



Esta obra está bajo una

[Licencia Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

Tesis

**Aprendizaje lúdico y la socialización en niños  
preescolares de la institución educativa 301  
Tarapoto, 2024**

Para optar el título profesional de Licenciado en Enfermería

**Autoras:**

Thalia Llanos Rojas

<https://orcid.org/0009-0006-2121-5061>

Alejandra Nicoll Vilca Ramirez

<https://orcid.org/0009-0002-2022-694X>

**Asesora:**

Dra. Luz Karen Quintanilla Morales

<https://orcid.org/0000-0003-4951-2296>

Tarapoto, Perú

2025



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

Tesis

# **Aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024**

Para optar el título profesional de Licenciado en Enfermería

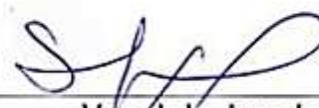
**Autoras:**

Thalia Llanos Rojas  
Alejandra Nicoll Vilca Ramirez

Sustentado y aprobado el 18 de septiembre del 2025, ante el honorable jurado:

  
\_\_\_\_\_  
Presidente de Jurado  
Dra. Luisa Condori

  
\_\_\_\_\_  
Secretario de Jurado  
Lic. Mg. Myriam Cristina Cango  
Ramírez

  
\_\_\_\_\_  
Vocal de Jurado  
Dra. Sarita Guadalupe Saavedra  
Grández

Tarapoto, Perú

2025



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN**  
**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN**

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Enfermería.**

**Modalidad Tesis**

En los ambientes de la Sala de Exposiciones Pabellón "A" de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad Nacional de San Martín Tarapoto - Ciudad Universitaria, siendo las 20:00 horas, del día jueves 18 de setiembre del año dos mil veinticinco se reunieron el Jurado Evaluador de Tesis en mérito a la **Resolución Decanal N° 163-2025-UNSM-FMH/D** de fecha **29-08-2025**, integrado por los señores docentes:

**Dra. Luisa Condori** : **Presidente**  
**Lic. Mg. Myriam Cristina Cango Ramírez** : **Secretaria**  
**Dra. Sarita Guadalupe Saavedra Grández** : **Vocal**

Para evaluar el Informe de Tesis Titulado: **Aprendizaje Lúdico y la socialización en niños preescolares de la Institución Educativa 301 Tarapoto, 2024**, presentado por las Bachilleres en Enfermería **THALIA LLANOS ROJAS** y **ALEJANDRA NICOLL VILCA RAMÍREZ**, asesoradas por la Lic. Enf. **Dra. Luz Karen Quintanilla Morales**; para la obtención del Título Profesional de Licenciado en Enfermería.

Visto y escuchada la sustentación de tesis y las respuestas a las preguntas formuladas y teniendo en cuenta los méritos al referido trabajo de investigación, así como el conocimiento demostrado por las sustentantes el Jurado en pleno lo declara ..Aprobado.....con el calificativo de ..Muy Buena..... con la nota de Dieciocho.. (18).

Siendo las 21:00 horas del día 18 de setiembre del 2025, la Presidente de Jurado dá por finalizado el acto de sustentación. En consecuencia, queda en condición de realizar los trámites para la obtención del Título Profesional de Licenciado en Enfermería.



**Dra. Luisa Condori**  
**PRESIDENTE**



**Lic. Mg. Myriam Cristina Cango Ramírez**  
**SECRETARIA**



**Dra. Sarita Guadalupe Saavedra Grández**  
**VOCAL**

## Constancia de asesoramiento

Quien suscribe el presente documento, hace constar:

Que, habiendo acompañado en la elaboración del proyecto de tesis titulado: Aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024. Elaborado por la bachiller Thalia Llanos Rojas y Alejandra Nicoll Vilca Ramirez, de la Escuela Profesional de Enfermería, Facultad de Medicina Humana de la Universidad Nacional de San Martín

Por lo que doy conformidad para los trámites correspondientes, dejo como constancia el presente documento y firmo.

Tarapoto, 18 de septiembre de 2024



---

**Dra. Luz Karen Quintanilla Morales**

Asesora

## Declaratoria de autenticidad

**Thalia Llanos Rojas**, con DNI N° 75766723 y **Alejandra Nicoll Vilca Ramirez**, con DNI N° 76145385 y; egresadas de la Escuela Profesional de Enfermería, Facultad de Medicina Humana de la Universidad Nacional de San Martín, con la tesis titulada: **Aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.**

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis presentada es de nuestra autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.


De considerar que el trabajo cuenta con una falta grave, como el hecho de contar con datos fraudulentos, demostrar indicios y plagio (al no citar la información con sus autores), plagio (al presentar información de otros trabajos como propios), falsificación (al presentar la información e ideas de otras personas de forma falsa), entre otros, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional de San Martín.

Tarapoto, 18 de setiembre del 2025.



Thalia Llanos Rojas

DNI N° 75766723



Alejandra Nicoll Vilca Ramirez

DNI N° 76145385

## Ficha de identificación

<p><b>Título:</b> Aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024</p>	<p><b>Área de investigación:</b> Servicio de Salud Pública.  <b>Línea de investigación:</b> Salud Pública.  <b>Sublínea de investigación:</b> Ciencias del cuidado de la salud y servicios.  <b>Grupo de investigación:</b> Promoción y prevención de la salud en diferentes etapas de vida del ser humano (Rsolución N° 1473-2023-UNSM/CU-R)  <b>Tipo de investigación:</b>          Básica <input checked="" type="checkbox"/>, Aplicada <input type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p><b>Autoras:</b> Thalia Llanos Rojas Alejandra Nicoll Vilca Ramirez</p>	<p>Facultad de Medicina Humana Escuela Profesional de Enfermería  <a href="https://orcid.org/0009-0006-2121-5061">https://orcid.org/0009-0006-2121-5061</a>  <a href="https://orcid.org/0009-0002-2022-694X">https://orcid.org/0009-0002-2022-694X</a></p>
<p><b>Asesora:</b>  Dra. Luz Karen Quintanilla Morales</p>	<p><b>Dependencia local de soporte:</b> Facultad de Medicina Humana Escuela Profesional de Enfermería Unidad o Laboratorio Enfermería  <a href="https://orcid.org/0000-0003-4951-2296">https://orcid.org/0000-0003-4951-2296</a></p>

## **Dedicatoria**

A Dios por brindarme la fuerza, la fe y la esperanza en este trayecto de elaboración de mi tesis, a mis padres, Detaniel Llanos Becerra y Edita Rojas Pachamora, por haberme apoyado en este largo camino de estudio y sacrificio, y así sentirse orgullosos de mi persona, siendo mis padres el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentaron en mí la base de responsabilidad y deseos de superación. Dedico de manera especial a mi hermana Alondra, a mi abuelito Edilberto, a mi primo Ever José y a aquellos familiares por sus palabras de aliento.

**Thalia Llanos Rojas**

Dedico mi tesis principalmente a Dios, por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta. A mis padres, Levin y Adith, por acompañarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional. Su amor incondicional me hizo cada día más fuerte y capaz de culminar esta etapa. A mis hermanos, por todo su apoyo incondicional en momentos que sentía que no lo iba a lograr.

**Alejandra Nicoll Vilca Ramirez**

## **Agradecimientos**

A Dios por enseñarnos el camino correcto de la vida, guiándonos y fortaleciéndonos cada día.

A nuestra querida Universidad Nacional de San Martín y a la Escuela Profesional de Enfermería porque de sus aulas, llevo los más gratos recuerdos que nunca olvidaremos.

El presente estudio va dirigido con expresión de gratitud a todos quienes nos ayudaron en la realización del mismo; a nuestra Asesora: Lic. Enf. Dra Luz Karen Quintanilla Morales por sus consejos y por compartir sus amplios conocimientos y experiencia con nosotros.

Llenos de gran satisfacción y conscientes de que el camino recorrido durante nuestra vida universitaria no ha sido nada fácil, y que gracias a Dios y a mucho esfuerzo y sacrificio estamos culminando una más de nuestras metas, es por eso que Thalia y Alejandra Nicoll, extienden un profundo agradecimiento a todas las personas que de una u otra manera aportaron con su granito de arena en la culminación de nuestras metas.

**Las Autoras.**

## Índice general

Ficha de identificación.....	6
Dedicatoria .....	7
Agradecimientos .....	8
Índice general.....	9
Índice de tablas .....	11
RESUMEN .....	12
ABSTRACT .....	13
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN .....	14
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....	17
2.1. Antecedentes de la investigación.....	17
2.2. Fundamentos teóricos.....	19
2.2.1. Aprendizaje lúdico.....	19
2.2.2. Socialización .....	23
2.2.3. Definición de términos básicos.....	26
CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS .....	27
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación .....	27
3.1.1. Contexto de la investigación.....	27
3.1.2. Periodo de ejecución .....	27
3.1.3. Autorizaciones y permisos.....	27
3.1.4. Control ambiental y protocolos de bioseguridad.....	27
3.1.5. Aplicación de principios éticos internacionales .....	28
3.2. Sistema de variables .....	29
3.2.1. Variables principales.....	29
3.3. Procedimientos de la investigación.....	30
3.3.1. Objetivo específico 1: Aprendizaje lúdico .....	30
3.3.2. Objetivo específico 2: Socialización .....	31
3.3.3. Objetivo específico 3 .....	33

	10
3.3.4. Actividades del objetivo general .....	33
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	36
4.1. Resultado específico 1 .....	36
4.2. Resultado específico 2 .....	37
4.3. Resultado específico 3 .....	38
4.4. Resultado general .....	40
CONCLUSIONES .....	41
RECOMENDACIONES .....	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	43
ANEXOS.....	49
Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables .....	50
Anexo 2: Matriz de consistencia .....	51
Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.....	53
Anexo 4: Base de datos .....	55

## Índice de tablas

Tabla 1 Descripción de variables por objetivo específico .....	29
Tabla 2 Baremos del instrumento de la variable aprendizaje lúdico .....	31
Tabla 3 Baremos del instrumento de la variable socialización .....	32
Tabla 4 Nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024. ....	36
Tabla 5 Nivel de socialización en sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024...37	37
Tabla 6 Prueba de normalidad .....	38
Tabla 7 Relación según dimensiones entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024. ....	39
Tabla 8 Relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024 .....	40

## RESUMEN

Aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa  
301 Tarapoto, 2024

La educación inicial constituye la base del desarrollo integral infantil, ya que en esta etapa se fortalecen las capacidades cognitivas, emocionales y sociales necesarias para la vida escolar y comunitaria. En la Institución Educativa N.º 301 de Tarapoto se observaron limitaciones en la socialización de los niños preescolares, manifestadas en dificultades para interactuar con otros niños, respetar reglas y participar en juegos cooperativos. Frente a esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 de Tarapoto, 2024. Asimismo, esta etapa educativa promovió la formación de relaciones sociales más sólidas. La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024. La metodología empleada fue cuantitativa, transversal, de tipo básica con diseño no experimental y de nivel correlacional, donde la población y muestra de estudio estuvo conformada por 120 niños, a quienes se les aplicó como técnica la observación y como instrumento de compilación de datos una guía de observación. El nivel de aprendizaje lúdico en los niños preescolares de la I.E. 301 Tarapoto, 2024, se encuentra mayormente en nivel regular (82.5%), destacando un desempeño favorable en actividades motrices (52.5% en nivel alto), pero con deficiencias en el aprendizaje simbólico y el respeto por las reglas (100% en nivel regular). En cuanto a la socialización, un 93.3% de los niños presenta dificultades significativas en la interacción y convivencia grupal, con limitaciones en autoestima (75.8%) y comportamiento (93.3%). La dimensión de identificación es la más crítica, con un 99.2% de los niños en nivel regular. Además, se observó una relación significativa entre el aprendizaje lúdico y la socialización, con una correlación positiva alta (0.879), indicando que el desarrollo del aprendizaje lúdico favorece la socialización, lo que resalta la importancia de implementar estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en los niños.

