

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Utilización de juegos para determinar el nivel de socialización en
estudiantes de primaria.**

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de educación Física

Autor

Wilmer Dávila Coronel

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES


FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES




Utilización de juegos para determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente) 

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) 

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) 

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Utilización de juegos para determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria.

Trabajo académico aprobado en contenido y forma por:

Wilmer Dávila Coronel (Autor)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Tumbes – Perú

2021



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a veintinueve días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José N° 81608, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Utilización de juegos para determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a) **WILMER DÁVILA CORONEL**.

A las nueve horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **16**.

Por tanto, **WILMER DÁVILA CORONEL**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

Siendo las diez horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios que sin él no tendría la fuerza para este proyecto, agradezco a mis maestros y colegas que han sido motores de mis proyectos; guías; y ayuda, presente en el momento de los problemas que se me presentaron.

INDICE

| | |
|---|----|
| DEDICATORIA | 5 |
| INDICE | 6 |
| RESUMEN | 10 |
| ABSTRACT | 11 |
| INTRODUCCIÓN | 12 |
| CAPITULO I: LA SOCIALIZACIÓN | 14 |
| 1.1 ¿Qué es la socialización? | 14 |
| 1.2 Tipos de socialización | 14 |
| 1.3 Agentes de Socialización | 15 |
| 1.3.1 Familia | 15 |
| 1.3.2 Grupo de pares | 17 |
| 1.3.3 La escuela | 17 |
| 1.3.4 Medios de comunicación | 18 |
| 1.3.4.1 Televisión como agente en el proceso de socialización | 18 |
| 1.3.4.2 Internet como agente en el proceso de socialización | 18 |
| CAPITULO II: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN | 19 |
| 2.1 Los juegos en nuestra educación | 19 |
| 2.2 El juego en nuestra sociedad | 20 |
| 2.3 Teorías del juego | 21 |
| 2.3.1 Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX | 21 |
| 2.3.1.1 Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller | 21 |
| 2.3.1.2 Teoría de la relajación de Moritz Lázarus | 21 |
| 2.3.1.3 Teoría el ejercicio preparatorio o pre-ejercicio Karl Gross | 22 |
| 2.3.2 Las Teorías de la primera mitad del siglo XX | 22 |
| 2.3.2.1 Teoría de la recapitulación de Stanley Hall | 22 |

| | |
|---|----|
| 2.3.2.2 Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr | 22 |
| 2.3.2.3 Teoría general del juego de Buytendik | 22 |
| 2.3.2.4 Teoría de la ficción de E. Claparède | 23 |
| 2.3.2.5 El psicoanálisis de Sigmund Freud | 23 |
| 2.3.3 Las teorías de la segunda mitad del siglo XX | 23 |
| 2.3.3.1 Teoría socio histórica de Lew Vygotski | 23 |
| 2.3.3.2 Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget | 24 |
| 2.3.3.3 Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner | 25 |
| 2.3.3.4 Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos | 25 |
| 2.3.3.5 El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon | 25 |
| 2.4 Características del juego | 25 |
| 2.4.1 Espontaneo | 25 |
| 2.4.2 Tiene límites | 25 |
| 2.4.3 Tiene reglas | 26 |
| 2.4.4 Tienen una finalidad | 26 |
| 2.4.5 Evolucionan | 26 |
| 2.4.6 Interactúan con la realidad | 26 |
| 2.4.7 Funciones sociales y culturales | 27 |
| 2.4.8 Funciones intelectuales | 27 |
| 2.4.9 Funciones emocionales | 27 |
| 2.5 Características en el juego de un lactante, preescolar, escolar y adolescente | 27 |
| 2.5.1 Lactante | 27 |
| 2.5.2 Preescolar | 28 |
| 2.5.3 Escolar | 29 |
| 2.5.4 Adolescente | 29 |
| 2.6 El papel de los padres y educadores | 29 |

| | |
|--|----|
| 2.7 Clasificación del Juego | 30 |
| CAPITULO III: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LA MEJORA DE LA SOCIALIZACIÓN | 31 |
| 3.1 El juego como proceso Social | 31 |
| 3.2 Habilidades sociales | 32 |
| 3.3 Tipos de Habilidades Sociales | 32 |
| CONCLUSIONES | 34 |
| RECOMENDACIONES | 35 |
| REFERENCIAS CITADAS | 36 |

RESUMEN

Este trabajo, tiene como objetivos: determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria con ayuda de los juegos, la socialización en la actualidad, importancia de los juegos en la educación e influencia de los juegos en la mejora de la socialización. Teniendo como conclusión que se debe introducir todo tipo de juegos que ayuden a mejorar la socialización entre los niños ya que es algo de vital importancia, porque les dará herramientas para tener un buen desarrollo cognitivo y conceptual en nuestra sociedad. Para la elaboración del presente trabajo se ha tenido en cuenta diferentes fuentes de información, los mismos que han permitido detallar lo que aquí se explica.

Palabras clave: socialización, juegos, influencia

ABSTRACT.

The objectives of this work are: to determine the level of socialization in primary school students with the help of games, socialization today, the importance of games in education and the influence of games in improving socialization. Having as a conclusion that all kinds of games should be introduced that help improve socialization among children since it is something of vital importance, because it will give them tools to have a good cognitive and conceptual development in our society. For the elaboration of the present work, different sources of information have been taken into account, the same ones that have allowed detailing what is explained here.

