



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES,  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

**TALLER DE DINÁMICA DE JUEGO Y LA  
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO  
EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70029  
MARÍA AUXILIADORA DISTRITO, PROVINCIA,  
REGIÓN PUNO 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTORA**

**CONDORI ARDILES, NADIER MIRIAM**

**ORCID: 0000-0003-3530-148X**

**ASESOR**

**MACHICADO VARGAS, CIRO**

**ORCID: 0000-0003-0197-3181**

**JULIACA – PERÚ**

**2019**

## **Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Condori Ardiles, Nadier Miriam

ORCID: 0000-0003-3530-148X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.

Juliaca, Perú

### **ASESOR**

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Juliaca, Perú

### **JURADO**

Zela Ilaíta, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

## **Hoja de firma del jurado y asesor**

**Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita**  
**Presidente**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez**  
**Miembro**

**Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas**  
**Miembro**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas**  
**Asesor**

## **Agradecimiento**

A Dios gracias por permitirme este momento de regocijo, así mismo a mis profesores del ULADECH por compartir sus conocimientos y poder formarnos como docentes al servicio de nuestra sociedad.

Al magisterio, que con su lucha diaria trata de transformar la realidad, educando a sus hijos, con realidades y conocimientos compartidos.

## **Dedicatoria**

A Dios gracias por permitirme este momento de regocijo, creador de la vida, a mi madre Victoria, e hijos Lesly y Dylan, a Marilyn, quien con su apoyo y aliento fueron mi razón para seguir luchando en este proceso de vida.

A la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora del distrito de Puno, por permitirme el espacio para socializar mi proyecto de investigación, estudiantes, docentes y personal administrativo, mi eterno agradecimiento y gratitud de vida.

## Resumen

El objetivo de investigación corresponde en determinar si el taller de dinámica de juego se relaciona con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019, el tipo de investigación es cuantitativo, de nivel explicativo, su diseño es pre experimental, con una población constituida por 142 niños, la muestra estuvo conformada por 24 niños, a quienes se aplicó los instrumentos para la recolección de datos como el pre test - pos test sesiones de aprendizaje y la lista de cotejo; el procesamiento de datos para los resultados se realizó a través del programa Wilconxon que determino los datos ( $0.0015 < 0.05$ ), validando que el programa del taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019. Concluyendo que el programa de taller de dinámica de juegos y la socialización influye significativamente en los niños y niñas de primaria, siendo más sociable, comunicativos y se integraron con facilidad a los trabajos encomendados, lo cual permite desarrollar acciones comunicativas e integradoras en forma grupal, construyendo de esta manera a mejorar el entorno social educativo y la enseñanza aprendizaje.

**Palabras claves:** Dinámica, Juegos, socialización.

## Abstract

The corresponding research objective in determining if the game dynamics workshop is related to socialization in first grade children in the primary educational institution 70029 María Auxiliadora district, province, region Puno 2019, the type of research is quantitative, explanatory level, its design is pre-experimental, with a population consisting of 142 children, the sample consisted of 24 children, who applied the instruments for data collection such as the pre-test post-test learning sessions and the checklist; The data processing for the results was carried out through the Wilcoxon program that determines the data ( $0.0015 < 0.05$ ), validating that the program of the game dynamics workshop is related to socialization in first grade children in the primary educational institution 70029 María Auxiliadora district, province, region Puno 2019. Concluding that the program of game dynamics and socialization workshop significantly influences primary school children, being more sociable, communicative and easily integrated into the entrusted work, which allows develop communicative and integrative actions in a group way, building in this way to improve the social educational environment and teaching learning.

