
D. No influyen	00	50,00
TOTALES	04	100,00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

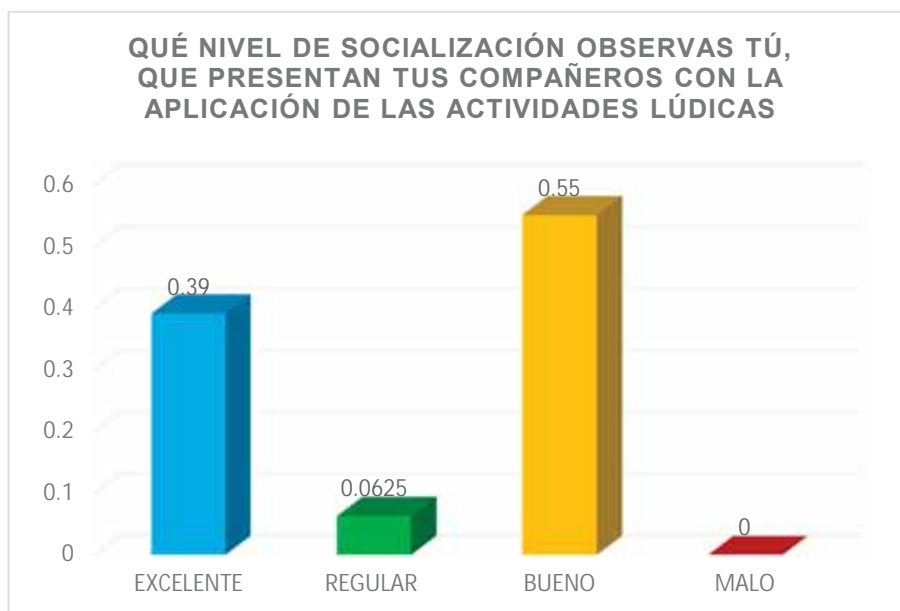
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los porcentajes de influencia de las actividades lúdicas con el mejoramiento de la socialización de los alumnos casi son parejas entre lo excelente, lo bueno y lo esperado. Por lo que coinciden con sus profesores al dar un nivel de influencia.

**Tabla 38**

*¿Qué nivel de socialización observas tú, que presentan tus compañeros con la aplicación de las actividades lúdicas?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy alta.	29	36,00
B. Alta	45	56,00
C.. Media	06	06,00
D. Baja	00	00,00
TOTALES	80	100,00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

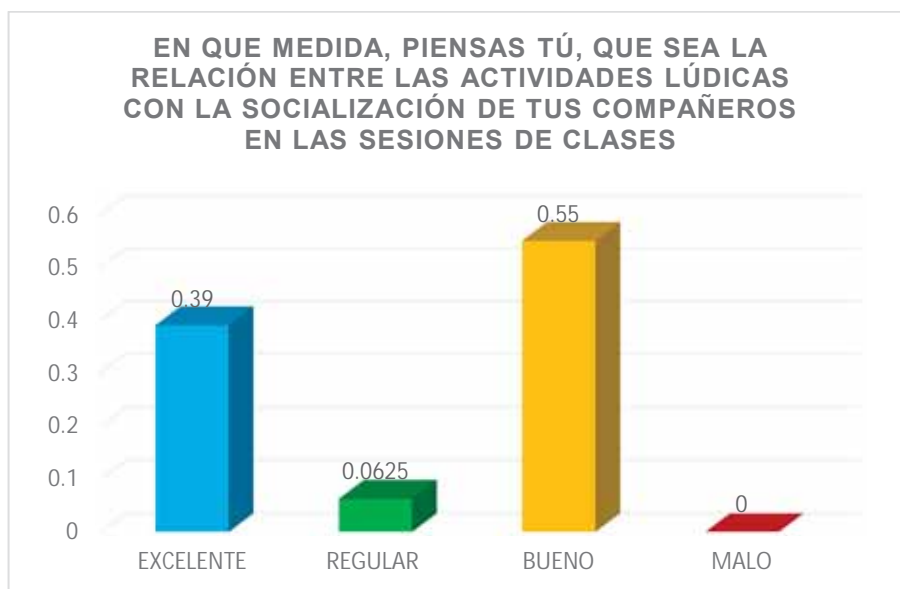
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En este cuadro los alumnos casi dan las mismas proporciones del nivel de socialización que se observa en sus compañeros. Con los que dan a comprender que es interesante la aplicación de los juegos para la mejora de la socialización de los alumnos.