Keywords: socialization, games, influence

INTRODUCCIÓN

La mayoría de las personas tiene temor en hablar con las personas ya sea niños, adolescentes o adultos, es por eso que mucho se habla sobre la socialización que se debe enseñar desde muy pequeños para que así puedan desenvolverse en la sociedad ya que sin una buena comunicación no se llegara lejos por que todo depende de cómo te puedas expresar con y hacia los demás y poder adaptarse.

Las primeras etapas de la infancia son el momento en el que niños y niñas empiezan a relacionarse con otros infantes y a percibir el mundo que los rodea. Los juegos de socialización son un elemento fundamental para su desarrollo evolutivo y para aprender a crear relaciones sociales.

El juego es la actividad por definición de la infancia. A través de él, los niños y niñas se relacionan con lo que les rodea y gracias a ello adquieren nuevos conocimientos para ellos que les permitirán adaptarse en su entorno, es por eso que el juego es una preparación de la vida adulta.

Carrera, & Chocca, (2013, citado en Vásquez, 2018) manifiestan que: El desarrollo psicosocial de los niños se caracteriza por cierto egocentrismo que les dificulta la amplitud del compartir, entre otras cosas. Pero también es cierto que a compartir se aprende compartiendo, es decir, ofrecer oportunidades de socialización adicionales a la escuela suele ser sumamente beneficioso en el desarrollo social y emocional de los niños. Socializar o compartir con pares (niños de edad similar) es importante para aprender a compartir. Tener la oportunidad de interactuar con otros, reconocerlos como diferentes, aprender a respetar tales diferencias hace de los niños seres humanos más adaptados, con una visión más amplia de la vida y del entorno social. Muchas veces se subestima la necesidad de los niños pequeños de compartir con otros. Los niños pequeños disfrutan y necesitan el juego con otros niños de su edad, aunque la mayoría del tiempo jueguen al lado y no juntos". (p.13)

La socialización es un proceso de influencia entre una persona y su entorno, en el desarrollo que resulta de aceptar las indicaciones del comportamiento social y poder adaptarse a estas. También se considera la interiorización de normas, costumbres, valores, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

Se supone que es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie (Espinoza Martínez, Flores Casco, & Hernández Carazo, 2017).

Objetivo general.

- Determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria con ayuda de los juegos.

Objetivos Específicos

- La socialización en la actualidad
- Importancia de los juegos en la educación
- Influencia de los juegos en la mejora de la socialización

El contenido del trabajo se ha dividido de la siguiente manera:

El capítulo I, explica las definiciones conceptuales de la socialización

El capítulo II, señala los aspectos importantes de los juegos en la educación.

El capítulo III, refiere de la influencia de los juegos en la mejora de la socialización de los niños.

Así mismo se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I

LA SOCIALIZACIÓN

1.1 ¿Qué es la socialización?

Hay muchos autores que definen el concepto de socialización y cada uno de ellos de acuerdo a su perspectiva, pero cabe destacar que en su mayoría todos afirman que es un proceso.

Es por eso que se puede definir como un proceso en donde los individuos acogen lo sociocultural de la sociedad en el que se encuentran en contacto con el resto de los individuos, de modo que se van adaptando a los conceptos acerca de la realidad que pertenece cada uno, lo que ayuda al desarrollo del proceso de adaptación social (Raffino, 2020).

El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales. Dada la importancia que tiene para la Psicología Social esta última característica, el siguiente apartado lo dedicaremos a examinar la socialización como aprendizaje (Suría, 2010, p.3)

1.2 Tipos de socialización

Antes de definir los tipos de socialización, debemos saber hay elementos que intervienen en la socialización que en su mayoría son personas en la cual gracias a esto podemos distinguir dos tipos de socialización las cuales son:

Socialización Primaria: Se podría decir que es aquella que recibe el individuo durante los primeros años de vida.

Según Berger y Luckmann (1968, citado en Simkin & Becerra, 2013) nos dice que: “la socialización primaria corresponde a la introducción del individuo en la sociedad, es decir, a la internalización por parte del sujeto de un “mundo objetivo” social construido por “otros significativos” encargados de su socialización” (p.124).

Socialización Secundaria: Esta empieza cuando la niñez o infancia del individuo termina, y empieza tener más contacto con personas que no estén relacionadas a su entorno relacionado a sus primeros años de vida infantil.

Según Berger y Luckmann (1968, citado en Simkin & Becerra, 2013) nos dice que : “la socialización secundaria se constituye en los procesos que introducen al individuo en nuevos roles y contextos de su sociedad, incluyendo particularmente a los “submundos institucionales” dependientes de la estructura social y la división del trabajo “(p.125).

1.3 Agentes de Socialización

1.3.1 Familia

Varios autores sostienen que la familia es uno de los principales agentes de socialización ya que padres e hijos funcionan como un sistema que tiene por objetivo asegurarse responder las demandas sociales de formar una familia (Simkin & Becerra, 2013).