**Palabras clave:** Aprendizaje lúdico, autoestima, socialización

## ABSTRACT

Playful learning and socialization in preschool children from the educational institution  
301 Tarapoto, 2024

Early childhood education constitutes the foundation of children's integral development, as it is during this stage that cognitive, emotional, and social abilities necessary for school and community life are strengthened. At Educational Institution No. 301 in Tarapoto, limitations in preschool children's socialization were observed, manifested in difficulties to interact with other children, follow rules, and participate in cooperative games. In response to this problem, the present study aimed to determine the relationship between playful learning and socialization in preschool children at Educational Institution No. 301 in Tarapoto, 2024. Likewise, this educational stage promoted the formation of stronger social relationships. This research was quantitative, cross-sectional, and basic, with a non-experimental and correlational design. The study population and sample consisted of 120 children, to whom observation was applied as a technique, using an observation guide as the data collection instrument. The level of playful learning among preschool children at I.E. 301 Tarapoto, 2024, was mostly at a regular level (82.5%), with a favorable performance in motor activities (52.5% at a high level), but deficiencies in symbolic learning and rule-following (100% at a regular level). Regarding socialization, 93.3% of the children showed significant difficulties in group interaction and coexistence, with limitations in self-esteem (75.8%) and behavior (93.3%). The most critical dimension was identification, with 99.2% of children at a regular level. In addition, a significant relationship was observed between playful learning and socialization, with a high positive correlation (0.879), indicating that the development of playful learning favors socialization, highlighting the importance of implementing playful strategies to strengthen children's social skills.

**Keywords:** Playful learning, self-esteem, socialization.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

La educación inicial y preescolar cumple un papel esencial en el desarrollo de niños y niñas, ya que sienta las bases fundamentales para un progreso exitoso a lo largo de su vida educativa. La evidencia científica demuestra que los infantes que participan en programas de aprendizaje temprano de calidad presentan coeficientes intelectuales más altos y un desarrollo superior en áreas clave como el razonamiento, el vocabulario y las habilidades cognitivas. Esto se traduce en un mejor rendimiento académico en etapas posteriores y una menor probabilidad de abandonar la escuela. Además, estos programas promueven el desarrollo de habilidades socioemocionales, fomentando relaciones sociales más sólidas y la capacidad de trabajar en equipo (1).

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) (2), de los 137 millones de niños de cinco años en el mundo, alrededor de 35 millones no tuvieron acceso a educación preescolar. Esto se debe a que, en dicho año, solo el 22 % de los países miembros de las Naciones Unidas ofrecían este nivel educativo de manera generalizada han establecido la obligatoriedad de la educación preescolar, y únicamente el 45 % proporciona al menos un año de formación preescolar de forma gratuita, la cual resulta de vital importancia para la socialización de los niños. Asimismo, según el Banco Mundial (3) la pandemia de COVID-19 causó una crisis global en el capital humano, afectando especialmente el desarrollo de millones de niños y jóvenes de países con ingresos bajos y medios se vieron afectados en etapas cruciales de sus vidas, ya que el cierre de las escuelas y la educación virtual redujeron considerablemente las oportunidades de socialización y aprendizaje, precisamente en edades esenciales para la formación de la personalidad y la integración social.

Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2021) (4), la región de América Latina y el Caribe todavía se encuentra lejos de cumplir las metas establecidas en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), que promueve garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, además de fomentar oportunidades de aprendizaje significativo que perduren a lo largo de toda la vida de las diferentes etapas de los seres humanos, pues tras la prolongada crisis social desencadenada por la pandemia de COVID-19 muchos niños y niñas quedaron a merced de las circunstancias de sus hogares, lo que incrementó su exposición a la violencia y al trabajo infantil, interrumpió sus procesos educativos y afectó adversamente su aprendizaje y avance escolar. A lo señalado, se suma que en América Latina y el

Caribe, la calidad de servicios educativos es baja lo que afecta de manera negativa en el desarrollo integral de los niños; pues la calidad de la interacción entre niños y adultos constituye un elemento fundamental para alcanzar resultados favorables en los programas orientados al desarrollo infantil. (5).

Por otro lado, la UNESCO señaló que, se identificaron asociaciones positivas entre el nivel educativo logrado y la asistencia a la educación preescolar, pues más del 80 % de los estudiantes evaluados en los países participantes habían cursado este nivel de educación, por lo que se observó una diferencia promedio de 28 puntos entre aquellos que asistieron a la educación preescolar y aquellos que no lo hicieron, en tal sentido la educación preescolar no debe ser descuidada para el desarrollo integral de los niños. Lo señalado por Ruiz (6) resulta relevante, por cuanto sostiene que en México, el escenario educativo para los niños preescolares es desfavorable, por cuanto las tácticas actuales no logran satisfacer las necesidades de los niños, ya que una porción de ellos ha sido marginada del sistema educativo formal debido a la desigualdad y la exclusión social, problemas que se han exacerbado durante la pandemia.

Según el Ministerio de Salud (MINSA) (7) en el 2023 se registraron 23,657 casos de trastornos de la conducta en niñas, niños y adolescentes, lo que posicionó este problema como el tercer más atendido en esa etapa de la vida, por lo que la especialista la Unidad de niñas, niños y adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitaria señaló que, el relacionamiento de los integrantes de la familia, el ambiente escolar, características personales, creencias, hábitos y estilos de aprendizaje, así como la predisposición genética, pueden desempeñar un papel determinante en la aparición de conductas poco sociables en los niños, por lo que se recomienda fomentar un vínculo afectivo positivo durante los primeros cinco años de vida, con el fin de favorecer su desarrollo socioemocional. Tejada (8) manifestó que, aunque los hogares puedan ofrecer un entorno familiar excelente, los niños a menudo extrañan el ambiente escolar debido a todo lo que implica: la conexión con sus amigos, la práctica de deportes y los espacios de juego, tal rutina les permite mantener mayor actividad física, momentos de recreo, interacción con otros infantes de su edad y una sensación de competencia por alcanzar logros académicos, lo mismo que favorece la socialización en los niños.

En la institución educativa 301 de Tarapoto tras una breve observación y análisis se ha identificado que los niños de dicha institución en etapa preescolar que tienen dificultades para socializar, por lo que muy a menudo enfrentan barreras significativas para participar plenamente en interacciones sociales con sus compañeros. Esta problemática se manifiesta mediante comportamientos evitativos, como retirarse o alejarse de

situaciones sociales, comportamientos desafiantes o disruptivos como resultado de la frustración o ansiedad que experimentan al intentar interactuar con otros niños, limitada capacidad de los niños para resolver conflictos de manera constructiva y participar en juegos cooperativos, ser poco solidarios con sus compañeros y faltarles en respeto en ocasiones a causa de su frustración. Considerando que las instituciones educativas de nivel inicial desempeñan un papel decisivo en el desarrollo integral de los niños al proporcionarles experiencias enriquecedoras que promueven su crecimiento social, emocional, cognitivo y físico, al tiempo que ofrecen apoyo y recursos importantes para las familias, el estudio tiene como principal objetivo determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

### **Problema general**

¿Cuál es la relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024?

### **Hipótesis de investigación**

Existe relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

#### **Objetivos específicos**

1. Identificar el nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.
2. Determinar el nivel de socialización en sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.
3. Analizar la relación según dimensiones entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

El estudio responde a investigaciones como: Beltrán (9) en Cuenca-Ecuador el 2023. Los resultados de su investigación indicaron que, en cuanto a las actividades lúdicas realizadas en las aulas para el desarrollo del lenguaje oral, el 62% de los estudiantes considera que el espacio de juego es crucial para mejorar el lenguaje mediante la interacción e integración con sus compañeros. Se concluyó que las actividades lúdicas son un medio efectivo para que los docentes logren aprendizajes significativos en niños en edad preescolar. Aprender de manera activa a través del juego facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiendo el juego en una herramienta eficaz para alcanzar metas en habilidades sociales y emocionales, como el trabajo en equipo, compartir, respetar reglas y desarrollar la creatividad e imaginación.

Asimismo, Guzmán, et. al (10) en Caracas-Colombia 2021. Los resultados demostraron que las familias de los niños en el grado de transición presentan serias dificultades para desarrollar actividades de socialización familiar, lo mismo que impide que los niños reciban apoyo en sus actividades escolares. Además, aunque los maestros son conscientes de la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los infantes en etapa pre escolar, carecen de una base teórica sólida para respaldar su práctica pedagógica.

Del mismo modo, Berru (11) en el año 2023 en Chiclayo. Los resultados mostraron que, al aplicar el instrumento de evaluación, el 50% de los niños se encontraban en un nivel no óptimo de socialización, mientras que el otro 50% se encontraba en un nivel regular, esto debido a que, los niños mostraban dificultades para establecer relaciones con sus compañeros, suelen ser posesivos con sus pertenencias y muestran dificultades para trabajar en equipo. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas favorece la socialización de los niños, por cuanto les permite gestionar sus emociones de manera efectiva, establecer vínculos duraderos ya se con sus compañeros y familiares.

También, García (12) en el año 2023 en Trujillo. Los hallazgos de su investigación indican que el 89% de los estudiantes participan en actividades lúdicas a un nivel regular, el 8% a un nivel alto y solo el 3% a un nivel bajo. En cuanto a la autonomía, el 95% de los estudiantes muestra un nivel medio, mientras que el 5% presenta un nivel bajo. Con base en estos datos, se concluye que la participación por de los niños en

actividades lúdicas, favorece el desarrollo de la autonomía, lo cual fue respaldado por la estadística (Sig. 0,032). Estos datos demuestran que través del juego, los niños aprenden a tomar decisiones, resolver problemas y gestionar sus emociones, fortaleciendo así su autoconfianza y capacidad para enfrentar desafíos. Además, al participar en actividades lúdicas, como juegos simbólicos o constructivos, los niños desarrollan habilidades motoras, sociales y cognitivas que les permiten desenvolverse de manera autónoma en diversos contextos educativos y sociales, preparándolos para un aprendizaje más significativo y satisfactorio.

Por su parte, Flores (13) en el 2023 en "Alto Mayo", Rioja. Los resultados revelaron que, en el pretest, el 76.2 % de los niños mostraron claridad en su expresión oral en proceso y el 23.8% en inicio, con una media de 7.2. En contraste, en el posttest, el 100 % alcanzó un nivel de competencia con una media de 11.9. En cuanto a la fluidez, el 85.7 % mostró competencia en proceso y el 14.3% en inicio en el pretest, con una media de 7.4; mientras que, en el posttest, el 100 % logró competencia con una media de 11.8. Respecto a la pronunciación, el 90.5% demostró competencia en proceso y el 9.5% en inicio en el pretest, con una media de 7.6; en el posttest, el 100 % alcanzó competencia con una media de 11.8. En conclusión, los talleres lúdicos tuvieron un impacto significativo en mejorar la competencia en expresión oral de los niños de cinco años, evidenciado por un aumento sustancial en los puntajes de pretest a posttest. El análisis estadístico, incluyendo la prueba hipotética de Wilcoxon con un valor de  $z = -4.087$  ( $p < 0.05$ ), corroboró la mejora significativa observada.

Finalmente, Falcón (14) el 2020 en Santa Rosa-Tarapoto. El resultado comprobó una relación positiva baja de 0.177 entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la lateralidad en los estudiantes de segundo grado de secundaria en la asignatura de educación física, con un nivel de significancia de 0.05. Se determinó que la aplicación de estas estrategias, combinada con la realización de actividades relacionadas con la lateralidad, contribuye de manera limitada a conservar la preferencia funcional de un lado del cuerpo frente al otro. Asimismo, se evidenció que el predominio de un lado en cada persona se mantiene estable en las distintas actividades, lo que indica que las estrategias lúdicas generan un efecto leve pero significativo en el fortalecimiento de la lateralidad.