**Keywords:** Dynamics, Games, socialization.

## Contenido

	<b>Página</b>
<b>Equipo de trabajo</b> .....	ii
<b>Hoja de firma del jurado y asesor</b> .....	iii
<b>Agradecimiento</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Resumen</b> .....	vi
<b>Abstract</b> .....	vii
<b>Contenido</b> .....	viii
<b>Índice de gráficos</b> .....	xi
<b>Índice de tablas</b> .....	xii
<b>Índice de Cuadros</b> .....	xiii
I. Introducción .....	14
II. Revisión de literatura.....	18
2.1. Antecedentes .....	18
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	18
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	20
2.1.3. Antecedentes locales .....	21
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	24
2.2.1. Juegos .....	24
2.2.1.1. Los tipos de juegos .....	25
2.2.1.1.1. Los juegos populares.- .....	25
2.2.1.1.2. Los juegos tradicionales.-.....	26
2.2.1.1.2.1. Características de los juegos tradicionales.....	28
2.2.1.1.2.2. Importancia de los juegos tradicionales. ....	28
2.2.1.1.3. Los juegos de rol.- .....	29
2.2.1.2. Tipos de juego teoría de Piaget .....	29
2.2.1.2.1. Juego motor .....	30
2.2.1.2.2. El Juego Simbólico. ....	31
2.2.1.3. Importancia del juego.....	31
2.2.1.4. El juego; derecho de los niños .....	32
2.2.1.5. Características del juego: .....	32



2.2.1.6. Concepto de dinámicas. ....	33
2.2.2. Concepto de socialización.....	33
2.2.2.1. Etapas del desarrollo. ....	34
2.2.2.2. Apego. ....	34
2.2.2.3. Egocentrismo.....	34
2.2.2.4. Las relaciones interpersonales en la etapa escolar .....	34
2.2.2.5. Tipos de socialización en educación .....	36
2.2.2.6. Proceso de socialización en las instituciones: .....	37
2.2.2.7. Agentes de socialización que influyen .....	38
2.2.2.8. La socialización en la escuela como medio de importancia.....	38
2.2.2.9. Familia como agente socializador .....	40
III. Hipótesis.....	41
IV. Metodología .....	41
4.1. Diseño de la investigación .....	41
4.2.1. Población.....	43
4.2.2. Muestra.....	43
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	44
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
4.4.1. Observación.....	45
4.5. Plan de análisis .....	46
4.6. Matriz de consistencia.....	47
V. Resultados .....	49
VI. Conclusiones .....	81
Referencias bibliográficas.....	83

VII. Anexos .....	87
Anexo 1: Carta de presentación .....	88
Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento.....	89
Anexo 3: Validación del Instrumento de recolección de datos .....	92

## Índice de gráficos

## Página

Gráfico 1. Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta.....	50
Gráfico 2 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta.....	51
Gráfico 3 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Argolla .....	52
Gráfico 4 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de sorpresa .....	52
Gráfico 5 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente .....	54
Gráfico 6. Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Telaraña revuelta .....	55
Gráfico 7. Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta .....	56
Gráfico 8 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta .....	57
Gráfico 9 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Argolla .....	58
Gráfico 10 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de sorpresa .....	59
Gráfico 11 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente .....	61
Gráfico 12 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Telaraña .....	62

## Índice de tablas

## Página

Tabla 1 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta.....	49
Tabla 2 Frecuencia de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta Pre Test. ....	50
Tabla 3 Frecuencia de la variable dinámica de juegos según el indicador la Argolla	51
Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de Sorpresa .....	52
Tabla 5 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente .....	53
Tabla 6 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Telaraña .....	54
Tabla 7 Frecuencia de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta.....	56
Tabla 8 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta .....	567
Tabla 9 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Argolla .....	58
Tabla 10 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de Sorpresa .....	59
Tabla 11 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente .....	60
Tabla 12 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Telaraña .....	62
Tabla 13 Interpretación de los datos obtenidos en la aplicación de las sesiones de aprendizaje .....	63

## Índice de Cuadros

	<b>Página</b>
Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores .....	44
Cuadro 2: Matriz de consistencia.....	32

## **I. Introducción**

La presente tesis nace bajo la preocupación de la socialización en la escuela, que tiene que ver con aquellas conductas de los niños y niñas que son inapropiadas, en especial en los juegos agresivos, se observa un aumento en la problemáticas como exclusión, agresión verbal y física, generando un impacto negativo en el clima escolar, influenciando por el proceso de socialización que nace desde la familia y se ira trabajando en la escuela.