Las familias están adquiriendo progresivamente diferentes formas, más allá de la tradicional de una madre y un padre casados (ej. familias homoparentales, uniparentales). En la actualidad se observa que otros factores pueden ser más determinantes para el bienestar subjetivo que la estructura familiar, como, por ejemplo, los recursos de la familia, el apoyo social, la calidad de las interacciones entre padres e hijos y las relaciones, así como el clima y la estabilidad emocional de la familia. Así, se ha observado que los chicos y chicas que crecen en familias homoparentales presentan valores medios o medio-altos en competencia académica, competencia social y autoestima, y no presentan problemas clínicos en ajuste emocional ni comportamental, gozando buena aceptación por parte de sus compañeros de clase

(Gómez, 2004; González et al, 2004). En el mismo sentido, Tuñón (2009) destaca como un factor de mayor impacto negativo las desiguales trayectorias que se asocian a un conjunto de factores de índole socio-económico y político-institucional (Simkin & Becerra, 2013, p.128).

Grusec y Davidov (2010 citado en Simkin & Becerra, 2013) identificaron cinco dominios de socialización en el interior de la familia las cuales son:

- a. Protección:** “Los padres exitosos proporcionan un entorno seguro, así como la ayuda adecuada y apoyo emocional para el enfrentamiento de la angustia por parte del niño” (Simkin & Becerra, 2013, p.129).
- b. Reciprocidad mutua:** “Este dominio requiere que los agentes de socialización respondan adecuadamente, o con sensibilidad, a las solicitudes razonables de un niño. El resultado es una buena voluntad por parte del niño para cumplir con las directivas del agente de socialización” (Simkin & Becerra, 2013, p.129).
- c. Control:** “Los padres y los niños no siempre funcionan en un aura de reciprocidad mutua, y sus objetivos pueden diferir, particularmente cuando los niños comienzan a ganar progresiva autonomía” (Simkin & Becerra, 2013, p.129).
- d. El aprendizaje guiado:** Implica un razonamiento dentro de la zona de desarrollo próximo del niño, facilitando el aprendizaje, dado que permite que padres y niños puedan llegar a un entendimiento común de la tarea, fomentando la acción autónoma del niño (Simkin & Becerra, 2013, p.129).
- e. Participación grupal:** En este ámbito, los padres, como parte del proceso de socialización, incentivan a que los niños participen en los rituales y rutinas, gestionando el medio ambiente de sus hijos para que sean expuestos a las influencias que consideran adecuadas (Simkin & Becerra, 2013, p.130).

1.3.2 Grupo de pares

Según Wolf (2008, citado en Simkin & Becerra, 2013) nos dice que: “un “grupo de pares” es un conjunto de individuos que comparten categorías sociales comunes y ciertos ámbitos de interacción en tanto grupo” (p.130). Así, durante la infancia, los grupos de pares se componen principalmente de compañeros de clase, mientras que en la adolescencia y juventud lo hacen de personas que comparten actividades, intereses o un mismo estatus socioeconómico.

1.3.3 La escuela

En tal sentido, Wentzel y Looney (2007, citado en Simkin & Becerra, 2013) hablan que la escuela contribuye en el aprendizaje de habilidades que son necesarias para adaptarse a los grupos sociales, comportarse de una manera cooperativa con los demás, poder desarrollarse académicamente en un rol laboral y pueda adquirir valores sociales para el ejercicio de la ciudadanía.

1.3.4 Medios de comunicación

De acuerdo a Arnett (1995, citado en Simkin & Becerra, 2013) nos cuenta que “las sociedades varían en relación a la cantidad y el acceso a los medios de comunicación que poseen sus miembros” (p.133).

En la actualidad, en la mayoría de las sociedades occidentales existe una amplia variedad de medios que tienen incidencia en el proceso de socialización. Si bien en algunos países existen restricciones legales en relación a qué tipos de contenidos se ofrecen a los niños a través de los medios, se tiende a considerar que tanto niños, como adolescentes y adultos, se encuentran actualmente expuestos a una oferta mediática enorme, dándose así el caso de lo que Arnett ha llamado socialización “amplia”. A la vez, en culturas caracterizadas por una socialización “estrecha”, los medios pueden encontrarse parcialmente controlados por grupos de intereses, con el objeto de promover la conformidad (Simkin & Becerra, 2013, p.134).

1.3.4.1 Televisión como agente en el proceso de socialización

Todos los medios, y en especial el medio televisivo, asumen un papel importante como instrumento socializador.

Quienes investigan la relación entre la televisión y los grupos sociales (tanto en torno a la socialización de valores, actitudes y creencias, como en relación a otras conceptualizaciones), suelen advertir que ver televisión es una actividad social que involucra distintos ámbitos, objetivos, contenidos diferenciales, y distintos contextos en los que se interacciona con otros agentes (Abelman y Atkin, 2000; Hagen, 2005, citados en Simkin & Becerra, 2013, p.134).

1.3.4.2 Internet como agente en el proceso de socialización

Las actuales generaciones de jóvenes viven una socialización diferente de las anteriores épocas, relacionada a un especial uso del internet ya que permite socializar con diferentes personas en cualquier parte del mundo (Simkin & Becerra, 2013).