**Tabla 39**

*¿En qué medida piensas tú, que se da la relación entre las actividades lúdicas con la socialización de tus compañeros en las sesiones de clases?*

CATEGORÍA	Fi	%
A. Muy alta.	31	39,00
B. Alta	44	55,00
C.. Media	05	06,00
D. Baja	00	00,00
TOTALES	80	100,00



FUENTE: ENCUESTA APLICADA

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los alumnos declaran que la relación relación entre los juegos y la mejora de sus socialización, ya que proponen a lo bueno y lo excelente como base de la relación. Una determinación que nos da el panorama de la importancia de las variables de estudio.

## CONCLUSIONES

1. Respecto al objetivo general tenemos que los profesores motivo de encuesta declaran en un 75% que las actividades lúdicas tienen una relación alta con referencia a la socialización de los alumnos de 5to. y 6to, grado del nivel primaria. Como se ve en el cuadro N° 18, así mismo los alumnos dicen que esta relación se da con una alta aceptación de relación, como se puede observar en la tabla n° 37
  
2. Con relación al primer objetivo específico, se observa que tanto profesores y alumnos tienen conocimiento sobre las actividades lúdicas y la socialización, claro que cada cual con su aceptación sobre las variables de estudio. Esto se ve en las tablas N° 02, 03, 21 y 22 de las encuestas realizadas.
  
3. Concordantes con el segundo objetivo específico, vemos que las actividades lúdicas o juegos son diversos, pero también cada uno posee sus requisitos. Así lo vemos en las tablas N° 12 y 26 de las encuestas.
  
4. Dando respuesta al tercer objetivo específico se puede observar que la importancia que guardan las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de los alumnos es bastante significativa como se ve en las tablas correspondientes N° 08 y 27.

5. Con referencia al cuarto objetivo específico, podemos ver que tanto los profesores como los alumnos, expresan que esta relación entre los juegos y la socialización es alta y directa.

## RECOMENDACIONES

1. El Proceso de Investigación Descriptiva, permitió obtener una serie de experiencias y logros obtenidos a través del proyecto las actividades lúdicas como estrategia para el mejoramiento de la socialización de los alumnos del 5to. y 6to., grado del nivel primario de la institución educativa Fortunato L. Herrera del Cusco por ello es importante ofrecer a los agentes de la comunidad educativa algunas recomendaciones que permitan seguir en la disposición de acciones enfocadas a mejorar los procesos de socialización en el plantel motivo de estudio.
2. Se recomienda a las directivas de la institución, implementar acciones pedagógicas y dar continuidad al desarrollo de proyectos pedagógicos, los cuales favorecen la solución a posibles problemas, que afecten a los profesores y alumnos de la institución educativa. Estos proyectos deben tener como fin disponer de un sin número de experiencias en donde se implementan actividades lúdicas que favorezcan e enriquecen el mejoramiento de la socialización en los alumnos.
3. Dirigir acciones donde se involucren y se haga participe a los padres de familia para orientar las actividades lúdicas hacia las necesidades y requerimientos de esparcimiento y diversión, para los alumnos y así tengan una óptima socialización con sus compañeros y habitantes de su entorno

4. Se recomienda a los docentes reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración los conocimientos de la importancia de la actividad lúdica al ser implementada a la enseñanza del estudiante con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la socialización.
  
5. Los estudiantes deben en todo momento guardar el respeto entre sus compañeros y sobre todo con las personas mayores, no alterar demasiado el orden al practicar sus juegos.