Según Suriá, (2016) nos dice que la socialización es un proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. Es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo de una sociedad. Se dice que el primer contacto fundamental del niño es la familia inmediata, ella es quien le ayuda a crecer y quien posee la autoridad sobre él. En el núcleo familiar el niño aprende las aptitudes y actitudes que lo permiten convivir mejor, lo que conforma la llamada socialización primaria. Para llegar a una buena socialización primaria desde los primeros tres años de vida, el niño debe ir comprendiendo poco a poco, los límites y normas necesarias para la socializar escolar.

Bajo esta premisa los juegos para Gilari & Nina, (2019) dice que es una actividad fundamental del niño que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. El juego es definido como una actividad de recreación cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas

ocasiones son utilizados con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo.

Para Navarro (2017) los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita tu cuerpo en el estado físico y emocional. Cuyo objetivo es despertar una mayor creatividad en los participantes. Romper el formulismo de saludo, propiciar la autenticidad de los participantes por medio del darse cuenta, hacer o expresar lo que realmente se siente en el momento aquí y ahora.

Para De et al, (2016) llega a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales favorecen en gran medida el desarrollo de la socializar escolar en niños y niñas del segundo grado de la IEP. N° 70026 del Barrio Porteño – Puno 2018. Ello se observa en la tabla y figura 16, porque el 40% se ubican en la escala cualitativa de bueno y el 60% se ubican en la escala cualitativa de eficiente, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,60 > 1,00$ ), la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test es mayor que el pre test en los 15 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente la socializar escolar.

Para los tesisistas Quispe & Huaracallo, (2017) Llegan a la siguiente conclusión que la utilización de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal de acuerdo a la descripción de los resultados obtenidos de la prueba de salida (post test), se deduce que en el grupo experimental tenemos en la escala literal de inicio a 3, en proceso a 5 y en logro previsto a 12. Sin embargo, en el grupo control se puede observar a 7 en

inicio y en proceso a 9 finalmente en logro previsto a 4; por lo tanto, los talleres de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal es muy relevante en la formación de niños y niñas.

En el Plan Estratégico Institucional – PEI de la institución educativa María Auxiliadora, dentro de su misión institucional somos una Institución Educativa emblemática que promueve la formación integral y de calidad del educando, sustentada en una cultura de valores éticos, morales, religiosos y ambientales, en un ambiente inclusivo con prevención de riesgos que respeta la identidad personal preparando niños y niñas creativas, reflexivas, críticas, líderes, capaces de resolver problemas en diversos contextos para que asuman se desenvuelvan responsablemente su rol dentro de la sociedad integrado al mundo globalizado.

La presente investigación pretende ayudar a resolver la siguiente interrogante ¿De qué manera el taller de dinámica de juego se relaciona con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019?

Teniendo como objetivo principal en determinar si el taller de dinámica de juego se relaciona con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.

Como objetivos específicos se tiene primero evaluar el taller de la dinámica de juego (pre test) en los niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora del distrito, provincia región Puno 2019, segundo aplicar el programa de taller de dinámica de juegos y la socialización en niños del primer grado



en la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora distrito de Puno, provincia de Puno, Región Puno 2019, tercero evaluar después de aplicar el programa del taller de dinámica de juegos en los niños de primer grado en la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora distrito de Puno, provincia de Puno, Región Puno 2019, cuarto comparar el pre test y post test del programa del taller de dinámica de juego y la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora del distrito, provincia región Puno 2019.