## **2.2. Fundamentos teóricos**

### **2.2.1. Aprendizaje lúdico**

#### **Definición**

El aprendizaje lúdico se considera una metodología pedagógica basada en el principio de que los niños adquieren conocimientos con mayor eficacia cuando participan en actividades recreativas y estimulantes. Este enfoque ha formado un ambiente educativo que favorece la exploración, la experimentación y el aprendizaje activo, empleando el juego como herramienta clave para desarrollar de manera integral las capacidades cognitivas, sociales y emocionales. En tal sentido, se resalta la importancia del juego en el proceso de crecimiento y desarrollo infantil, advirtiendo que por una falta de estrategias lúdicas adecuadas en el entorno escolar podría generar mayor dificultad en el aprendizaje (15).

Asimismo, el aprendizaje lúdico logra manifestarse cuando los niños o estudiantes, en general, se mantienen de forma activa, motivados e involucrados en interacciones sociales, ya que dicha actividad resulta por sí misma atractiva para quienes aprenden (16).

#### **Teorías**

De acuerdo con Lev Vygotsky, las actividades lúdicas han logrado desempeñar un papel esencial en el desarrollo infantil, ya que favorecen la adquisición de habilidades y conocimientos. En su planteamiento teórico, Vygotsky argumenta que el juego trasciende el mero entretenimiento, constituyéndose en una herramienta clave para el aprendizaje y la socialización. A través del juego simbólico, los niños tienen la oportunidad de asumir distintos roles sociales, practicar la resolución de problemas y fortalecer sus competencias lingüísticas y cognitivas. Además, el juego proporciona un contexto donde los niños actúan dentro de su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), permitiéndoles realizar tareas con el acompañamiento de adultos o compañeros más experimentados. Esta interacción dentro de la ZDP logra impulsar el progreso cognitivo, al desafiar a los niños a alcanzar un nivel de desempeño más alto con ayuda externa. En este sentido, Vygotsky logra afirmar que las actividades lúdicas no solo logran promover la diversión, sino que resultan fundamentales para el desarrollo intelectual y social infantil, donde facilitan la adquisición de habilidades complejas mediante la interacción y la imaginación (García y Lazo, 2022).

De igual forma, la Teoría del Aprendizaje Experiencial propuesta por John Dewey resalta la relevancia de aprender mediante experiencias prácticas y con significado. La visión del investigador resulta particularmente pertinente en el contexto de las actividades

lúdicas, ya que enfatiza que el juego y las vivencias recreativas permiten generar un ambiente favorable logrando un aprendizaje activo y con sentido. Dewey sostenía en su teoría que el aprendizaje genuino ocurre cuando los individuos participan de manera activa en situaciones que poseen valor personal y social. Específicamente en el caso de los niños, el juego logra constituir un medio natural para explorar y comprender su entorno. A través de esto antes mencionado, los niños pueden experimentar, identificar relaciones de causa y efecto, también afrontar desafíos y fortalecer tanto sus habilidades cognitivas como sociales (Delgado et al., 2024).

La teoría del juego desarrollada por Jean Piaget resalta el papel esencial del juego en el desarrollo cognitivo infantil. Según lo que menciona este autor, el juego trasciende su carácter recreativo y se convierte en un medio fundamental mediante el cual los niños exploran, comprenden y asimilan el mundo que los rodea. A través de esta actividad lúdica, los infantes construyen su conocimiento y fortalecen habilidades cognitivas como la creatividad, la resolución de problemas y la capacidad de adaptación a nuevas situaciones. Piaget distingue diversas etapas del juego, cada una vinculada a un nivel particular de desarrollo cognitivo: en la etapa sensoriomotora, los niños exploran mediante los sentidos y el movimiento; en la etapa preoperacional, el juego simbólico les permite representar conceptos abstractos y ampliar su comprensión. En las etapas posteriores, el juego compartido favorece la cooperación, la negociación y la internalización de normas sociales (Raynaudo y Peralta, 2017).

## **Características**

### **Beneficios del aprendizaje lúdico**

Las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo han resultado muy provechosas tanto para reforzar los conocimientos previamente adquiridos, también para incentivar el interés por aprender. A través del juego, los niños pueden comprender mejor los símbolos, afianzar la comprensión y desarrollar estrategias efectivas para la resolución de problemas matemáticos (17).

Desde un ámbito pedagógico, el juego brinda la oportunidad de analizar conceptos de manera práctica y participativa, lo que favorece una comprensión más profunda y una mayor retención del aprendizaje. En el plano psicológico, fomenta la autoexpresión, facilita la resolución de conflictos y fortalece competencias socioemocionales como la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo. Estos beneficios no solo impactan positivamente en el bienestar inmediato, sino que también inciden de forma duradera en la capacidad de aprendizaje, adaptación y afrontamiento de desafíos a lo largo de la vida (16). Asimismo, la integración de actividades lúdicas en el proceso educativo

optimiza la comunicación entre el docente y el estudiante, permite la adquisición de conocimientos mediante experiencias significativas y estimula el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la planificación y la resolución de tareas (18).

Las tácticas pedagógicas basadas en la ludicidad siempre han conferido a los alumnos un nivel de motivación considerable. Se había observado que estos enfoques lúdicos lograban estimular la creatividad de los participantes, además de que proporcionaban un entorno escolar en el que los infantes se sentían intrínsecamente seguros y confortables. Esta eficacia se derivaba de que las estrategias lúdicas facilitaron la asimilación de la información de una forma sumamente dinámica y amena. Por consiguiente, el uso de estos métodos estuvo favoreciendo el aprendizaje efectivo en una variedad de áreas del conocimiento. Cabe destacar que, tal y como se consignó en los fundamentos, la ludicidad siempre poseyó un carácter interdisciplinario, lo que permitió que esta metodología encontrara aplicación en cualquier materia, nivel educativo, grupo o edad. Asimismo, la ludicidad posee un carácter interdisciplinario, lo que permite su aplicación en cualquier materia, nivel educativo, grupo o edad (19).

### **Tipos de juegos en el aprendizaje**

Tarrés et al. (16) señala que existen tres tipos de juegos: juego libre, juego guiado y juego reglado, en las dos primeras formas de juego señala que es recomendable que el estudiante tenga el control sobre las etapas y niveles de participación en la actividad, y establezca sus propias reglas, de manera que el profesor intervenga solo ocasionalmente, sin asumir el control completo de la dinámica. Sin embargo, el juego reglado, por otro lado, se rige por normas establecidas, dado que, durante su desarrollo, el profesor suele supervisar explícitamente la actividad, administrando las reglas del juego, mientras los participantes comparten el control cuando es su turno, con fases o momentos que permiten la improvisación y la influencia del azar.

En cualquiera de sus formas, el juego ha sido empleado para integrar contenidos curriculares en diversos momentos y contextos educativos, promoviendo aprendizajes en un entorno participativo, interesante, significativo e interactivo desde el punto de vista social (20).

### **Dimensiones e indicadores:**

**Aprendizaje funcional**, es una forma de juego que se enfoca en actividades que tienen un propósito práctico o funcional en lugar de simplemente ser recreativas, por lo que forma parte importante del desarrollo infantil, ya que les admite examinar el mundo que los rodea y practicar habilidades importantes para su crecimiento y desarrollo. El desplazamiento es vital para el desarrollo, y las actividades lúdicas permiten que las

situaciones normales se conviertan en oportunidades de aprendizaje. Desde las acciones más simples, como aprender a sostener un lápiz, hasta habilidades más complejas, como montar en bicicleta, el aprendizaje se desarrolla a través de la práctica y la experiencia directa (21). Entre sus indicadores se incluyen: la capacidad de asumir roles básicos, la comprensión de las características de distintos personajes y el reconocimiento del propio cuerpo.

**Aprendizaje simbólico**, resulta popular por sus denominaciones de juego imaginativo o de fantasía, constituye una actividad en la cual los infantes empleaban objetos, roles o distintas situaciones para simbolizar elementos que trascendían su función original. Mediante este enfoque de juego, los niños lograban desarrollar y explorar activamente mundos ficticios, adoptando papeles imaginarios y utilizando objetos para que representasen otros elementos distintos. Adicionalmente, los niños poseían la capacidad de aprender a través de la representación de acciones y la imitación, reproduciendo las conductas y gestos de aquellas personas que fueron consideradas importantes. A través de este acto de imitación constante, ellos construían un universo simbólico propio, expresándose tanto mediante el lenguaje oral como a través de su comportamiento (21). Los indicadores que permitían la medición de este tipo de aprendizaje incluían la reproducción de acciones propias de personajes familiares, la invención de juegos dramáticos, el uso de códigos simbólicos específicos y la creación de relatos breves

**Aprendizaje por reglas**, se había establecido como un proceso fundamental a través del cual los individuos lograban adquirir habilidades, conocimientos o comportamientos específicos mediante la comprensión y subsiguiente aplicación de principios o normas que fueron previamente fijados. En el escenario de los juegos que incluían grupos, se observaba que cada participante estuvo asumiendo responsabilidades y funciones concretas, un mecanismo que favoreció directamente la asimilación de dichas regulaciones. Estas normas, a su vez, se integraban en los esquemas mentales del niño, promoviendo así su aprendizaje social, puesto que el infante aprendía a interactuar con los demás y a mostrar respeto por las reglas dentro de un entorno de juego que fomentaba la cooperación (21). Los criterios que se emplearon para medir esta dimensión incluían la atención cuidadosa a las instrucciones del juego, el cumplimiento de las tareas que habían sido asignadas, el respeto hacia los espacios de juego y la disposición para compartir las áreas designadas

## **2.2.2. Socialización**

### **Definición**

Se había establecido que la socialización desempeñaba un rol fundamental en el desarrollo de la autorregulación. Este proceso asistía a los niños, permitiendo que pudiesen reconocer y gestionar sus sentimientos y emociones internas, lo cual, a su vez, posibilitó el establecimiento de interacciones apropiadas con su entorno circundante (22).

Por otro lado, la socialización influía de manera perceptible en la adquisición de conocimientos por parte de cada individuo. No obstante, los desafíos que había generado la vida social contemporánea, sumados a las barreras que las instituciones educativas afrontaron ante el avance de las nuevas tecnologías, provocaron un debilitamiento en su capacidad socializadora. En este contexto, el juego se constituyó en una herramienta de gran eficacia para fomentar la interacción con otros y facilitar la obtención de aprendizajes de carácter significativo (23).

La socialización se define como el proceso mediante el cual los niños establecen contacto e interactúan con otras personas, lo que implica una construcción gradual que les permite adquirir las características observadas en su entorno (24).

El proceso mediante el cual las personas adquieren y asimilan las normas y valores de una sociedad y cultura particulares. Este proceso de aprendizaje les proporciona las habilidades básicas para participar con efectividad en la interacción social y tener éxito en ella (25).

Según la interpretación de Piaget, los niños no están cognitivamente preparados para participar en relaciones sociales hasta que desarrollan la capacidad de representación mental, lo que ocurre típicamente entre los tres y los cuatro años de edad. Durante el período conocido como "edad preescolar", que abarca entre los 3 y los 5 años, los niños empiezan a interactuar con personas fuera de su núcleo familiar, principalmente con sus pares que tienen la misma edad (26).

El proceso de socialización comprende la adquisición de normas, roles, valores, actitudes y creencias moldeadas por el contexto social e histórico en el que las personas se desarrollan. Dicho proceso se realiza mediante diversos agentes de socialización, entre los que se encuentran la familia, los medios de comunicación, los grupos de pares, así como las instituciones religiosas, educativas y recreativas, entre otras. Estos agentes desempeñan un papel esencial en la construcción de la identidad y en la configuración del comportamiento social de los individuos (27).