### Referencias Bibliográficas

- Atuncar, D., & Gonzales, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. Virgen de Chapi, 2017*. Tesis , Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Bañeres, D. (2008). *El Juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Editorial Graó.
- Brayan, P. (23 de Enero de 2014). *Slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/BRAYANSE89/el-juego-del-trompo>
- Bruner, H., & Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Editorial Morat.
- Buhler, C. (1934). *El desarrollo espiritual del niño*. España: Ed. Espasa Calpe Madrid.
- Calero, M. (1988). *Educación Jugando*. Lima, Perú: Edit. San Marcos.
- Calero, M. (1998). *Educación Jugando*. Lima: Editorial San Marcos.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Editorial siglo XXI.
- Coll, C. (1996). *Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento*. México.
- Constitución Política del Perú. (1993). *Constitución Política del Perú*. Lima, Perú: Editorial INKARI.
- Dilthey, G. (1944). *Introducción a las Ciencias del Espíritu*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid, España: Editorial Rio.
- Francisco, S. (2014). *Definición del Juego*. Mexico: Mexico.

- Freyer, H. (1974). *La sociología Ciencia de la Realidad*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada.
- Gallardo, B. (2014). *Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. n° 549 San Pedro - Conchán - chota, 2014*. Tesis para optar al grado de Magister, Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- García, A. (1987). *Hacia una definición de educación a distancia*. Obtenido de <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/articulos/1987/hacia%20una%20definicion%20de%20educacion%20a%20distancia.pdf>
- Guia infantil. (17 de Mayo de 2018). *Guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/como-y-donde-volar-una-cometa-con-los-ninos/>
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Editorial Alianza.
- Imeroni, A. (1989). *Desarrollo e importancia de los juegos*. España.
- Maynard, J. (1935). *La teoría General del Empleo, el interés y el dinero*.
- Mazuecos, R. (23 de Octubre de 2015). *Juegos Populares*. Obtenido de <http://rogelioillora16.blogspot.com/2015/10/carrera-de-sacos.html>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2004). *Nueva Ley General de Educación N° 28044*. Lima, Perú: Ed. Toribio Anyarín Injante.
- Navarro, J. (01 de octubre de 2011). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/social.php>

Pérez, J. (01 de enero de 2008). *Definición de recreación*. Obtenido de <https://definicion.de/recreacion/>

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.

Raffino, E. (2019). *Habilidad*. Argentina: Editorial Kapelusz.

Raffino, E. (2019). *Habilidades Sociales*. Argentina: Editorial Kapelus.

Rivas, J. (2018). *La pedagogía del juego en el aprendizaje del fútbol de los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa Fortunato Luciano Herrera Garmendía del Cusco*. Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú.

Rodríguez, M. (2002). *Análisis del módulo de formación en centros de trabajo en la familia profesional administrativa en la comunidad de Madrid. Enfoque desde la pedagogía laboral*. Tesis para optar al grado de Doctor, Universidad Complutense de Madrid, España.

Rommydayan. (17 de Octubre de 2015). *DEBLOGSYJUEGOS*. Obtenido de <https://deblogsyjuegos.wordpress.com/2015/10/17/saltar-la-soga/#comments>

Ruíz, M. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Editorial Gymnos.

Ruíz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Editorial de la Universidad de Cantabria.

Simmel, J. (1979). *Sociología*. Buenos Aites, Argentina: Editorial Espasa Calpe S. A.

Talcote, P. (1982). *The Social System, The Free Press of Glecoe*. Illinois.

Ucha, F. (01 de Octubre de 2011). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>

Vygotsky, S. (1933). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona: Editorial Crítica.

Weber, M. (1974). *Economía y Sociedad*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.

Yabar, A., & Greta, M. (2000). *El Juego y la Creatividad en los Educandos del Nivel Primario del Centro Educativo Estatal N° 51009 Francisco Sivirichi*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú.

Zapata, O., & Aquino, F. (2013). *Psicopedagogía de la Educación Motriz en la etapa de aprendizaje escolar*. México: Editorial Trillas S.A.