La educación en la región debe de contribuir y tomar la debida importancia a la mejor socializar, en esta tarea la actividad del docente es un factor fundamental para que los niños y niñas aprendan a socializar. El docente debe conocer y aplicar técnicas de manejo para lograr un clima de socializar pacífica y democrática, ya que a través de la socializar los seres humanos tenemos buenas relaciones interpersonales. La dinámica de juego es importante para los niños, para que tengan una mayor interacción social, numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos que son identificados como dinámica de juegos, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Zea & Huanca, (2017) Procesos Pedagógicos de Matemáticas en las Aulas del Instituto Normal Superior de Educación Intercultural Bilingüe de Caracollo - Cochabamba, Bolivia 2002. (Tesis de pregrado). Universidad Mayor de San Simón. Cochabamba - Bolivia. Con el objetivo de: Identificar e interpretar las formas de presentación y apropiación -en el proceso didáctico- del nuevo enfoque pedagógico que protagonizan los docentes y estudiantes en las aulas de matemáticas de formación docente, arribando a la siguiente conclusión: La interacción social de los actores involucrados resulta cordial, con relaciones parcialmente simétricas cuando se abordan contenidos teóricos, y bastante horizontales, simétricas, de participación y de comprensión entre los pares, cuando se abordan contenidos práctico-metodológicos. Lo que hace falta en este nivel son los propósitos y la responsabilidad colectiva de los estudiantes en los trabajos en equipo

Aro, (2018) en su estudio titulado Relación entre la conciencia morfológica y la comprensión de lectura en escolares. Chile. Tuvo como objetivo evaluar la relación entre la conciencia morfológica (CM) y la comprensión de lectura (CL) en estudiantes de lengua española. El estudio corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel relacional, diseño no experimental, transversal. La muestra estuvo conformada por 120 niños chilenos pertenecientes a 4º, 5º y 6º año básico (entre 9 y 12 años). Para la recolección de datos se utilizó los instrumentos de evaluación descritos por dos examinadores previamente entrenados. La prueba lectora de complejidad lingüística

progresiva (CLP) se aplicó de manera colectiva, al igual que el instrumento de evaluación de conciencia morfológica en escritura (IECME). Los resultados: se observaron puntajes de CM diferentes entre 4° y 5° básico ( $p < .001$ ), permaneciendo muy similares entre 5° y 6° año ( $p > .05$ ). No se encontró ningún incremento en niños con baja comprensión lectora. Se concluye la cantidad de prefijos que existen en la lengua española se manifiesta en la relación de este morfema con la comprensión lectora.

Sevillano, (2017) En el estudio denominado “La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey” “grafica un reto interesante para la escuela presente en el instruir a los estudiantes tanto académicamente como emocionalmente”. “Esta investigación fue encaminada al establecimiento de programas de prevención e intervención para jóvenes en España. Muchos de estos programas sujetan habilidades de Inteligencia Emocional (IE), pero necesitan de un marco teórico y empírico. En esta investigación, los autores describen los modelos actuales de IE. En especial, explican el modelo de Mayer y Salovey y los instrumentos desarrollados para medir la IE. Es el modelo con más apoyo empírico pero, paradójicamente, el más desconocido en el campo educativo español, y se logró establecer para esto un marco útil para los programas de IE en los colegios.

Para Sevillano, (2017) Universidad del País Vasco. España. La investigación tuvo tres objetivos: analizar si existen discrepancias entre sexos y cambios progresivos en empatía y resolución de conflictos, explorar las relaciones entre empatía y resolución de conflictos, e identificar variables predictoras de empatía. El estudio desarrolló una metodología gráfica y correlacional de corte transversal. La muestra fue de 941