La fase preescolar marca un hito significativo en el crecimiento humano, donde se desarrollan diversas habilidades sociales a través de la interacción con otros niños durante el juego (28).

### **Teorías**

Se estableció que la Teoría del Aprendizaje Social, formulada por Albert Bandura, sostuvo que los individuos adquirirían conocimientos y pautas de conducta a través de la observación y la imitación de los modelos que se hallaban presentes en su contexto. Esta perspectiva se ha logrado resaltar dando que el aprendizaje transiende en relación a una experiencia directa. Conforme a las ideas que había propuesto Bandura, los niños lograron asimilaron normas, valores y comportamientos sociales usando la observación de las acciones que ejecutaron figuras significativas tales como compañeros, docentes y padres, así como las consecuencias que dichas conductas generaron, un fenómeno que se conoció como refuerzo vicario. Este proceso demostró que los infantes fueron agentes activos en su propia formación, llegando a adaptarse a las expectativas culturales y sociales mediante la reproducción de las conductas que habían observado. Por ello, el juego y las interacciones sociales se constituyeron en espacios esenciales para el desarrollo de las habilidades interpersonales, haciendo de esta teoría un referente clave para comprender la socialización infantil y la formación de competencias sociales (29).

La teoría del desarrollo psicosocial planteada por Erik Erikson estableció que el desarrollo humano se organizaría en ocho fases sucesivas, cada una marcada por un conflicto específico que el individuo debía solucionar de forma correcta para alcanzar un crecimiento armónico y saludable.

Durante la niñez temprana un período que abarcó aproximadamente desde los 3 hasta los 6 años, el conflicto esencial que se presentaría fue la iniciativa contra la culpa. En este lapso, la socialización desempeñó un rol fundamental, puesto que los infantes empezarían a explorar su entorno e interactuarían con sus pares y con los adultos. Estas interacciones permitirían el desarrollo de habilidades sociales esenciales tales como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, mientras que, de forma simultánea, se estaría fomentando su sentido de autonomía e identidad. Por lo tanto, si los niños conseguían equilibrar ambos aspectos (iniciativa y culpa), adquirirían la confianza necesaria para tomar la iniciativa en sus actividades, lo cual impulsaría un desarrollo emocional y social positivo. Así, la socialización se consideró crucial en esta fase para que se pudiesen cimentar bases sólidas que sostendrían el desarrollo saludable en las etapas futuras de la vida. (30).

## **Características**

### **Objetivo de la socialización**

El propósito esencial de la socialización ha sido el de impulsar el crecimiento social en los individuos, esto ha logrado su efectiva incorporación a la comunidad. Por lo tanto, se había considerado fundamental que los niños logran adaptarse tanto al entorno en el que se estaban desarrollando como a las personas que estuviesen a su alrededor. Esto implicó que, desde sus primeros años de existencia, adquirieran y asimilaran las normas, los valores y el respeto hacia los demás, procesos que ocurrían en entornos diversos, como el hogar y la escuela (31). De igual manera, la interacción frecuente con sus pares desempeñaba un papel relevante en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y sociales, favoreciendo el intercambio de ideas. Para facilitar el contacto y la comunicación efectiva entre los niños de la misma edad, fue imprescindible que los infantes participaran en ambientes escolares, particularmente en la etapa preescolar, ya que estos lugares habían sido creados para fomentar tales relaciones (26).

### **Relevancia de la socialización**

El proceso de socialización, que comienza iniciando la infancia temprana, permite que el infante adquiera conocimientos sobre normas, reglas, prohibiciones y desarrolle vínculos afectivos. También facilita la obtención de comportamientos socialmente aceptables y la contribución de otros en la formación de su personalidad. En resumen, la socialización desde el nacimiento implica un continuo desarrollo de habilidades sociales que moldean la forma en que el niño interactúa tanto en su entorno familiar como en entornos desconocidos. Por lo tanto, en los centros educativos se brinda la oportunidad de fortalecer y mejorar estos aspectos que están estrechamente relacionados con lo cognitivo y lo social (32).

### **Dimensiones e indicadores**

**Autoestima**, uno de los aspectos esenciales de la socialización es el reconocimiento de ser relevante y además ser muy significativo para el resto. El acto de mejorar la autoestima implica la manera en que se percibe la propia imagen y cómo logra proyectarse ante los demás. Esta percepción logra influir en el valor personal que se atribuye y en cómo finalmente se construye ese valor a partir de las experiencias vividas. Es esencial cuidar las relaciones con los demás, fomentar el liderazgo, demostrar empatía y promover la cooperación (11). Tiene como indicadores: menciona halagos, se integra fácilmente y se relaciona interactivamente.

**Comportamiento**. Se refiere a las actitudes que favorecen el desarrollo del autocontrol, elemento esencial para la adaptación social y la aceptación dentro de un grupo. Estas

conductas permiten distinguir entre lo correcto y lo incorrecto. Cuando los niños incumplen determinadas normas sociales como mantener relaciones sinceras, respetar las reglas o evitar causar daño a otros pueden experimentar sentimientos de culpa, miedo o incluso autocastigo (11). Entre sus principales indicadores se encuentran: seguir reglas, saludar y sonreír a las personas, emplear expresiones de cortesía y brindar ayuda a sus compañeros.

**Identificación.** Es el proceso psicológico que se ajusta al comportamiento de los demás, lo que lleva a la asimilación de emociones, actitudes, políticas y valores del grupo social al que pertenece el individuo. Como resultado, los niños terminan aceptando normas, obligaciones y limitaciones en su comportamiento, así como derechos y, especialmente, responsabilidad por sus acciones, palabras e imagen personal (11). Tiene como indicadores: cumple con tareas encomendadas, busca soluciones, comparte sus materiales y respeta a sus compañeros

### 2.2.3. Definición de términos básicos

- Actividades, Conjunto de acciones o tareas que realiza una persona, grupo o entidad con un fin determinado. En el contexto de la salud, por ejemplo, la actividad física se refiere a cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que resulta en un gasto energético (33).
- Aprendizaje, proceso mediante el cual una persona adquiere o modifica habilidades, conocimientos, conductas o valores como resultado de la experiencia, la instrucción o el estudio. Este proceso puede ser intencional o incidental y tiene lugar en diversos contextos, tanto formales como informales (16).
- Autorregulación, la capacidad de un individuo para controlar sus pensamientos, emociones y comportamientos en función de metas y estándares internos (34).
- Comportamiento, es el producto de la interacción compleja entre factores biológicos, ambientales y socioculturales, los cuales ejercen influencia en cada persona de manera particular y distintiva (35).
- Entorno escolar, se refiere al conjunto de condiciones físicas, sociales, emocionales y académicas que influyen en la experiencia educativa de los estudiantes dentro de una institución educativa (36).
- Juego, desempeña un papel fundamental en la vida, especialmente durante la infancia, cuando se están sentando las bases del desarrollo motor humano (37).

## **CAPÍTULO III**

### **MATERIALES Y MÉTODOS**

#### **3.1. Ámbito y condiciones de la investigación**

##### **3.1.1. Contexto de la investigación**

La investigación se llevó a cabo en la institución educativa 301, ubicada en el Jr. Perú 192, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, Perú. Es una institución pública de nivel inicial que brinda servicios educativos a estudiantes de 5 años. El plantel cuenta con 120 niños menores de cinco años inscritos, organizados en 12 secciones. Está bajo la autoridad de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) San Martín. La entidad lleva a cabo actividades académicas en las modalidades de mañana y tarde, fomentando valores y habilidades que contribuyen al desarrollo integral de los alumnos, de acuerdo con las pautas del Ministerio de Educación.

##### **3.1.2. Periodo de ejecución**

La investigación se llevó a cabo en un periodo de seis meses.

##### **3.1.3. Autorizaciones y permisos**

Se requirió presentar una solicitud oficial de autorización a la dirección de la institución educativa 301. La solicitud abarcó la propuesta de investigación, el consentimiento informado y la documentación adicional necesaria. A continuación, se organizó una reunión con la dirección para exponer el proyecto en profundidad. En esta reunión, se expusieron los objetivos y el efecto favorable que la investigación podría generar en la comunidad educativa, incentivando el interés y la cooperación. Tras la presentación de la solicitud, se aguardó la respuesta de la dirección, lo que conllevó una revisión detallada de la documentación.

Con la autorización de la dirección, se realizó la recopilación de las firmas de consentimiento informado de los padres y cuidadores de los niños que participan en la investigación. Con todos los consentimientos y permisos necesarios, se comenzó el proceso de investigación, garantizando que se respetaran todos los estándares éticos y de consideración hacia los participantes.

##### **3.1.4. Control ambiental y protocolos de bioseguridad**

Si las labores de la investigación pudiesen ocasionar algún efecto en el medio ambiente, se implementaron mejoras significativas en las medidas de bioseguridad. Estas acciones incluyeron un análisis exhaustivo de los posibles impactos ambientales y la

implementación de prácticas sostenibles destinadas a evitar o disminuir cualquier efecto negativo.

### **3.1.5. Aplicación de principios éticos internacionales**

En el transcurso de la investigación se consideraron los siguientes principios éticos:

Autonomía, puesto que a los padres y tutores se les ofreció información clara y entendible sobre el objetivo y el alcance del estudio. Asimismo, se pidió el consentimiento de los padres, garantizando que poseían la libertad para decidir sobre la participación de sus hijos sin presiones ni coerciones.

De igual manera, se asumió el principio de beneficencia, dado que la investigación procuraba también aportar de manera positiva al crecimiento de los niños. La valoración del aprendizaje mediante juegos y la socialización no solo buscaba recopilar datos, sino que además ofreció información útil que se puede emplear para optimizar las metodologías educativas en la institución, fomentando un entorno de aprendizaje enriquecedor que favorezca el desarrollo total de los niños.

Se tuvo en cuenta el principio de no maleficencia, ya que se puso especial atención en prevenir cualquier daño a los participantes. Esto conllevó la adopción de acciones de seguridad y bienestar para asegurar que las labores de investigación no causaran tensión, malestar o peligro para los niños. Se instauraron protocolos de actuación para manejar cualquier eventualidad que pudiera presentarse durante el proceso.

De igual forma, se utilizó el principio de justicia en la elección de los participantes y en la asignación de los beneficios de la investigación. Todos los niños de la institución educativa 301 gozaron de las mismas oportunidades de participar, sin discriminación por género, situación económica o habilidades.

En todo momento se garantizaron los derechos de los participantes, incluidos el derecho a la privacidad y la confidencialidad de los datos recolectados. Se establecieron protocolos para garantizar que la información se manejara de forma segura y anónima, asegurando que la identidad de los menores y sus familias no fuera revelada.

### 3.2. Sistema de variables

#### 3.2.1. Variables principales

##### Variable 1: Aprendizaje lúdico

###### Definición conceptual:

El aprendizaje lúdico es una forma de enseñanza que se fundamenta en la premisa de que los niños absorben conocimientos de manera más efectiva cuando participan en actividades entretenidas y estimulantes (9).

###### Definición operacional:

La variable aprendizaje lúdico fue evaluada en función a sus dimensiones y mediante una guía de observación.

##### Variable 2: Socialización

###### Definición conceptual:

La socialización se define como el proceso mediante el cual los niños establecen contacto e interactúan con otras personas, lo que implica una construcción gradual que les permite adquirir las características observadas en su entorno (24).

###### Definición operacional:

La variable socialización fue evaluada en función a sus dimensiones y mediante una guía de observación.