# **ANEXOS**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO**  
**FACULTAD DE EDUCACION**  
**ENCUESTA A LOS PROFESORES**

Distinguido (a) profesor (a):

El objetivo de la presente encuesta es recabar información para sustentar el trabajo de investigación **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGÍA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO, 2019 - 2021**. La información que proporcione es valiosa. Pedimos responder a las interrogantes sin preocuparse ya que la información se mantendrá en reserva por el carácter anónimo de la encuesta. Agradecemos su colaboración.

Lea detenidamente y responda la alternativa que crea Ud. Es correcta.

1. ¿Qué concepto tiene usted sobre la actividad lúdica?
 

a. Diversión	( )	b. Recreación	( )
)			
c. Entretenimiento	( )	d. Socialización	( )
)			
e. Esparcimiento	( )	f. Aprendizaje	( )
)			
g. Todas	( )	h. Ninguna	( )
)			
  
2. ¿Cómo profesor qué opinión tiene le merece a usted, la socialización de sus alumnos en las sesiones de clase?
 

a. Empatía	( )	b. Integración	( )
c. Unión	( )	d. Acercamiento	( )
e. Principios	( )	f. Todas	( )
  
3. ¿Qué área considera mejorar en sus alumnos con la práctica de las actividades lúdicas en sus sesiones de clase?
 

a. Disciplina	( )	b. Responsabilidad	( )
c. Integración	( )	d. Socialización	( )
e. Creatividad	( )	f. Aprendizaje	( )
g. Todas	( )	h. Otras	( )
  
4. ¿Qué finalidad considera usted, que proponen las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de los alumnos?

- a. Pedagógica ( )      b. Divertir ( )  
 c. Enseñar fácil ( )      d. Otra ( )  
 e. Brindar placer ( )      f. Todas ( )
5. ¿Cómo se debe utilizar las actividades lúdicas en las sesiones de clase para para mejorar la socialización de sus alumnos?
- a. Juegos educativos ( )      b. Dinámica de grupo ( )  
 c. Empleo de dramas ( )      d. Juegos de mesa ( )  
 e. Todas ( )      f. Otras ( )
6. ¿Por lo general qué actividades lúdicas utiliza usted, para mejorar la socialización de sus alumnos?
- a. Educativos ( )      b. Recreativos ( )  
 c. Intelectuales ( )      d. Folklóricos ( )  
 e. De Desarrollo Físico ( )      f. Sociales ( )  
 g. De construcción ( )      h. Sensoriales ( )  
 i. Todos ( )      j. Otros ( )
7. ¿Cómo considera usted, que se da la importancia de las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de sus alumnos?
- a. Progreso intelectual ( )      b. Capacidad creadora ( )  
 c. Desarrollo motriz ( )      d. Expresar sentimientos ( )  
 e. Todas ( )      f. Otras ( )
8. ¿Qué busca usted, al utilizar las actividades lúdicas en sus sesiones de clases?
- a. Aplicar Método de aprendizaje ( )      b. Estrategias psicopedagógicas ( )  
 )  
 c. Crear Hábito de trabajo ( )      d. Socialización de sus estudiantes ( )  
 )  
 e. Óptima coordinación motora ( )      f. Otros ( )  
 )
9. ¿Con qué frecuencia utiliza usted, las actividades lúdicas, para mejorar la socialización de sus alumnos en sus sesiones de clase?
- a. Diariamente ( )      b. Interdiario ( )  
 )  
 c. Semanal ( )      d. Mensualmente ( )  
 )
10. ¿Cree usted, que es necesario las actividades lúdicas para alcanzar un óptimo mejoramiento de la socialización de los alumnos?
- a. Muy de acuerdo ( )      b. De acuerdo ( )