participantes de 8 a 15 años, 509 chicos y 432 chicas (España). Las conclusiones ratificaron lo consiguiente: “los adolescentes tienen calificaciones principales en empatía en todas las edades; durante la niñez la empatía no aumenta, y durante la adolescencia se ratifica un aumento con la edad, pero únicamente en las chicas. Las mujeres manejan más formas de estrategias de solución de conflictos positivas-cooperativas y los chicos son más agresivos; el uso de estrategias positivas-cooperativas no acrecienta con la edad, y se ratifican correlaciones positivas entre empatía y solución de conflictos asociación, y negativas con resolución agresiva; las variables predictivas de la empatía son: ser mujer, esgrimir muchas estrategias de resolución.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Sevillano, (2017) instaura que: al realizar el estudio de Inteligencia Emocional y su Relación con el Logro de Capacidades en el Área Social del Diseño Curricular en Estudiantes de 5° grado de secundaria de Puerto Maldonado, estuvo dirigido a analizar la inteligencia emocional de la población estudiantil y relacionarla con los procesos de aprendizaje según los contenidos en el área del aprendizaje de desarrollo social, denominado también ciencias sociales, el proceso del estudio se realizó en el contexto de Puerto Maldonado, provincia de Tambopata, Región Madre de Dios la relación entre el cociente emocional que poseen los estudiantes y los aprendizajes logrados en un área de comprensión escolar, en este caso, en el Área de Desarrollo Social, es una relación de correspondencia y contradicción; existiendo correlación significativa entre algunos componentes y subcomponentes de I-CE y las competencias planteadas en el currículo.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Romero & Huacca, (2017) operador yachachiq como material didáctico en el aprendizaje de la adición sustracción de los números naturales en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70018 “San José de Huaraya” – Puno -2013. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno – Perú. Con el objetivo de: Determinar la eficacia el operador yachachiq como material didáctico en el logro de mejores niveles de aprendizaje de la adición y sustracción de números naturales en estudiantes del tercer grado de la IEP. N° 70018 “San José de Huaraya” – Puno -2013, arribando a la siguiente conclusión: El OPERADOR YACHACHIQ como material didáctico es eficaz en el logro de mejores niveles de aprendizaje en la adición y sustracción de números naturales; del grupo experimental ya que al ser evaluado con la prueba de entrada obtuvieron un promedio aritmético de 6.5 puntos; pero después del experimento al ser evaluados con la prueba de salida obtuvieron un promedio aritmético de 15.6 puntos.

De et al, (2018) llega a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales favorecen en gran medida el desarrollo de la socialización escolar en niños y niñas del segundo grado de la IEP. N° 70026 del Barrio Porteño – Puno 2016. Ello se observa en la tabla y figura 16, porque el 40% se ubican en la escala cualitativa de bueno y el 60% se ubican en la escala cualitativa de eficiente, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test (3,60 > 1,00), la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test es mayor que el pre test en los 15 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente la socializar escolar.

Quispe & Huaracallo, (2017).Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas de cuatro años de la IEI Corazón de Jesús Acora”. Cuyo objetivo general fue aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los infantes de cuatro años de la IEI N° Corazón Jesús – distrito Acora 2017. Su hipótesis fue: Los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje es significativo en los infantes de cuatro años de la IEI 194 Corazón de Jesús Acora. Llegando a la siguiente conclusión la utilización de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal de acuerdo a la descripción de los resultados obtenidos de la prueba de salida (post test), se deduce que en el grupo experimental tenemos en la escala literal de inicio a 3, en proceso a 5 y en logro previsto a 12. Sin embargo, en el grupo control se puede observar a 7 en inicio y en proceso a 9 finalmente en logro previsto a 4; por lo tanto, los talleres de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal es muy relevante en la formación de niños y niñas.

Benito & Mamani, (2017) los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de cuatro años de la IEI N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016”. Cuyo objetivo general fue: determinar la eficacia de los juegos andinos como desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de cuatro años de la IEI N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016. Su hipótesis fue: los juegos tradicionales son eficaces como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016. Se llegó a la siguiente conclusión: los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autoestima y auto concepto en niños y niñas de 4 años fueron eficaces.