**Tabla 1**

*Descripción de variables por objetivo específico*

**Objetivo específico 1:** Identificar el nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Aprendizaje lúdico	Nivel de aprendizaje lúdico Aprendizaje funcional Aprendizaje simbólico Aprendizaje por reglas  Los niveles que permitirán la caracterización de la variable 'y sus dimensiones son los siguientes: 1= Nunca, 2= A veces, 3 = Siempre	Para el registro de datos se empleó la técnica de la observación y como instrumento la guía de observación, tomado de Berru (11).	Ordinal  Alto: 31-45 Medio: 16-30 Bajo: 1-15

**Objetivo específico 2:** Determinar el nivel de socialización sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Socialización	Nivel de socialización Autoestima Comportamiento Identificación  Los niveles que permitirán la caracterización de la variable y sus dimensiones son los siguientes: 1= Nunca, 2= A veces, 3 = Siempre	Par el registro de datos se empleó la técnica de la observación y como instrumento la guía de observación tomado de Flores (13).	Ordinal  Alto: 31-45 Medio: 16-30 Bajo: 1-15

**Objetivo específico 3:** Analizar la relación según dimensiones entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Dimensiones del aprendizaje lúdico Autoestima	Relación entre las dimensiones del aprendizaje lúdico y las dimensiones de la socialización, considerando los puntajes obtenidos en las guías de observación, Prueba de correlación de Spearman ( $p < 0.05$ ).	Para el registro de datos se empleó la técnica de la observación y como instrumento la guía de observación.	Ordinal  (1 = Nunca, 2 = A veces, 3 = Siempre).

Fuente. Las autoras

### 3.3. Procedimientos de la investigación

#### 3.3.1. Objetivo específico 1: Aprendizaje lúdico

##### Actividades y tareas

Para evaluar el aprendizaje lúdico y sus dimensiones en niños de preescolar, se siguió un proceso estructurado que incluyó varias etapas clave. Primero, se eligió el instrumento adecuado, seleccionando guías de observación alineadas con los objetivos del estudio. Luego, se solicitó el asentimiento informado de los padres, asegurando su consentimiento para la participación de sus hijos. Una vez obtenido el consentimiento, se aplicaron las guías de observación en entornos naturales, registrando el comportamiento de los niños durante el juego y el aprendizaje. Posteriormente, se

tabularon los datos recopilados, organizándolos sistemáticamente para facilitar el análisis. A continuación, se interpretaron los resultados y se elaboraron conclusiones basadas en los patrones observados. Finalmente, se difundieron los hallazgos con la comunidad educativa y los padres, contribuyendo así a la mejora continua de las prácticas educativas.

### Descripción de procedimientos

Se socializó el propósito de la investigación con la directora de la Institución Educativa N.º 301, con el fin de coordinar las acciones necesarias y contar con el asentimiento informado de los padres de familia. Posteriormente, se planificaron las fechas para la aplicación de los instrumentos en cada aula. Para la recolección de datos de la variable aprendizaje lúdico se empleó una guía de observación adaptada de Berru (11), aplicada de manera directa en el contexto escolar, lo que permitió registrar el desempeño de los niños en sus actividades cotidianas. El instrumento comprendió tres dimensiones: aprendizaje funcional (ítems 1, 2, 3, 4, 5 y 6), aprendizaje simbólico (ítems 7, 8, 9, 10 y 11) y aprendizaje por reglas, todos valorados mediante una escala ordinal de tres puntos (1 = nunca, 2 = a veces, 3 = siempre), que permitió clasificar los resultados en niveles bajo, medio y alto. La aplicación se realizó de forma individual, durante juegos y dinámicas propias de la jornada escolar, garantizando así la naturalidad de las conductas observadas. Para el análisis se consideraron los siguientes puntajes:

**Tabla 2**

*Baremos del instrumento de la variable aprendizaje lúdico*

Niveles	Variable 1: Aprendizaje lúdico	D1: Aprendizaje funcional	D2: Aprendizaje simbólico	D3: Aprendizaje por reglas
Bajo	(1-15)	(1-6)	(1-5)	(1-4)
Medio	(16-30)	(7-12)	(6 -10)	(5-8)
Alto	(31-45)	(13-18)	(11-15)	(9-12)

Fuente. Las autoras.

### Técnica de procesamiento y análisis de datos

Para el análisis de los datos se realizó en primer lugar un tratamiento descriptivo, calculando frecuencias y porcentajes que permitieron clasificar los puntajes de cada dimensión en niveles bajo, medio y alto de acuerdo con los baremos establecidos.

#### 3.3.2. Objetivo específico 2: Socialización

##### Actividades y tareas

Para realizar la evaluación de socialización en niños de preescolar, se comenzó con la selección del instrumento apropiado. Esto implicó elegir guías de observación que se alinearan con los objetivos del estudio, asegurando que fueran efectivas para evaluar las dimensiones específicas a investigar. Seleccionado el instrumento, se solicitó el

consentimiento informado de los padres de familia. Este paso fue fundamental, puesto que facilitó a los padres entender completamente el proceso de evaluación y dar su consentimiento para la participación de sus hijos, garantizando de este modo la ética y la transparencia en la investigación. Con el consentimiento otorgado, se realizó la implementación de las guías de observación en ambientes naturales. En esta etapa, se observó el comportamiento de los niños en contextos de juego y aprendizaje, recolectando información pertinente sobre cómo adoptaban roles, reconocían su cuerpo y aprendían sobre los personajes.

Luego, se llevó a cabo la tabulación de los datos, organizando la información recolectada de forma sistemática. Este procedimiento de categorización y síntesis permitió un análisis directo y preciso de los descubrimientos preliminares. Una vez que se tabularon los datos, se llevó a cabo la interpretación de los resultados y la redacción de conclusiones. En este punto, se examinaron los patrones y tendencias identificados, lo que facilitó la obtención de conclusiones sobre el aprendizaje instrumental de los niños en función de los indicadores definidos. Por último, se realizó la divulgación de los resultados. Esta etapa consistió en comunicar los resultados a la comunidad educativa y a los padres, no solo para informar sobre el avance de los niños, sino también para fomentar la mejora continua de las prácticas pedagógicas en la institución.

### **Descripción de procedimientos**

Para la medición de la variable socialización se empleó una guía de observación adaptada de Flores (12), diseñada para registrar la interacción de los niños en su contexto escolar. El instrumento comprendió tres dimensiones: autoestima (ítems 1 al 5), comportamiento (ítems 6 al 10) e identificación (ítems 11 al 15). Cada ítem se valoró mediante una escala ordinal de tres puntos: 1 = nunca, 2 = a veces y 3 = siempre. Los puntajes obtenidos permitieron clasificar los niveles de socialización en bajo, medio y alto, de acuerdo con los baremos establecidos:

**Tabla 3**

*Baremos del instrumento de la variable socialización*

<b>Niveles</b>	<b>Variable 2: Socialización</b>	<b>D1: Autoestima</b>	<b>D2: Comportamiento</b>	<b>D3: Identificación</b>
Bajo	(1-15)	(1-5)	(1-5)	(1-5)
Medio	(16-30)	(6 -10)	(6 -10)	(6 -10)
Alto	(31-45)	(11-15)	(11-15)	(11-15)

Fuente. Las autoras.

### **Técnica de procesamiento y análisis de datos**

Para el procesamiento y análisis de los datos de la variable socialización se utilizó estadística descriptiva, empleando el programa Microsoft Excel para organizar la

información. Los resultados obtenidos mediante la guía de observación fueron sistematizados en tablas de frecuencias y porcentajes, lo que permitió clasificar a los niños en niveles bajo, medio y alto de acuerdo con los baremos establecidos.

### **3.3.3. Objetivo específico 3**

Conocer la relación según dimensiones entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

#### **Actividades y tareas**

Se realizó la tabulación de datos, organizando la información obtenida de forma sistemática. Este procedimiento de categorización y síntesis permitió un examen claro y exacto de los descubrimientos preliminares. Una vez que los datos estuvieron tabulados, se procedió a interpretar los resultados y elaborar conclusiones. En esta etapa, se examinaron los patrones y tendencias observadas, lo que permitió obtener conclusiones sobre el aprendizaje funcional de los niños en relación con los indicadores definidos. Finalmente, se realizó la difusión de los resultados, lo que implicó compartir los hallazgos con la comunidad educativa y los padres de familia, no solo para informar sobre el progreso de los niños, sino también para contribuir a la mejora continua de las prácticas educativas en la institución.

#### **Descripción de procedimientos**

Para el análisis de la relación entre las dimensiones del aprendizaje lúdico y la socialización se aplicó estadística inferencial. En primer lugar, se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, cuyos resultados evidenciaron que los datos no seguían una distribución normal ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se empleó la prueba no paramétrica Rho de Spearman, apropiada para variables de naturaleza ordinal, con el fin de establecer el grado y la dirección de la relación entre las dimensiones consideradas en el estudio.

#### **Técnica de procesamiento y análisis de datos**

El procesamiento de la información se realizó inicialmente en Microsoft Excel, que permitió organizar y sistematizar los datos obtenidos. Posteriormente, se utilizó el paquete estadístico SPSS V25, mediante el cual se calcularon los valores de significancia y los coeficientes de correlación, lo que facilitó interpretar de manera rigurosa la asociación entre las variables de investigación.

### **3.3.4. Actividades del objetivo general**

Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

### **Actividades y tareas**

Se llevó a cabo la tabulación de datos, organizando la información recolectada de forma sistemática. Este proceso de clasificación y síntesis permitió un análisis claro y preciso de los hallazgos iniciales. Una vez que los datos estuvieron tabulados, se procedió a la interpretación de los resultados y a la elaboración de conclusiones. En esta fase, se examinaron los patrones y tendencias identificados, lo que permitió extraer conclusiones sobre el aprendizaje funcional de los niños en relación con los indicadores establecidos. Por último, se realizó la difusión de los resultados, compartiendo los hallazgos con la comunidad educativa y los padres de familia, no solo para informar sobre el progreso de los niños, sino también para contribuir a la mejora continua de las prácticas educativas en la institución.

### **Descripción de procedimientos**

Se empleó el estadígrafo Rho de Spearman para conocer la relación entre la variable aprendizaje lúdico y la socialización, dejando así resuelto el objetivo general.

### **Técnica de procesamiento y análisis de datos**

Como técnica de procesamiento, se emplearon Microsoft Excel y el paquete estadístico SPSS V25, y el análisis de datos fue inferencial, dado que fue necesario analizar el valor de la significancia y el coeficiente de correlación a fin de determinar la relación entre la variable y la dimensión.

### **Tipo y nivel de la investigación**

La investigación fue de enfoque cuantitativo, dado que los resultados se encuentran respaldados en la estadística descriptiva e inferencial, dado que las variables son categóricas, es decir siguen un orden jerárquico (38). También fue de corte transversal, debido a que los instrumentos fueron aplicados en un solo momento (39). Cabe precisar que la investigación fue de tipo básica, por cuanto permite el incremento de conocimiento sobre las variables aprendizaje lúdico y socialización en preescolares (40). Asimismo, fue de nivel descriptivo – correlacional, esto debido a la característica de los objetivos que persigue la investigación (41).

### **Población**

La población y muestra del estudio estuvo conformada por 120 niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.

### **Criterios de inclusión**

- Niños preescolares matriculados en la institución educativa 301 Tarapoto en el año 2024.

- Asentimiento informado de los padres o tutores legales para participar en el estudio.

### **Criterios de exclusión**

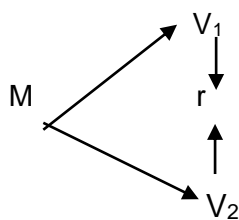
Niños que, por alguna condición física, sensorial o de comportamiento, no puedan participar el estudio.