La relación virtual puede favorecer una relación real, pero si se mantiene per se, no deja de ser ontológicamente una relación pseudo-real. Descubrimos que el hecho de que una persona tenga muchos contactos en la red no le asegura estar vacunado contra la soledad emocional, si le falta una conexión real con sus contactos y sólo establece una relación superficial. Además, la comunicación a través de una pantalla guarda cierto anonimato, y puede enmascarar reacciones y emociones falsas que en una relación cara a cara se desvelarían por el lenguaje corporal (Peña Acuña, 2011, p.12)

CAPITULO II

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN

2.1 Los juegos en nuestra educación

Primeramente, según (Montañés et al., s.f., p.235) nos dice que “el juego es un actividad presente en todos los seres humanos”. Hill (1976, citado en Andalucía, 2010) nos dice que el juego es una actividad que se realiza voluntariamente dentro de límites ya establecidos en espacio y tiempo, atendiendo también a reglas aceptadas libremente, pero seguidas sin objeciones, ya que tienen un objetivo en sí mismos y se acompaña por sentidos de alegría.

Según Guy Jacquin (1996, citado en Andalucía, 2010) dice que el juego es una actividad instintiva que exige una regla cumplir o un obstáculo que se debe vencer. También que el juego procura el placer moral del triunfo, ya que al aumentar su personalidad del estudiante ante sus propios ojos y ante las demás personas.

Pugmire-Stoy (2001, citado en Andalucía, 2010) nos dice que este lo define como una acción que nos permite representar el mundo adulto, también relacionarnos con el real como imaginario y este acto se lleva a cabo a partir de estos siguientes pasos: dividir, estimular los ejercicios y repercutir en el desarrollo.

En resumen el juego es una actividad que nosotros como personas necesitamos para poder adaptarnos en la vida social ya que nos permite ensayar a adaptarnos a las normas que tiene nuestra realidad social, como también para ayudarnos a poder mejorar nuestras capacidades e ir desarrollándolas.

Gallardo López (2018) nos dice que el juego es una actividad obligatoria para el desarrollo integral del ser humano, gracias a su práctica esta fomenta una obtención de valores, normas y actitudes que son necesarias para poder vivir en armonía en la sociedad.

2.2 El juego en nuestra sociedad

A lo largo del tiempo, el juego siempre a estado incluida en todas las actuales culturas y sociedades, y no solo en las actuales, tambien en las mas antiguas. “Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego” (Paredes, 2003, p.32).

Una de las actividades que nos acompaña y que nos marca en el desarrollo de nuestra vida en diferentes contextos es el acto de “jugar”. Este en su papel cotidiano y para los que no son especificadamente estudiosos del tema o no tienen una opinión reflexiva de este, relacionaran el juego automáticamente con una etapa infantil (Paredes Astudillo, 2017, párr.1).

A lo largo del tiempo, el juego siempre a estado incluida en todas las actuales culturas y sociedades, y no solo en las actuales, tambien en las mas antiguas. “Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego” (Paredes, 2003, p.32).

El juego ha formado y formará parte en los hechos y actividades de nuestra vida diaria. Está relacionado con un espacio que se dedica de descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está separado del trabajo, las obligaciones familiares y sociales (Gallardo López, 2018).

Vemos el juego en su definición, dependiendo del autor, entrega innumerables conceptos de su naturaleza, como son el desarrollo físico, cognitivo, motriz, emocional etc. Sin embargo desde una mira analítica y siguiendo una línea de Huizinga, el juego por su identidad profundamente social en su práctica y a nivel personal el valor afectivo que produce, podemos destacar a este como el principal agente de transferencia cultural en nuestra sociedad, que puede verse reflejado desde un análisis temporal, al relacionarlo con acciones rituales y religiosas, desarrollo físico, vinculación con la estética, la moral, la educación, política, espectáculo e incluso diferenciación de clases sociales (Paredes Astudillo, 2017, párr.3).

Una de las características de los juegos tradicionales se encuentra en su proceso de enculturación, ya que integra los conocimientos, usos, valores y hábitos de una cultura en particular. Sin embargo, también se ve afectada por procesos de aculturación

puesto que, supone una Imposición de conocimientos, valores y costumbres de una cultura superior sobre la dominada (Cameira, 1998).

2.3 Teorías del juego

Algunos autores hacen referencia a algunas teorías, cabe mencionar que no se va a mencionar todos ya que hay varias teorías acerca de los juegos. Vamos a hablar sobre las que hablan los autores Garaigordobil (2003), Ortega Ruiz (1992), Delgado (2011) y Romero y Gómez (2008) en sus respectivos libros.

Estas teorías estarán agrupadas cronológicamente las cuales son:

- Las teorías psicológicas del juego en el siglo XIX
- Las teorías del juego en la primera mitad del siglo XX
- Las teorías del juego en la segunda mitad del siglo XX (Ruiz Gutiérrez, 2017).

2.3.1 Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX

3.3.1.1 Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller

Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego para estos autores, lejos de ser una finalidad natural tiene una finalidad recreativa. Éstos además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos sino también los animales (cuanto más poderosa sea la especie, más energía les sobra). Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que nosotros, los humanos, consumimos esa energía a través de actividades estéticas (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.9-10).

2.3.1.2 Teoría de la relajación de Moritz Lázarus

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar es, por tanto, una forma de

recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria. (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.10)

2.3.1.3 Teoría el ejercicio preparatorio o pre-ejercicio Karl Gross

Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.10).