Aro, (2018) El presente estudio de investigación denominado, Aplicación del programa Fonojuegos para desarrollar la conciencia fonológica en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca, 2017, tuvo como objetivo: conocer el dominio del programa Fonojuegos conciencia fonológica en los infantes de 5 años. La presente investigación es de tipo experimental con diseño pre experimental; se utilizó como instrumento en este estudio la “Prueba para la Evaluación del Conocimiento Fonológico, PECO”. La población estuvo conformada por setenta y dos niños, tomando como muestra a la única sección de 5 años de edad de ambos sexos haciendo un total de veinte y un estudiantes. Los resultados nos muestran que al aplicar el instrumento (Prueba), se observó que la mayoría de los estudiantes estaban en un nivel muy bajo en conciencia fonológica, es decir el 85,71 % de los estudiantes, seguido del nivel medio y alto con 9,5% y 4,8% respectivamente. Después de aplicar el programa a través de sesiones a los estudiantes y también la prueba de salida, observamos que el 100% de los niños presentan un nivel muy alto de conciencia fonológica. Concluimos que al aplicar el programa “Fonojuegos” a los estudiantes, mejoró significativamente su conciencia fonológica de un nivel muy bajo, es decir de 85,71% a un nivel muy alto es decir al 100% en conciencia fonológica.

Gomez & Huarza, (2017) |realizó una investigación en la Universidad Nacional del Altiplano. La tesis titulada “La técnica del sociodrama para mejorar la expresión oral en estudiantes del tercer grado de la I.E.S.I. “Eduardo Benigno Luque Romero” del distrito de Pichacani – Laraqueri - Puno”. Los autores tenían como objetivo principal determinar el nivel de expresión oral que muestran los estudiantes de la I.E.S. “Eduardo Benigno Luque Romero” del distrito de Pichacani. La conclusión a la que

arriban es la siguiente: la aplicación del sociodrama como técnica en el grupo experimental mejora significativamente la expresión oral, ya que los estudiantes desarrollaron eficientemente cada uno de los indicadores de las dos dimensiones como son el lenguaje no verbal y el lenguaje verbal, motivando a los estudiantes en cada proceso del experimento a mejorar adecuadamente la capacidad mencionada a través de la escenificación del sociodrama. el cual se puede constatar en el resultado de la evaluación final que es altamente superior al resultado de la prueba de entrada, además la prueba de hipótesis a través de la Tc da un margen de error de 0.5% y un nivel de confianza del 95 % así mismo el 52.6 % del grupo experimental obtuvieron notas entre 17 y 20. El cual nos indica que en el proceso experimental se pudo desarrollar a capacidad de expresión de manera excelente.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos**

Araújo, (2014) El juego es definido como una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo. Es una actividad sobre todo en el niño a derivar en la ficción las actividades que no puede ejercerse en la realidad. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el que se gana o se pierde. Se aplica a cualquier actividad que no produzca bienes materiales o en las que se realice como distracción o pasatiempo.



Moriotti, (2015) El juego absorbe por si solo casi toda la actividad del niño, y hasta las acciones impuestas revisten a esa edad de la vida, los caracteres del juego. Por lo demás el juego es una noción ambigua que se aplica tanto al adulto como al niño, mientras que para el niño representa la actividad total, para el adulto es solo una actividad superflua y de relajamiento.

Para Gilari & Nina, (2019) Es una actividad fundamental del niño que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. El juego es definido como una actividad de recreación cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones son utilizados con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo.

### **2.2.1.1. Los tipos de juegos**

#### **2.2.1.1.1. Los juegos populares.-**

Están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. De acuerdo a Rodrigo Vásquez (2010) su reglamento es muy variable, y puede variar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Los

juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego.

García, (2012) Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse. Con el transcurrir del tiempo, algunos de estos juegos se han ido convirtiendo en apoyo muy significativo para las clases de Educación Física, y desarrollar las diferentes capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

#### **2.2.1.1.2. Los juegos tradicionales.-**

Para Vázquez, (2010). Podemos decir que son juegos formales que incluso se han transferido de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos remotos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. Juegos de mesa.- Los juegos con tablero, son los que traen como instrumento esencial un tablero en donde se persigue el momento, los recursos y el progreso de los jugadores empleando símbolos físicos.