### **Muestra**

La muestra de la investigación se constituyó por el total de elementos que conforman la población, es decir por 120 niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024, esto debido a que es una población de fácil acceso, lo mismo que permitió generalizar las conclusiones.

### **Diseño analítico, muestral y experimental**

El estudio fue de diseño no experimental, de tipo básico, descriptivo correlacional.



M: Muestra.

V<sub>1</sub>: Aprendizaje lúdico

V<sub>2</sub>: Socialización

r: Relación entre los temas de investigación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultado específico 1

**Tabla 4**

*Nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024*

	Aprendizaje lúdico		Aprendizaje funcional		Aprendizaje simbólico		Aprendizaje por reglas	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Alto	21	17.50%	63	52.5	0	0%	0	0%
Medio	99	82.50%	57	47.50%	113	94.2	120	100%
Bajo	0	0%	0	0%	7	5.80%	0	0%
Total	120	100%	120	100%	120	100%	120	100%

Nota. Datos extraídos de la guía de observación

La Tabla 4 muestra que el aprendizaje lúdico en los niños preescolares de la I.E. N.º 301 Tarapoto, 2024, se encuentra mayoritariamente en nivel regular (82.5%), lo que refleja que participan en juegos pero aún con limitaciones para alcanzar un desarrollo pleno; destaca la dimensión funcional, donde más de la mitad (52.5%) logró un nivel alto evidenciando buena coordinación y motricidad, mientras que en el aprendizaje simbólico casi todos permanecieron en nivel regular (94.2%) y un pequeño grupo en bajo (5.8%), lo que evidencia dificultades para crear roles o situaciones imaginarias, y en el aprendizaje por reglas el 100% se ubicó en nivel regular, indicando que todavía no logran interiorizar ni aplicar normas en el juego, lo que plantea la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que potencien la creatividad, la convivencia y el respeto de normas.

#### Discusión

Los resultados coinciden con lo reportado por García (12) en Trujillo, quien halló que el 89% de los niños participa en actividades lúdicas a nivel regular, lo que muestra una tendencia similar al presente estudio. También se relacionan con Beltrán (9) en Cuenca, quien concluyó que el juego es una herramienta clave para la integración social y el desarrollo del lenguaje oral en la infancia. Asimismo, Flores (13) en Rioja evidenció mejoras significativas en la expresión oral mediante talleres lúdicos, reforzando que el juego fortalece tanto las habilidades cognitivas como sociales.

En contraste, los hallazgos difieren de lo señalado por Guzmán et al. (10) en Caracas, quienes observaron que la falta de preparación docente limitaba la efectividad del

aprendizaje lúdico, reduciendo su impacto en la socialización. También discrepan de Falcón (14) en Santa Rosa–Tarapoto, cuyo estudio mostró una relación baja ( $r = 0.177$ ) entre estrategias lúdicas y lateralidad en secundaria, lo que refleja que el impacto del juego varía según el nivel educativo y las habilidades analizadas.

## 4.2. Resultado específico 2

**Tabla 5**

*Nivel de socialización en sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.*

	Socialización		D1: Autoestima		D2: Comportamiento		D3: Identificación	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Alto	8	6.70%	29	24.20%	8	6.70%	0	0%
Medio	112	93.30%	91	75.80%	112	93.30%	119	99.20%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	1	0.80%
Total	120	100%	120	100%	120	100%	120	100%

Nota. Datos extraídos de la guía de observación.

La Tabla 5 evidencia que la socialización en los niños de la I.E. N.° 301 Tarapoto, 2024, se concentra principalmente en nivel medio (93.3%), con un reducido 6.7% en nivel alto, lo que refleja que la mayoría aún presenta dificultades para relacionarse plenamente; en la dimensión autoestima, el 24.2% alcanzó un nivel alto, aunque la mayoría (75.8%) se mantuvo en nivel medio, indicando que existen bases de confianza personal que aún requieren fortalecerse; en comportamiento, casi todos los niños (93.3%) permanecieron en nivel medio y solo un 6.7% en alto, lo que muestra limitaciones para cumplir normas y mantener una convivencia adecuada; y en identificación, la gran mayoría (99.2%) se ubicó en nivel medio y apenas un 0.8% en bajo, lo que refleja una marcada necesidad de reforzar el sentido de pertenencia y la integración grupal en esta etapa educativa.

### Discusión

Estos resultados concuerdan con lo señalado por Berru (11) en Chiclayo, quien encontró que el 50% de los niños presentaba dificultades para socializar, lo que evidencia que este problema es recurrente en distintos contextos. De manera similar, Guzmán et al. (10) destacaron que la falta de apoyo familiar limita la consolidación de habilidades sociales, aspecto que coincide con las limitaciones observadas en autoestima y comportamiento en este estudio.

Sin embargo, los hallazgos difieren de Flores (13) en Rioja, quien reportó mejoras significativas en la socialización y expresión oral tras la implementación de talleres lúdicos, lo que indica que una intervención pedagógica estructurada podría superar las

limitaciones observadas. También contrastan con García (12), quien encontró que la autonomía se fortaleció en niños que participaron activamente en juegos, mientras que en el presente estudio los niveles de identificación se mantuvieron mayormente regulares.

### 4.3. Resultado específico 3

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje lúdico	,181	120	,000
Aprendizaje funcional	,150	120	,000
Aprendizaje simbólico	,223	120	,000
Aprendizaje por reglas	,198	120	,000
Socialización	,131	120	,000
Autoestima	,235	120	,000
Comportamiento	,185	120	,000

*Nota. a. Corrección de significación de Lilliefors*

La Tabla 6 presenta los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov aplicada a las variables del estudio, las cuales son de tipo categórico, es decir, representan atributos o categorías (como niveles o clasificaciones) y no valores numéricos continuos. En todos los casos, el valor de significación (Sig.) es 0.000, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal, dado que este valor es menor que el nivel de significancia habitual de 0.05. Esta condición obliga a emplear una prueba no paramétrica para evaluar la relación entre las variables. En ese sentido, la prueba adecuada es el coeficiente Rho de Spearman, ya que es un estadístico no paramétrico que mide la asociación entre variables ordinales.

#### **Discusión:**

Este resultado coincide con Beltrán (9), quien demostró que el 62% de los niños valoraba el juego como herramienta de integración social y desarrollo del lenguaje. Asimismo, se asemeja a lo hallado por Berru (11), quien indicó que el juego favorece la gestión de emociones y la creación de vínculos entre los niños, reforzando la relación entre las dimensiones del aprendizaje lúdico y la socialización.

Por otro lado, difiere de lo planteado por Guzmán et al. (10), quienes advirtieron que la ausencia de fundamentos teóricos en los docentes limita los beneficios de las estrategias lúdicas, lo que contrasta con la fuerte correlación hallada en este estudio. También se aparta de lo reportado por Falcón (14), cuyo trabajo en secundaria mostró

relaciones débiles, lo que sugiere que la edad y el nivel educativo son determinantes para que el juego tenga impacto en la socialización.

**Tabla 7**

*Relación según dimensiones entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024*

		Socialización
Aprendizaje funcional	Coeficiente de correlación	,642**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	120
Rho de Spearman    Aprendizaje simbólico	Coeficiente de correlación	,740**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	120
Aprendizaje por reglas	Coeficiente de correlación	,401**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	120

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

La Tabla 7 muestra la relación entre las dimensiones del aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la I.E. 301 Tarapoto, 2024, utilizando el estadígrafo Rho de Spearman. En primer lugar, los valores de significación (Sig.) son 0.000 en todas las dimensiones, lo que indica que las correlaciones son estadísticamente significativas. En cuanto a la fuerza de la relación, el aprendizaje simbólico presenta la correlación más alta (0.740), lo que sugiere una relación positiva alta con la socialización. Le sigue el aprendizaje funcional con un coeficiente de 0.642, indicando una relación moderada. Finalmente, el aprendizaje por reglas muestra un coeficiente de 0.401, lo que representa una correlación moderada. Estos resultados indican que, a mayor desarrollo del aprendizaje lúdico, especialmente en su dimensión simbólica, mejor es el nivel de socialización en los niños.

### **Discusión:**

Los resultados coinciden con Beltrán (9), quien señaló que el juego promueve la interacción y el aprendizaje significativo en preescolares. De igual forma, se relacionan con los hallazgos de Flores (13), que evidenciaron mejoras sustanciales en la competencia oral de los niños tras aplicar talleres lúdicos.

En contraste, difieren de lo descrito por Guzmán et al. (10), quienes sostienen que la carencia de preparación docente limita los efectos del aprendizaje lúdico, así como de Falcón (2020), que reportó una relación baja entre estrategias lúdicas y lateralidad en secundaria. Estas diferencias refuerzan que el impacto del juego depende de la edad, el contexto y la habilidad evaluada.

#### 4.4. Resultado general

**Tabla 8**

*Relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024*

		Socialización	
		Coefficiente de correlación	,879**
Rho de Spearman	Aprendizaje lúdico	Sig. (bilateral)	,000
		N	120

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

La Tabla 8 muestra la relación entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la I.E. 301 Tarapoto, 2024, utilizando el Rho de Spearman. En primer lugar, el valor de significación (Sig.) es 0.000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. En cuanto al coeficiente de correlación (0.879), este refleja una relación positiva alta entre ambas variables, lo que sugiere que, a mayor desarrollo del aprendizaje lúdico, mayor es el nivel de socialización en los niños.

#### Discusion

El hallazgo de una relación positiva alta entre aprendizaje lúdico y socialización coincide con lo reportado por Beltrán (9) en Cuenca, quien concluyó que las actividades lúdicas favorecen la interacción y el desarrollo del lenguaje oral en niños preescolares. De manera similar, Berru (11) en Chiclayo evidenció que la aplicación de estrategias lúdicas fortaleció la capacidad de los niños para compartir, trabajar en equipo y gestionar emociones, resultados que se reflejan en la asociación encontrada en el presente estudio. Asimismo, Flores (13) en Alto Mayo demostró mejoras significativas en la expresión oral mediante talleres lúdicos, lo que refuerza que el juego potencia tanto la comunicación como la socialización en la infancia temprana.

No obstante, los resultados difieren de lo hallado por Falcón (14) en Santa Rosa–Tarapoto, quien encontró una correlación baja ( $r = 0.177$ ) entre estrategias lúdicas y el desarrollo de la lateralidad en estudiantes de secundaria. Esta discrepancia puede atribuirse al nivel educativo y al tipo de habilidad analizada, ya que en preescolar el juego constituye la principal vía de aprendizaje y socialización, mientras que en secundaria su impacto se diluye frente a otros factores académicos y de maduración. Del mismo modo, Guzmán et al. (10) en Caracas señalaron que, a pesar de reconocer la importancia del juego, muchos docentes carecían de sustento teórico para aplicarlo de manera efectiva, lo que limita los efectos positivos observados en contextos con estrategias más sólidas como el de la presente investigación.