2.3.2 Las Teorías de la primera mitad del siglo XX

2.3.2.1 Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

Para Hall cuando los niños juegan lo que están haciendo es revivir las actividades de las generaciones pasadas. De esta forma disfrutan algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detecta actividades antiguas e inútiles para el hombre que, por tanto, no llevarán a cabo (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.10).

2.3.2.2 Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr

A través del juego Carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. Éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.11).

2.3.2.3 Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además, Buytendink considera que si se están haciendo

ejercicios preparatorios no se está jugando ya que, para él, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Es decir, según él el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio “yo”. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, Al mismo tiempo considera que cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones:

- En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La timidez.
- La actitud emotiva ante la realidad (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.11).

2.3.2.4 Teoría de la ficción de E. Claparède

En esta teoría nos dice que: “Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño” (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.11).

2.3.2.5 El psicoanálisis de Sigmund Freud

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.12).

2.3.3 Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

2.3.3.1 Teoría socio histórica de Lew Vygotski

La teoría de Vygotsky (1996, citado en Ruiz Gutiérrez, 2017) nos dice que pertenece a un aspecto social y cultural, en el cuál afirma que el juego es un proceso de reemplazo.

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.12).

2.3.3.2 Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget considera que el juego es una necesidad, ya que es la única forma que este tiene para relacionarse con la realidad. “Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta” (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.12).

Para Piaget los juegos se clasifican en base a la evolución de los niños y las niñas:

- **Estadio sensorio motor:** Se percibe desde el nacimiento hasta los 2 años. Mediante el juego, el niño y la niña repiten las acciones que les resulten placenteras ya sea para sí mismo o porque la repetición le permite descubrir las causas de lo que sucede (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021)
- **Estadio pre operacional:** Se descubre de los 2 a los 6 años. El menor actúa como si fuera otra persona y además intervendrá en lugares diferentes realizando acciones que son imposibles como es: volar, curar a una persona, conducir, etc.
- **Estadio operacional concreto:** Se manifiesta de los 6 a los 12 años. El niño y la niña están preparados para los juegos de reglas en los que asume una serie de normas propuestas por un grupo.
- **Estadio operacional formal:** Se presenta a partir de los 12 años, a través del juego reglado (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021, p.28)

2.3.3.3 Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva (Ruiz Gutiérrez, 2017, p.13).

2.3.3.4 Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos

“Huizinga y Caillos consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello por lo que en las diferentes culturas los juegos cambian” (Ruiz Gutiérrez, 2017, p. 13).

2.3.3.5 El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon.

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (...) tienen la misma “materia”, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción (Ruiz Gutiérrez, 2017, p. 13).

2.4 Características del juego

2.4.1 Espontaneo

El juego en si debe ser voluntario para que pueda ser denominado juego. De manera mundial, el juego está presente en todas las culturas y civilizaciones y, además, en todos los niños tanto de la antigüedad como en la actualidad la cual ya es un hábito de desarrollo normal (Máxima Uriarte, 2020)

2.4.2 Tiene límites

No es una actividad constante o infinita, sino que se realiza en un momento y lugar determinado. Gracias a estos límites nos permiten que el juego se desarrolle, para

que tengan en cuenta que el comportamiento de los seres humanos se rige por leyes distintas de las que estamos acostumbrados diariamente (Máxima Uriarte, 2020)

2.4.3 Tiene reglas

Las reglas que rigen un juego determinado pueden ser manifestado como también no, pero en la mayoría de casos simulan una realidad distinta de la que vivimos diariamente. El orden del juego determinara las reglas de esta misma. Esto es posible gracias a que es el resultado de un acuerdo entre los jugadores participantes. Un juego puede tener similitud a una actividad que no parece un juego, pero la forma en que se realiza estas acciones la distingue de esa actividad, por ejemplo: jugar a tener una pelea no es lo mismo que tener una pelea en si (Máxima Uriarte, 2020).

2.4.4 Tienen una finalidad

El juego se realiza porque puede producir diferentes emociones, es desinteresado e intrascendente. En este sentido se diferencia de los deportes porque no existe una competencia de ser el mejor con otros Si bien una persona puede crear el juego con un objetivo en específico ya sea educativos, científicos o algún otro, para los jugadores ese fin no tiene relevancia (Máxima Uriarte, 2020).

2.4.5 Evolucionan

Las reglas, herramientas que se pueden utilizar en los juegos pueden cambiar juntos con la persona. Por ejemplo, en los primeros años de vida los niños juegan principalmente solos, consecutivamente los juegos incluyen una interacción con otros niños o adultos, es por eso que se dice que pueden evolucionar (Máxima Uriarte, 2020).

2.4.6 Interactúan con la realidad

El juego es una actividad a través de la cual se interactúa con la realidad accesible a la persona que juega. Esa interacción puede ser simbólica, a través de la

representación de situaciones u objetos externos al juego, o bien concreta, a través del contacto con el propio cuerpo, con otros jugadores, con objetos y espacios de juego. Ambos tipos de interacción pueden ser simultáneos (Máxima Uriarte, 2020).

2.4.7 Funciones sociales y culturales

Si bien el juego surge espontáneamente, se ha observado que permite desarrollar habilidades en lo social como en lo cultural. El juego permite la integración del individuo en su cultura, así como instaurar y respetar normas y objetivos que son fundamentales para el desarrollo social (Máxima Uriarte, 2020).