Diversos juegos además enlazan dados o naipes. La mayoría de los juegos que suponen batallas son de tablero, y pueden representar un mapa donde se mueven de modo simbólico los adversarios. Algunos juegos, como el ajedrez son totalmente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles la mayoría se apoyan en la suerte, como la Oca, donde apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (parqués en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio, pero depende de las preguntas que cada jugador logre.

Según Sastre & Soldevia, (2010) Los juegos Tradicionales forman parte de la cultura de los pueblos, nacen en un momento histórico determinado y están condicionados por la situación social, económica, cultural y geográfica. Cada cultura posee un sistema lúdico propio compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad dinámica de una cultura. El juego tradicional es ante todo juego y, por tanto, se trabaja siguiendo las orientaciones generales de éste gran ámbito de la conducta humana: Conducta Lúdica. El juego, la conducta lúdica, es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida. Tradicional proviene de tradición y el diccionario de la Real Academia lo define como. Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones. Noticias de un hecho antiguo transmitido de ese modo. Doctrina, costumbre, etc., conservada en unos pueblos transmitidos de padres a hijos. Por tanto, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral.

Para Fernández, (2009) Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación a generación, siendo los padres los que se los enseña a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.

#### **2.2.1.1.2.1.Características de los juegos tradicionales.**

Las características de los juegos tradicionales son únicos e imperdurables a este tipo de juegos y han valorado que se mantengan vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones.

Solo se juegan para divertirse.

Los niños se encuentran bien con ellos, producen placer solo por jugar.

Sus normas y reglas son fácil de aprendizaje, son motivadoras además por las canciones pegadizas que los suelen acompañar, y los juegos son pactados por ellos mismos.

#### **2.2.1.1.2.2.Importancia de los juegos tradicionales.**

Según Pérez, (2018) El juego es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas. A través de los juegos tradicionales ellos crean, imaginan, conocen, adquieren valores, aprenden a convivir y a compartir en Sociedad.

De tal modo Jiménez, (2009) Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros niños y niñas con su utilización dentro de nuestras aulas. Entre ellos podemos destacar: Aprovechar el juego como único fin “el juego en sí mismo” Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región. Fomentan la relación entre los niños y niñas, comunicación y socialización dentro del grupo. Su carácter motivador favorece la participación de los estudiantes en las actividades.

Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.

Ayudan a fomentar la autoestima

Desarrollan la imaginación

Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.

Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.

Son un elemento de integración social.

Estimulan la imaginación y la creatividad.

Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

#### **2.2.1.1.3. Los juegos de rol.-**

Es una clase de juego donde los participantes asumen el papel de los protagonistas del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo donde los que intervenían ideaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden ayudar en la historia que implica a cada uno de sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en un episodio fuera de los límites de la vida diaria.

#### **2.2.1.2. Tipos de juego teoría de Piaget**

Siguiendo la teoría de Piaget, podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen” a partir de las

dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

#### **2.2.1.2.1. Juego motor**

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo. Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo. En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonrían o se enojan con él, y para descubrirlo, se tiene que comprobar qué es lo que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre los individuos y las cosas que le rodean. Este carácter repetitivo del comportamiento adoptamos asimismo los adultos cuando interactuamos con infantes de estas edades. Y si la interacción tiene se puede dar con cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que establecen los primeros “juegos sociales”. Como una manera de demostrar que nos reconocen.

Las publicaciones sobre cómo obtienen los niños el lenguaje han puesto de evidencia la trascendencia de esta temprana interacción con el adulto. Pues nos dirigimos a ellos con un lenguaje diferente del que manejamos con quienes ya hablan. El objetivo es el tratar de instaurar una comunicación con un ser que aún no dispone del escenario privilegiado que para este caso es el lenguaje. Y estos precedentes del diálogo aparecen en esas circunstancias que se repiten en el cuidado diario del niño.