## CONCLUSIONES

1. Se concluyó que el aprendizaje lúdico en los niños de la I.E. N.° 301 Tarapoto, 2024, se ubicó mayoritariamente en nivel medio (82.5%), con un 17.5% en nivel alto y ausencia de niveles bajos. La dimensión funcional presentó mejores resultados (52.5% en nivel alto), mientras que el aprendizaje simbólico mostró limitaciones (94.2% en nivel medio y 5.8% en bajo) y el aprendizaje por reglas se concentró totalmente en nivel medio (100%), lo que evidencia que los niños aún no consolidan la comprensión y el respeto de normas en el juego.
2. Se concluyó que la socialización en los niños preescolares de la I.E. N.° 301 Tarapoto, 2024, se concentró en nivel medio (93.3%), con escasos casos en nivel alto (6.7%). La autoestima mostró mejores avances (24.2% en alto), mientras que el comportamiento (93.3% en medio) y la identificación grupal (99.2% en medio y 0.8% en bajo) reflejaron las mayores limitaciones, evidenciando la necesidad de fortalecer la integración y la convivencia en el aula.
3. Se concluyó que los valores de significancia obtenidos en la prueba de Kolmogorov-Smirnov fueron menores a 0.05 ( $p = 0.000$ ) en todas las variables, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal. En consecuencia, se aplicaron pruebas no paramétricas, específicamente el coeficiente de correlación Rho de Spearman, para garantizar la validez estadística en el análisis de la relación entre aprendizaje lúdico y socialización en los niños preescolares.
4. Se concluyó que existió una correlación positiva y significativa entre las dimensiones del aprendizaje lúdico y la socialización en los niños preescolares de la I.E. N.° 301 Tarapoto, 2024 ( $p < 0.001$ ). La relación más fuerte se observó en el aprendizaje simbólico ( $r = 0.740$ ), seguido del aprendizaje funcional ( $r = 0.642$ ), mientras que el aprendizaje por reglas mostró una correlación moderada ( $r = 0.401$ ). Estos resultados confirman que el juego simbólico es el factor con mayor influencia en la socialización infantil.
5. Se concluyó que existió una correlación positiva alta y significativa entre el aprendizaje lúdico y la socialización en los niños preescolares de la I.E. N.° 301 Tarapoto, 2024 ( $r = 0.879$ ;  $p < 0.001$ ). Esto demuestra que, a mayor desarrollo del aprendizaje lúdico, mayor fue el nivel de socialización en la etapa preescolar, confirmando la hipótesis general del estudio y resaltando la importancia del juego como estrategia fundamental para fortalecer las habilidades sociales.

## RECOMENDACIONES

1. A los docentes, se recomienda incorporar en la rutina escolar actividades lúdicas que despierten la creatividad y la imaginación de los niños, como dramatizaciones, juegos de roles y pequeñas simulaciones. Estas experiencias no solo fortalecen el aprendizaje simbólico, sino que también les ayudan a expresarse, interactuar con sus compañeros y desarrollar habilidades sociales en un ambiente de respeto y colaboración.
2. A los docentes, se recomienda diseñar e implementar un plan de socialización con objetivos claros y actividades progresivas que permitan observar y valorar los avances en la convivencia escolar. Este plan debe ofrecer oportunidades para que todos los niños, especialmente aquellos con mayores dificultades de interacción, se integren plenamente en el grupo, fortaleciendo el sentido de pertenencia y el trabajo en equipo.
3. A los padres de familia, se recomienda acompañar desde casa el aprendizaje que los niños desarrollan en la escuela, dedicando cada día un momento para compartir con ellos, ya sea jugando o conversando sobre cómo se sienten. Actividades sencillas como leer un cuento juntos, participar en juegos de memoria, ya que no solo fortalecen el vínculo familiar, sino que también enseñan a respetar turnos, seguir reglas y trabajar en equipo. Es importante reconocer sus logros con palabras claras y afectuosas.
4. Se recomienda que el profesional de Enfermería escolar asuma un rol protagónico en la planificación y ejecución de actividades lúdicas que promuevan hábitos saludables, el respeto mutuo y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Asimismo, debe aplicar sus competencias para realizar la valoración integral de los niños y detectar de manera oportuna alteraciones en su crecimiento y desarrollo. De igual forma, se sugiere que brinde orientación en salud a docentes y familias, liderando la integración entre el cuidado de la salud y la labor pedagógica, con el fin de garantizar espacios inclusivos y fortalecer el bienestar físico, emocional y social de los escolares.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. UNICEF. Cada niña y niño aprende [Internet]. México; 2020. Available from: <https://www.unicef.org/mexico/cada-niña-y-niño-aprende>
2. UNESCO. Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia [Internet]. 2022. Available from: <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>
3. Banco Mundial. El impacto de la COVID-19 en los jóvenes y el riesgo de perder una generación entera [Internet]. 2023. Available from: <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2023/02/16/covid-19-s-impact-on-young-people-risks-a-lost-generation>
4. CEPAL. Prevención y reducción del abandono escolar en América Latina y el Caribe [Internet]. 2024. Available from: <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/b80b4d28-e4df-4c5c-9659-dd78d4d1b527/content>
5. Araujo MC. Los desafíos del desarrollo infantil en América Latina y el Caribe [Internet]. 2020. Available from: <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/desafios-desarrollo-infantil-america-latina-y-caribe/>
6. Ruiz CG. Falta de socialización desencadena dificultades para la vida en sociedad [Internet]. Boletín UNAM. 2021. Available from: [https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021\\_182.html](https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_182.html)
7. MINSA. Minsa atendió más de 23 600 casos por trastornos de la conducta en niñas, niños y adolescentes [Internet]. 2023. Available from: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/823447-minsa-atendio-mas-de-23-600-casos-por-trastornos-de-la-conducta-en-ninas-ninos-y-adolescentes>
8. Tejada E. El efecto del aislamiento social en los niños [Internet]. 2020. Available from: <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/05/el-efecto-del-aislamiento-social-en-los-ninos/>
9. Beltran Alvarez L. Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial. [Internet]. Universidad Politécnica Saleciana; 2023. Available from: <chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

10. Guzman M, Bustamante A, Hernandez L. El Juego como Estrategia pedagógica para Fortalecer los Procesos de Socialización y el Aprendizaje Significativo de los Niños y las Niñas del Grado Transición de la Institución Educativa “Marceliano Polo”, en Tiempos de Covid-19 [Internet]. Universidad Santo Tomas; 2021. Available from: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/38355?show=full>
11. Berru Ambulay M. Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa - Lambayeque [Internet]. Universidad Cesar Vallejo, tesis de postgrado; 2023. Available from: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109371>
12. Garcia Geronimo MF. Actividades lúdicas y desarrollo de autonomía en estudiantes de educación inicial, El Porvenir – 2022 [Internet]. Universidad Cesar Vallejo, Tesis de Postgrado.; 2023. Available from: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/115259>
13. Flores Cruz CA, Silva Soplá AJ. Talleres lúdicos para mejorar la competencia se expresa oralmente en niños de 5 años de la IEI “Alto Mayo”, Rioja [Internet]. Universidad Nacional de San Matín; 2023. Available from: <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/5647>
14. Falcón Alva O. Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la lateralidad en los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria en el área de educación física de la Institución Educativa Santa Rosa, Tarapoto, 2020 [Internet]. Universidad Cesar Vallejo; 2020. Available from: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45305>
15. Patiño AF. Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. Rev Didasc@lia didáctica y Educ [Internet]. 2023;14(2):270–88. Available from: <https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=183bd8f1-2f62-41ef-b6ce-13686f3b419b%40redis>
16. Tarrés MA, Farrés I. ¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. Rev Electrónica Complut Investig en Educ Music. 2021;18:83–96. Available from: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8021050>
17. Celi SZ, Sánchez VC, Quilca MS, Paladines M del C. Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. Horizontes Rev Investig en Ciencias la Educ. 2021;5(19):1–12. Disponible en: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

18. Palomino RM, Ramos AM. Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Santa Ana de la provincia de Chíncha [Internet]. esis Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica; 2018. Available from: <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/eb24e452-e222-4642-b6a9-ada3ccc679df/content>
19. Cambo J. El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. *Rev uisrael*. 2022;10(1):115–28. Disponible en: <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.692>
20. Hassinger-Das B, Toub TS, Hirsh-Pasek K. More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *J Study Educ Dev*. 2017;40(2):191–218. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6003969>
21. Alvarez FE. Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019 [Internet]. Universidad César Vallejo, Tesis de posgrado; 2020. Available from: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez\\_RF-E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez_RF-E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
22. Panduro CV. La autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chavez, Callao, 2019 [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo; 2019. Available from: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43357/Panduro\\_D CV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43357/Panduro_D CV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
23. Guevara G. El Juego libre en los sectores como estrategia para mejorar la socialización en niños preescolares [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad San Pedro; 2018. Available from: [http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/14994/Tesis\\_65601.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/14994/Tesis_65601.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
24. Hidalgo FE. Análisis de los efectos que genera la estimulación adecuada en la socialización de niños en edad preescolar :un estudio de caso en el CEMEI "empleados municipales" [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana; 2015. Available from: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9910/1/QT08015.pdf>
25. Meza PI. ¿y si mejor todos somos amigos? la socialización entre niños y niñas

- preescolares en el regreso presencial durante la pandemia. [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma Metropolitana; 2022. Available from: <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/26725/1/50976.pdf>
26. Meza PI. ¿y si mejor todos somos amigos? la socialización entre niños y niñas preescolares en el regreso presencial durante la pandemia. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma Metropolitana; 2022. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/92947f96-fe70-4719-88e3-8ee71272d1c3/content>
  27. Jaramillo F. El fortalecimiento de la socialización a través de la transversalidad crítica en niños de preescolar dos, del jardín de niños Cuahatemotzin de la alcaldía de Cuahémoc [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional; 2023. Available from: <http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/143888/2/2823-UPN094LEPJAF2023.pdf>
  28. Paniagua C, Cubero DA. Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense. *Investig en la Esc* [Internet]. 2018;(96):16–32. Available from: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/100476/R96-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  29. Villagómez AV, Andrango LJ, González GP, García TD. El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Open J Syst*. 2023;8(5):1286–307. Disponible en: <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5644/html>
  30. Yépez M, Terán D. Análisis comparativo de las teorías del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget en etapa preoperacional y del desarrollo psicosocial de Erik Erikson en iniciativa vs. culpa [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad Internacional SEK; 2014. Available from: [https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/757/3/Terán\\_Villegas%2CDaniela](https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/757/3/Terán_Villegas%2CDaniela)
  31. Panduro CV. La autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chavez, Callao, 2019. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo; 2019. Disponible en: [/tmp/vufind\\_sessions/sess\\_ar8h9mbfaq313r8d20okiao07p](/tmp/vufind_sessions/sess_ar8h9mbfaq313r8d20okiao07p)
  32. Torres SM. El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del

- Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña, norte de Santander [Internet]. Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás; 2021. Available from: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35366/2021sandratordes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
33. Panesso K, Arango MJ. La autoestima, proceso humano. *Psyconex* [Internet]. 2017;9(14):1–9. Available from: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507/20785325>
  34. Fraile J, Gil-Izquierdo M, Zamorano-Sande D, Sánchez-Iglesias I. Autorregulación del aprendizaje y procesos de evaluación formativa en los trabajos en grupo. *RELIEVE*. 2020;26(1):1–16. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/916/91664838009/html/>
  35. Peiró R. Comportamiento Humano: Qué Es y Su Impacto Social [Internet]. 2024. Available from: <https://economipedia.com/definiciones/comportamiento-humano.html>
  36. Marina JA, PellicerQ C, Manso J. Libro blanco de la profesión docente y su entorno escolar [Internet]. 2015. 88 p. Available from: [https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4621/Libro\\_blanco\\_de\\_la\\_profesion\\_docente\\_y\\_su\\_entorno\\_escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4621/Libro_blanco_de_la_profesion_docente_y_su_entorno_escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
  37. Bernate JA. Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Rev Científica Deport Esc Educ Física y Psicomot*. 2021;7(1):171–98. Disponible en: [https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2021.7.1.6758/g6758\\_pdf](https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2021.7.1.6758/g6758_pdf)
  38. Cienfuegos M, Cienfuegos A. The quantitative and qualitative in research. Support for its teaching. *A. RIDE Rev Iberoam para la Investig y el Desarro Educ* [Internet]. 2016;7(13):15–36. Available from: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672016000200015&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672016000200015&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
  39. Rodríguez M, Mendivelso F. Diseño de investigación de corte transversal. *Rev Médica Sanitas*. 2018;21(3):141–6. Disponible en: <https://revistas.unisanitas.edu.co/index.php/rms/article/view/368/289>
  40. CONCYTEC. Reglamento de calificación, clasificación y registro de los

investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - reglamento Renacyt [Internet]. Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación, CONCYTEC; 2018. 1–12 p. Available from: [https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento\\_renacyt\\_version\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf)

41. Hernández - Sampieri R, Mendoza C. Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta. [Internet]. 1ra ed. Educación MGH-, editor. México; 2018. 753 p. Available from: <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>.