2.4.8 Funciones intelectuales

Debido a los objetivos que tienen cada juego, esta fomenta el desarrollo de las capacidades de planificar e interpretar los hechos, lo que estimula el pensamiento lógico y reflexivo (Máxima Uriarte, 2020).

2.4.9 Funciones emocionales

El valor terapéutico del juego se encuentra no solo en el placer de la diversión sino también en su capacidad de funcionar como un liberador de tensiones y energía retenidas. Tanto en niños como en adultos puede ser una forma de expresar y explorar emociones pero en los niños puede ser la única forma que tienen disponible para comunicarse y expresarse (Máxima Uriarte, 2020).

2.5 Características en el juego de un lactante, preescolar, escolar y adolescente

3.5.1 Lactante

“La risa con sentido social, que se presenta usualmente a partir del tercer mes y que aparece como una acción reverberante en lo afectivo, donde empieza una serie de comunicaciones y comuniones afectivas muy determinantes, que enriquecen inmensamente esta relación” (Gómez Ramírez, 2018, p. 8).

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001, p. 114).

2.5.2 Preescolar

En esta etapa el niño recién va apreciando lo que tiene en su entorno y va experimentando cada vez más con cada cosa que se encuentre al paso.

En esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados. Se choca con una piedra y dice “piedra boba”, porque se chocó con ella, cree que la piedra es una persona; dentro de su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario (Gómez Ramírez, 2018, p. 8)

2.5.3 Escolar

En esta etapa el escolar ya va socializando con las demás personas, ya que ya sabe sobre su entorno. Gómez Ramírez (2018) nos da un ejemplo en los juegos colectivos en la cual nos dice:

Juegos colectivos: la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el joven no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible (p. 8)

2.5.4 Adolescente

En esta etapa ya el adolescente tiene una mayor visión sobre su entorno en la cual ya coloca un mayor énfasis en todas sus actividades que realiza.

Aparece mayor dedicación a los deportes: se ha dicho, y con razón, que el deporte no es más que la proyección del juego en la adultez, y realmente es así, se presentan además los paseos, la música, la guitarra, la televisión. Todo dentro de una dimensión lúdica determinante para un buen desarrollo, que le va a permitir al adolescente (y de qué modo) manejar una gran cantidad de situaciones propias de su misma dinámica adolescente, le va a servir mucho para poder tomar distancia de sus padres, autoafirmarse como persona individual y, de esta forma, llegar a la madurez que todos deseamos como proceso final de la crianza, donde la autodeterminación como ejercicio de su autonomía haga de él una persona independiente, pero, como dicen las mamás, “ante todo una buena persona” (Gómez Ramírez, 2018, p. 8).

2.6 El papel de los padres y educadores

- “No controlen al niño cuando está jugando ni le impongan sus gustos. Es contraproducente” (Gómez Ramírez, 2018, p. 9).
- “No interrumpen bruscamente el juego. Explíqueles que pronto terminará para cambiar de actividad” (Gómez Ramírez, 2018, p. 9).
- Permitan que el niño juegue y repita el proceso cuantas veces quiera. Es primordial entender que algo está pasando en la mente del niño, por lo cual que necesita repetir el proceso para identificar o resolver la duda que tiene (Gómez Ramírez, 2018)
- Feliciten a los niños también por los esfuerzos que da y no solo se fijen en el resultado o en sus éxitos, esto es fundamental, ya que no se necesita éxitos exactamente, sino también el esfuerzo que colocan en ello, intentos.

Nos interesa el proceso, y esto es fundamental porque ese es el desarrollo, el desarrollo no se da hoy a las 12 del día, el desarrollo es una secuencia madurativa, que nosotros debemos propiciar y acompañar de la manera más inteligente posible (Gómez Ramírez, 2018, p. 9).

2.7 Clasificación del Juego

El juego como ya se mencionó anteriormente en una de sus características nos dice que se presenta como una actividad espontánea en los niños. Por ello, debe estar presente en todas las etapas de nuestra vida, especialmente en la de los niños y niñas, ya que además de ayudar a adaptarse a la realidad social también es una actividad divertida (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021).

Según García (2013, citado en Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021) lo clasifica en:

- **Juego configurativo:** “El niño y la niña goza “dando forma”, de modo que el resultado depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada” (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021, p.32).
- **Juego de representación de personajes:** “Mediante este juego el niño y la niña representa a un personaje o animal tomando como dato importante aquellas cualidades del personaje que le han llamado la atención” (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021, p.32).
- **Juego reglado:**

Es aquel en el que la acción y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas normas, que limitan ciertamente la acción. Los niños y niñas suelen ser muy estrictos en la exigencia de las reglas, porque ven en el cumplimiento de estas, la garantía de que el juego sea viable, asimismo, se debe destacar que este tipo de juegos es uno de los que más predominan, desde la infancia hasta la edad adulta (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021, p.32).
- **Juego Grupal:** “Son aquellos que se pueden desarrollar con un grupo, es decir, con un conjunto de personas, por ejemplo, el fútbol, el baloncesto, la escondida y otros” (Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021, p.32).