- c. Poco de acuerdo ( ) d. Innecesario ( )
11. ¿Qué actividades lúdicas elige usted, para alcanzar el mejoramiento de la socialización de sus alumnos?
- a. Educativos ( ) b. Recreativos ( )
- c. Intelectuales ( ) d. Folklóricos ( )
- e. De Desarrollo Físico ( ) f. Sociales ( )
- g. De construcción ( ) h. Sensoriales ( )
- i. Todos ( ) j. Otros ( )
12. ¿Están de acuerdo los padres de familia con la utilización de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de los alumnos?
- a. Bastante de acuerdo ( ) b. De acuerdo ( )
- c. Poco de acuerdo ( ) d. No están de acuerdo ( )
13. ¿Los padres de familia participan en las actividades lúdicas de los alumnos?
- a. Si ( ) b. A veces ( )
- c. No ( ) d. No responden ( )
14. ¿Considera usted, que las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de la socialización de sus alumnos?
- a. Bastante de acuerdo ( ) b. De acuerdo ( )
- c. Poco de acuerdo ( ) d. No están de acuerdo ( )
15. ¿Sus alumnos demuestran integración en la práctica de las actividades lúdicas?
- a. Si ( ) b. A veces ( )
- c. No ( ) d. No responden ( )
16. ¿Qué correspondencia observa usted, en el mejoramiento de la socialización de sus alumnos con la práctica de las actividades lúdicas?
- a. Muy alta ( ) b. Alta ( )
- c. Media ( ) d. Baja ( )
17. ¿Observa usted, mejoramiento de la socialización de sus alumnos con la práctica de las actividades lúdicas?
- a) Siempre ( ) b) A veces ( )
- c) Pocas veces ( ) b) No se observa ( )
18. ¿Qué nivel de relación considera usted que exista entre las actividades lúdicas con la socialización de sus alumnos en las sesiones de clases?
- a. Muy alta ( ) b. Alta ( )
- c. Media ( ) d. Baja ( )



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**ENCUESTA A LOS ALUMNOS**

Estimado Estudiante: El objetivo de la presente encuesta es recabar información para sustentar el trabajo de investigación **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO, 2019 - 2021**. La información que proporcione es valiosa. Pedimos responder a las interrogantes sin preocuparse ya que la información se mantendrá en reserva por el carácter anónimo de la encuesta. Agradecemos su colaboración.

Edad: ..... Sexo: M ( ) F ( ) Grado: ..... Sección: .....

Lee detenidamente y responde la alternativa que crees sea la correcta.

1. ¿Qué entiendes por actividad lúdica?
 

a. Diversión	( )	b. Recreación	( )
c. Entretenimiento	( )	d. Socialización	( )
e. Esparcimiento	( )	f. Aprendizaje	( )
g. Todas	( )	h. Ninguna	( )
  
2. ¿Cómo alumno, qué informe tienes sobre la socialización de tus compañeros en las sesiones de clase?
 

a. Empatía	( )	b. Integración	( )
c. Unión	( )	d. Acercamiento	( )
e. Principios	( )	f. Todas	( )
  
3. ¿Qué área imaginas que tu profesor (ra) desea mejorar en tus compañeros con la práctica de las actividades lúdicas en sus sesiones de clase?
 

a. Disciplina	( )	b. Responsabilidad	( )
c. Integración	( )	d. Socialización	( )
e. Creatividad	( )	f. Aprendizaje	( )
g. Todas	( )	h. Otras	( )
  
4. ¿Qué objetivo piensas tú, que presentan las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros de clase?
 