## **ANEXOS**

### Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
V1: Aprendizaje lúdico	Se produce cuando los niños o estudiantes en general están activos, comprometidos e interactuando socialmente; ya que esta actividad en sí misma resulta atractiva para los aprendices (11).	La variable aprendizaje lúdico será a través de sus dimensiones y mediante una guía de observación.	Aprendizaje funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asume papeles sencillos</li> <li>- Aprende características de personajes</li> <li>- Conoce su cuerpo</li> </ul>	Ordinal
			Aprendizaje simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia acciones de personajes conocidos</li> <li>- Inventa juegos dramáticos</li> <li>- Hace uso de códigos</li> <li>- Crea cuentos cortos</li> </ul>	
			Aprendizaje por reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha con atención indicaciones del juego</li> <li>- Asume tareas encomendadas</li> <li>- Respeta los espacios</li> <li>- Comparte áreas asignadas</li> </ul>	
V2: Socialización	Se define como el proceso mediante el cual los niños establecen contacto e interactúan con otras personas, lo que implica una construcción gradual que les permite adquirir las características observadas en su entorno (20).	La variable socialización será medida a través de sus dimensiones y mediante una guía de observación.	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciona halagos</li> <li>- Se integra fácilmente</li> <li>- Se relaciona interactivamente</li> </ul>	
			Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sigue reglas</li> <li>- Saluda y sonríe a las personas</li> <li>- Utiliza palabras mágicas</li> <li>- Ayuda a sus compañeros</li> </ul>	
			Identificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumple con tareas encomendadas</li> <li>- Busca soluciones</li> <li>- Comparte sus materiales</li> <li>- Respeta a sus compañeros</li> </ul>	

## Anexo 2: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	OBJETIVO GENERAL	ASPECTOS TEÓRICOS
<p>¿Cuál es la relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>P.1. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024?</p> <p>P.2. ¿Cuál es el nivel de socialización en sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024?</p> <p>P.3. ¿Cuál es la relación según dimensiones del aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024?</p>	<p>Hi: Existe relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</p> <p>H0: No existe relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b></p> <p>H.1.El nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024, es regular.</p> <p>H.2.El nivel de socialización en sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024, es regular.</p> <p>H.3.Existe relación entre las dimensiones de aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</p>	<p>Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el nivel de aprendizaje lúdico en sus dimensiones aprendizaje funcional, aprendizaje simbólico y aprendizaje por reglas en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</li> <li>2. Determinar el nivel de socialización en sus dimensiones autoestima, comportamiento e identificación en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</li> <li>3. Analizar la relación según dimensiones entre el aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</li> </ol>	<p><b>V1:</b></p> <p>Aprendizaje lúdico</p> <p><b>V2:</b></p> <p>Socialización</p>

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS												
 <p>Donde  m = Muestra.  V1 = Aprendizaje lúdico  V2 = Socialización  r = Relación entre los temas de estudio.</p>	<p><b>Población</b>  120 niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</p> <p><b>Muestra</b>  120 niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VARIABLES</b></p> <table border="1" data-bbox="1391 371 1809 651"> <thead> <tr> <th>Variable</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">V1: Aprendizaje lúdico</td> <td>Aprendizaje funcional</td> </tr> <tr> <td>Aprendizaje simbólico</td> </tr> <tr> <td>Aprendizaje por reglas</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="1391 683 1809 874"> <thead> <tr> <th>Variable II</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">V2: Socialización</td> <td>Autoestima</td> </tr> <tr> <td>Comportamiento</td> </tr> <tr> <td>Identificación</td> </tr> </tbody> </table>	Variable	Dimensiones	V1: Aprendizaje lúdico	Aprendizaje funcional	Aprendizaje simbólico	Aprendizaje por reglas	Variable II	Dimensiones	V2: Socialización	Autoestima	Comportamiento	Identificación	<p style="text-align: center;"><b>Técnicas</b>  Análisis documental</p> <p style="text-align: center;"><b>Instrumento</b>  Guía de análisis documental</p>
Variable	Dimensiones														
V1: Aprendizaje lúdico	Aprendizaje funcional														
	Aprendizaje simbólico														
	Aprendizaje por reglas														
Variable II	Dimensiones														
V2: Socialización	Autoestima														
	Comportamiento														
	Identificación														

**Nota:** Elaboración propia.

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

#### Guía de observación de aprendizaje lúdico

La presente guía de observación servirá para evaluar en qué nivel se encuentra el aprendizaje lúdico en los niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024. Marque con una **X** en el casillero que considera que se encuentre el estudiante.

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Dimensión 1: Aprendizaje funcional	Escala de valoración		
	Nunca	A veces	Siempre
1. Aprende y asume papeles sencillos en obras de teatro.			
2. Aprende las características y funciones que observa en personajes.			
3. Conoce diferentes segmentos de su cuerpo.			
4. El niño/a puede nombrar las diferentes partes de su cuerpo y asociarlas con sus funciones básicas, como caminar, correr o saltar.			
5. Durante actividades físicas, el niño/a demuestra conciencia de su propio cuerpo al coordinar movimientos y seguir instrucciones relacionadas con el espacio y el movimiento.			
6. El niño/a participa en juegos que implican el uso de su cuerpo de manera creativa, como bailes o juegos de imitación, mostrando un entendimiento de sus capacidades físicas.			
<b>Dimensión 2: Aprendizaje simbólico</b>			
7. Aprende y puede copiar las acciones de personajes conocidos.			
8. Después de contarle un cuento corto puede inventar un juego dramático.			
9. Se le hace fácil usar códigos para representar algún juego.			
10. Aprende a planificar su juego después de escuchar un cuento corto.			
11. Crea cuentos cortos y los representa.			
<b>Dimensión 2: Aprendizaje por reglas</b>			
12. Escucha con atención las indicaciones del juego y puede realizarlas seguidamente.			
13. Asume las tareas encomendadas durante el juego.			
14. Respeta los espacios de juego de los otros compañeros.			
15. Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.			

### Guía de observación para evaluar socialización

La presente guía de observación servirá para evaluar en qué nivel se socialización se encuentran los niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024. Marque con una X en el casillero que considera que se encuentre el estudiante.

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Dimensión 1: Autoestima	Opciones de respuesta		
	Nunca	A veces	Siempre
1. Menciona halagos a su persona.			
2. Dice palabras positivas a otros compañeros			
3. Se integra fácilmente al grupo			
4. Suelo ser el primero en conversar con otro niño que no conoce.			
5. Se relaciona de manera interactiva con sus compañeros.			
<b>Dimensión 2: Comportamiento</b>			
6. Sigue reglas acordadas por el grupo.			
7. Saluda y sonríe a las personas que no conoce.			
8. Escucha con atención cuando le hablan			
9. Utiliza las palabras mágicas ante cualquier situación			
10. Ayuda a sus demás compañeros cuando lo necesitan.			
<b>Dimensión 2: Identificación</b>			
11. Cumple con las funciones encomendadas en el grupo			
12. Busca soluciones ante un problema que se le presenta.			
13. Ayuda a sus compañeros cuando sufren algún accidente.			
14. Comparte sus materiales que tiene con sus compañeros.			
15. Respeta a sus compañeros			

## Anexo 4: Base de datos

	Aprendizaje lúdico														
	Aprendizaje funcional						Aprendizaje simbólico					Aprendizaje por reglas			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Estudiante 1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 3	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 4	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 5	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 6	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 7	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 8	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 9	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 10	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 11	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 12	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 13	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 14	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 15	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 16	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 17	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 18	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 19	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 20	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 21	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 22	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 23	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 24	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 25	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 26	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 27	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 28	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 29	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 30	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 31	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 32	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 33	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 34	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 35	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 36	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 37	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 38	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 39	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 40	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 41	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2

Estudiante 42	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 43	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 44	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 45	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 46	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 47	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 48	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 49	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 50	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 51	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 52	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 53	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 54	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 55	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 56	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 57	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 58	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 59	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 60	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 61	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 62	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 63	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 64	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 65	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 66	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 67	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 68	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 69	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 70	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	3
Estudiante 71	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 72	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 73	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 74	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 75	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 76	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 77	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 78	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 79	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 80	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 81	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 82	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 83	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 84	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 85	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 86	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 87	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2

Estudiante 88	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 89	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 90	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 91	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 92	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 93	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 94	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 95	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 96	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 97	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 98	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 99	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 100	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 101	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 102	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 103	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 104	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 105	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 106	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 107	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 108	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 109	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 110	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 111	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 112	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 113	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 114	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 115	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 116	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 117	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 118	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 119	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 120	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2


	Socialización														
	Autoestima					Comportamiento					Identificación				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Estudiante 1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1
Estudiante 3	1	2	1	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2
Estudiante 4	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 5	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
Estudiante 6	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 7	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 8	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 9	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 10	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1
Estudiante 11	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 12	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	1	1
Estudiante 13	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 14	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 15	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 16	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 17	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 18	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2
Estudiante 19	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 20	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 21	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 22	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 23	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1
Estudiante 24	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 25	1	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 26	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1
Estudiante 27	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1
Estudiante 28	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 29	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1
Estudiante 30	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 31	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 32	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 33	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 34	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 35	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 36	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1
Estudiante 37	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 38	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 39	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
Estudiante 40	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 41	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 42	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 43	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1

Estudiante 44	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 45	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 46	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 47	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 48	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 49	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 50	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	1
Estudiante 51	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 52	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 53	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 54	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 55	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 56	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 57	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 58	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 59	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
Estudiante 60	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 61	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1
Estudiante 62	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 63	1	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1
Estudiante 64	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 65	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 66	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 67	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 68	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 69	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 70	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3
Estudiante 71	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 72	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 73	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 74	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1
Estudiante 75	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 76	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1
Estudiante 77	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 78	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 79	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 80	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
Estudiante 81	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 82	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2
Estudiante 83	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 84	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 85	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 86	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 87	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 88	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 89	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1

Estudiante 90	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 91	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1
Estudiante 92	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 93	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2
Estudiante 94	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1
Estudiante 95	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2
Estudiante 96	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 97	1	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1
Estudiante 98	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 99	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 100	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Estudiante 101	2	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 102	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Estudiante 103	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2
Estudiante 104	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2
Estudiante 105	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2
Estudiante 106	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1
Estudiante 107	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 108	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Estudiante 109	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Estudiante 110	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1
Estudiante 111	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
Estudiante 112	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2
Estudiante 113	1	2	2	1	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2
Estudiante 114	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1
Estudiante 115	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2
Estudiante 116	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	3
Estudiante 117	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1
Estudiante 118	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
Estudiante 119	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1
Estudiante 120	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2

# Thalia Llanos Rojas

## Aprendizaje lúdico y la socialización en niños preescolares de la institución educativa 301 Tarapoto, 2024

 Revisión de tesis de Programa de Estudios de Enfermería - Unidad de Investigación de la Facultad de Medicina Humana

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::3117:524588697

Fecha de entrega

7 nov 2025, 11:48 GMT-5

Fecha de descarga

7 nov 2025, 11:53 GMT-5

Nombre del archivo

INFORME 04-11-2025.docx

Tamaño del archivo

357.1 KB

59 páginas

18.594 palabras

91.869 caracteres




# 23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

## Fuentes principales

- 21%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.