CAPITULO III

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LA MEJORA DE LA SOCIALIZACIÓN

3.1 El juego como proceso Social

Piaget (1932, citado en Vásquez Vásquez, 2018) señala que el juego es muy importante en el desarrollo: El juego es solamente un ejercicio; el juego simbólico y el juego reglado. También señala que el juego forma parte del niño, porque representa la asimilación reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva de la persona.

Para Pérez (1994, citado en Pampacata Vilca & Cansaya Fuentes, 2021), nos dice que el juego en el proceso social que pasa por tres etapas:

- a) **Etapa del rechazo:** Para el niño sólo existe su mundo, incluso se da la idea que sus compañeros no existen y los trata como cualquier objeto, es decir no les da importancia y es por eso que no se implica en el proceso de los juegos (Vilca & Cansaya Fuentes, 2021).
- b) **Etapa de aceptación y utilización:** El niño utiliza a sus compañeros con la condición que consientan a sus estimulaciones, logrando así hacer amigos y compartir con ellos lo que tenga (Vilca & Cansaya Fuentes, 2021).
- c) **Etapa de cooperación:** Es cuando dos o más niños puedan realizar una actividad en común, donde todo el equipo formado participe en el proceso de juegos, en donde todos los niños colaboren y participen de manera independiente (Vilca & Cansaya Fuentes, 2021).

3.2 Habilidades sociales

Segura (2018, citado en Ortega Pineda, 2021) nos dice que, estas habilidades se refieren a las competencias sociales que existen en nuestra sociedad, las cuales los individuos presentan conductas importantes para comunicarse de manera positiva y recíproca, donde se puede encontrar componentes verbales y también no verbales, estas pueden ser simples o complejas.

Michelson y otros (2017, citado en Ortega Pineda, 2021) afirman que, algunas de estas habilidades se aprenden desde la primera infancia, pues los niños en esta etapa imitan lo que ven, lo cual se va incrementando con el refuerzo social. Las habilidades sociales sostienen las interrelaciones que son positivas, mediadas por la comunicación entre parejas, lo que permite asumir las normas sociales desde su práctica.

3.3 Tipos de Habilidades Sociales

Se denominan como conductas las cuales les permiten a las personas expresarse, dar opiniones, pero siempre dentro del marco del respeto. Torrealba (2018), describe los siguientes tipos de habilidades sociales.

- **Simple:** En este tipo se desarrolla los halagos que se expresen hacia las demás personas, solicitud de algún tipo de ayuda, ayudar a los demás, siempre pedir permiso, conceder favores a los que lo necesitan (Ortega Pineda, 2021).
- **Complejas:** En esta está inmersa la asertividad: nos permite expresar de forma correcta los elementos verbales como los no verbales, la empatía para sentir o también comprender lo que siente la otra persona y poder responder de manera adecuada, es ahí donde interviene la motivación. Agrega que están presente otras como: la participación, el poder seguir instrucciones, proponer y dar instrucciones, la capacidad de convencer, saber escuchar y conversar (Ortega Pineda, 2021).
- **Afectivas:** Están vinculadas efectivamente con los sentimientos y la de los de los demás como, por ejemplo:
 - (a) Poder descubrir sus emociones y sentimientos.

- (b) Entender los sentimientos de la persona y además poder respetarlos.
- (c) Tener la capacidad de expresar sentimientos, emociones y afectos en cualquier momento.
- (d) Autorrecompensarnos por algo que hemos hecho bien (Ortega Pineda, 2021).

Vallés (2018), se formuló una pregunta en donde intentaba determinar las razones por las cuales un estudiante actúa de forma inapropiada socialmente y para obtener la respuesta, describe una serie de factores que podrían incidir en ese comportamiento, siendo los factores los que se habla posteriormente.

- **Déficits en habilidades:** “en las que se evidencian que las respuestas asertivas necesarias no están presentes en el repertorio de respuestas del estudiante, que lo conllevan a dar respuestas inapropiadas” (Ortega Pineda, 2021, p.28).
- **Ansiedad condicionada:** “lo que cual le imposibilita a contestar de una forma socialmente adecuada. Esta misma ansiedad, se pudo haber condicionado a través de experiencias traumáticas, aprendizaje o modelado” (Ortega Pineda, 2021, p.28).
- **Falta de motivación:** En este caso, Ortega Pineda (2021) nos dice:

Los educandos toman en cuenta, de manera inadecuada su desempeño social, autovalorandoce negativamente y esto acompañado de una mentalidad auto derrotistas, donde se manifiesta la ausencia de incentivo y motivación, lo cual es un factor para no proceder debidamente en algunas circunstancias determinadas, pudiendo darse una falta de valores hacia las relaciones personales (p.28).
- **Obstáculos ambientales restrictivos:** “estos dificultan la expresión apropiada del estudiante o incluso castigan la manifestación de esa conducta socialmente permitida” (Ortega Pineda, 2021, p.28).