a. Pedagógica	( )	b. Divertir	( )
---------------	-----	-------------	-----

- c. Enseñar fácil ( ) d. Otra ( )  
 e. Brindar placer ( ) f. Todas ( )
5. ¿Cómo crees tú, que el profesor (ra) debe manejar las actividades lúdicas en las sesiones de clase para para mejorar la socialización de tus compañeros?
- a. Juegos educativos ( ) b. Dinámica de grupo ( )  
 c. Empleo de dramas ( ) d. Juegos de mesa ( )  
 e. Todas ( ) f. Otras ( )
6. ¿De manera habitual, a qué actividades lúdicas recurre tu profesor (ra), para mejorar la socialización en tus compañeros?
- a. Educativos ( ) b. Recreativos ( )  
 c. Intelectuales ( ) d. Folklóricos ( )  
 e. De Desarrollo Físico ( ) f. Sociales ( )  
 g. De construcción ( ) h. Sensoriales ( )  
 i. Todos ( ) j. Otros ( )
7. ¿Qué importancia crees tú, que tengan las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?
- a. Progreso intelectual ( ) b. Capacidad creadora ( )  
 c. Desarrollo motriz ( ) d. Expresar sentimientos ( )  
 e. Todas ( ) f. Otras ( )
8. ¿Qué pretende tu profesor (ra), al utilizar las actividades lúdicas en sus sesiones de clases?
- a. Aplicar Método de aprendizaje ( ) b. Estrategias psicopedagógicas ( )  
 c. Crear Hábito de trabajo ( ) d. Socialización de sus estudiantes ( )  
 e. Optima coordinación motora ( ) f. Otros ( )
9. ¿En qué momentos observas tú, que tu profesor (ra) emplea las actividades lúdicas, para mejorar la socialización de tus compañeros en sus sesiones de clase?
- a. Diariamente ( ) b. Interdiario ( )  
 c. Semanal ( ) d. Mensualmente ( )
10. ¿Conceptúas tú, que es necesario elegir las actividades lúdicas para alcanzar un óptimo mejoramiento de la socialización de tus compañeros?
- a. Muy de acuerdo ( ) b. De acuerdo ( )  
 c. Poco de acuerdo ( ) d. Innecesario ( )

11. ¿Qué actividades lúdicas elige tu profesor (ra) para alcanzar el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?
- |                         |     |                |     |
|-------------------------|-----|----------------|-----|
| a. Educativos           | ( ) | b. Recreativos | ( ) |
| c. Intelectuales        | ( ) | d. Folklóricos | ( ) |
| e. De Desarrollo Físico | ( ) | f. Sociales    | ( ) |
| g. De construcción      | ( ) | h. Sensoriales | ( ) |
| i. Todos                | ( ) | j. Otros       | ( ) |
12. ¿Piensas tú, que los padres de familia estén de acuerdo con el empleo de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?
- |                        |     |                        |     |
|------------------------|-----|------------------------|-----|
| a. Bastante de acuerdo | ( ) | b. De acuerdo          | ( ) |
| c. Poco de acuerdo     | ( ) | d. No están de acuerdo | ( ) |
13. ¿Los padres de familia participan en las actividades lúdicas de tus compañeros?
- |       |     |                 |     |
|-------|-----|-----------------|-----|
| a. Si | ( ) | b. A veces      | ( ) |
| c. No | ( ) | d. No responden | ( ) |
14. ¿Considera tú, que las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?
- |                        |     |                        |     |
|------------------------|-----|------------------------|-----|
| a. Bastante de acuerdo | ( ) | b. De acuerdo          | ( ) |
| c. Poco de acuerdo     | ( ) | d. No estoy de acuerdo | ( ) |
15. ¿En qué nivel crees tú que influyan las actividades lúdicas en el mejoramiento de la socialización de tus compañeros?
- |             |     |         |     |
|-------------|-----|---------|-----|
| a. Muy alta | ( ) | b. Alta | ( ) |
| c. Media    | ( ) | d. Baja | ( ) |
16. ¿Qué nivel de socialización observas tú, que presentan tus compañeros con la aplicación de las actividades lúdicas?
- |                       |     |                    |     |
|-----------------------|-----|--------------------|-----|
| a. Bastante sociables | ( ) | b. Poco sociables  | ( ) |
| c. Sociables          | ( ) | d. No sociabilizan | ( ) |
17. ¿En qué medida piensas tú, que se da la relación entre las actividades lúdicas con la socialización de tus compañeros en las sesiones de clases?
- |             |     |         |     |
|-------------|-----|---------|-----|
| a. Muy alta | ( ) | b. Alta | ( ) |
| c. Media    | ( ) | d. Baja | ( ) |