Poseer habilidades sociales puede equivaler a que los niños deben saber cómo comportarse en algún determinado contexto, lo que dicen cuando están con otras personas, determinando así la existencia de buenas y malas formas de hablar y de actuar (Torrealba, 2018, p.29)

CONCLUSIONES

- PRIMERA** La socialización es muy importante para poder interactuar con los demás y para hacer validar nuestras ideas, es por eso que es muy importante y se debe enseñar desde la infancia ya que es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso y es más apto para aprender.
- SEGUNDA** El juego es muy importante en nuestra educación ya que fomenta la socialización, la diversión, reglas morales y otras maneras de divertirse siempre aprendiendo e ir preparándonos para la vida adulta como que también el estudiante se divierte y disfruta de su infancia.
- TERCERA** El juego es muy importante para poder relacionarnos, ya que por naturaleza el hombre es muy social, pero si no sabe uno como socializar se sentirá aislado de los demás y no podrá adaptarse en su entorno que le rodea

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades, brindar capacitaciones sobre la importancia de la socialización dentro del aspecto educativo y las estrategias que se deben aplicar para mejorar esta y así obtener niños más socializados.
- A los docentes, aplicar estrategias educativas en las que se permita y desarrolle la socialización de los niños, así mismo deben tener en cuenta la intervención de los padres como parte fundamental del proceso.
- A los padres de familia apoyar a sus menores hijos en el proceso de socialización.

REFERENCIAS CITADAS

- Andalucía, F. d. (Marzo de 2010). *Temas para la Educación*. Obtenido de Feandalucia.ccoo web site: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Bautista, A. M., Carvajal, C. M., & Anioroghli, S. L. (2020). El Juego un elemento de integración y socialización. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3400>
- Cameira, M. (1998). Los Juegos Tradicionales en Portugal. Las relaciones ente practicas lúdicas y las ocupaciones agrícolas y pastorales. Tesis doctoral inédita. Lisboa: Universidad de Tras-os-Montes e Alto Douro.
- Espinoza Martínez, N. J., Flores Casco, J., & Hernández Carazo, J. C. (2017). *Socialización Infantil*. Estelí. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Conferencia: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*. Innovagogia 2018. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gómez Ramírez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Máxima Uriarte, J. (10 de Marzo de 2020). *Juego*. Obtenido de Caracteristicas.co: <https://www.caracteristicas.co/juego/>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (Septiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blance, P., . . . Turégano, P. (s. f.). *El juego en el medio escolar*. Universidad de Castilla - La Mancha. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>
- Ortega Pineda, E. (2021). *La importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de educación general básica*. Quito. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/19966>
- Pampacata Vilca, E. L., & Cansaya Fuentes, L. E. (2021). *Juegos Grupales para el proceso de socialización*. Tesis, Universidad Nacional del Altiplano, Departamento de Educación Primaria, Puno. Obtenido de http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15283/Pampacata_Edgar_Cansaya_Lidia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paredes Astudillo, S. A. (Julio de 2017). *El juego y su relación con la sociedad actual*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/335175044_EL_JUEGO_Y_SU_RELACION_CON_LA_SOCIEDAD_ACTUAL
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Peña Acuña, B. (2011). La Socialización a través de las redes. *REDMARKA*, 2(7), 3-24. Obtenido de https://www.cienciared.com.ar/ra/usr/39/1256/redmarkan7v2pp3_24.pdf
- Raffino, M. (27 de Mayo de 2020). *Socialización*. Obtenido de Concepto de: <https://concepto.de/socializacion/>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Grado de Maestro, Universidad de Cantabria, Educación Infantil. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Simkin, H., & Becerra, G. (Noviembre de 2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. (47), 119-142. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>

Suría, R. (2010). *Socialización y desarrollo social*. Departamento de Sociología. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA-2-SOCIALIZACION-Y-DESARROLLO-SOCIAL.pdf>

Torrealba, I. (2018). Relación entre la socialización y el juego, y su impacto en los comportamientos disruptivos de los estudiantes. Venezuela: Universidad Arturo Michelena.

Vallés, A. (2018). *¿Qué son y cómo se aprenden las habilidades sociales?* . Perú. 2da edición: CEDEIS.

Vásquez Vásquez, Á. A. (2018). *Juego para la socialización de los niños de educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes.

Utilización de juegos para determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

losjuegoscomodesarrolloinfantil.blogspot.com

Fuente de Internet

3%

2

Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica

Trabajo del estudiante

2%

3

educacionfisicarogelio.blogspot.com

Fuente de Internet

2%

4

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

2%

5

www.caracteristicas.co

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Corporación Universitaria del Caribe

Trabajo del estudiante

1%

7

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

www.serpadres.es

Fuente de Internet

| | | | |
|----|---|---|------|
| | | | 1 % |
| 9 | Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante | | 1 % |
| 10 | oposptvalencia.blogspot.com Fuente de Internet | | 1 % |
| 11 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante | | 1 % |
| 12 | concepto.de Fuente de Internet | | 1 % |
| 13 | docplayer.es Fuente de Internet | | <1 % |
| 14 | Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante | | <1 % |
| 15 | teoriadeltrabajosocial2018.wordpress.com Fuente de Internet | | <1 % |
| 16 | vdelpilar22.blogspot.com Fuente de Internet | | <1 % |
| 17 | uvadoc.uva.es Fuente de Internet | | <1 % |
| 18 | www.coursehero.com Fuente de Internet |  | <1 % |
| 19 | Submitted to Universidad Nacional de Piura Trabajo del estudiante | | |

| | | |
|----|---|------|
| | | <1 % |
| 20 | archive.org Fuente de Internet | <1 % |
| 21 | repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 22 | www.centroeieia.edu.mx Fuente de Internet | <1 % |

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.