#### **2.2.1.2.2. El Juego Simbólico.**

Por lo tanto Saldivia & Vargas, (2012) Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

#### **2.2.1.3. Importancia del juego**

Para Saldivia & Vargas, (2012) Las afirmaciones de Schiller, dicho poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Partiendo del punto de vista psicológico el juego es un manifiesto de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Admite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la categoría del juego es

muy amplio, pues la pedagogía aprovecha firmemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

#### **2.2.1.4. El juego; derecho de los niños**

Ramírez, (2018). Se puede afirmar que el juego es un derecho con el que contamos los seres humanos. Si observamos a un bebé desde los primeros días de su vida ya empieza a utilizar su cuerpo como medio de entretenimiento. El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños y niñas en el medio que les rodea, de tal manera que este puede relacionarse con los otros niños y con los adultos y poder entender y utilizar normas y roles de la sociedad.

#### **2.2.1.5. Características del juego:**

Según Ramírez, (2018). Los juegos tienen las siguientes características

Es la actividad fundamental del niño.

Es un modo de interactuar con la realidad.

Es placentero, el juego siempre es divertido y genera la capacidad de disfrutar.

Es una actividad seria para el niño y niña.

Actividad espontánea, motivadora, voluntaria, ya que se caracteriza por una libertad de elección que no admite imposiciones externas.

Favorece el aprendizaje.

El material no es indispensable.

Tiene una función catártica.

Compensador de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

Evoluciona con el desarrollo del niño y niña.



#### **2.2.1.6. Concepto de dinámicas.**

Según Navarro, (2017) Los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita tu cuerpo en el estado físico y emocional. Cuyo objetivo es despertar una mayor creatividad en los participantes. Romper el formulismo de salud. Propiciar la autenticidad de los participantes por medio del “Darse cuenta” Hacer o expresar lo que realmente se siente en el momento Aquí y ahora.

#### **2.2.2. Concepto de socialización.**

Así mismo Suriá, (2016) La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo. Por eso el fenómeno de la socialización es estudiado tanto desde la Sociología como desde la Psicología, aunque de hecho no estudian los mismos contenidos. Así, se puede definir este fenómeno como, El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. Es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo de una sociedad. Se dice que el primer contacto fundamental del niño es la familia inmediata, ella es quien le ayuda a crecer y quien posee la autoridad sobre él. En el núcleo familiar el niño aprende las aptitudes y actitudes que lo permiten convivir mejor, lo que conforma la llamada socialización primaria. Para llegar a una buena socialización primaria desde los primeros tres años de vida, el niño debe ir comprendiendo poco a poco, los límites y normas necesarias para la socializar escolar.

### **2.2.2.1.Etapas del desarrollo.**

Por lo tanto Alamera (2013) Según Piaget el niño de dos a tres años se encuentra en la etapa preoperatorio. El periodo pre operacional se caracteriza por la descomposición del pensamiento en función a los símbolos, imágenes y conceptos. Respecto a la interacción social los niños pequeños tienden a hablar en presencia de otros; aunque sin intercambiar información.

### **2.2.2.2.Apego.**

Es un lazo afectivo y en el niño provoca gran descontrol emocional sobre todo al inicio de cada ciclo escolar. Las conductas de apego son fácilmente observables, en diferentes contextos son todas aquellas conductas que están al servicio del logro o del mantenimiento de la proximidad y el contacto con las expresiones de apego, tales como llantos, sonrisas vocalizaciones, gestos y seguimiento social.

### **2.2.2.3.Egocentrismo.**

Concepto utilizado en el ámbito de las teorías del desarrollo fue muy utilizado por Jean Piaget. Para referirse a la dificultad que tienen los niños para situarse en una perspectiva distinta a la suya. Es una etapa normal del desarrollo que el niño debe superar para convivir y ser feliz.

### **2.2.2.4.Las relaciones interpersonales en la etapa escolar**

Al ingresar el niño a la etapa pre escolar en la que se inicia una etapa donde comienza a formar la conciencia de las reglas que rigen las relaciones sociales, entre las que podemos considerar compartir, no mentir, proteger, así como respetar las reglas en los

juegos y en otras actividades al no hacer trampa, etc. cuando los niños no actúan conforme a estas normas se sienten con culpa.

Lo anterior quiere decir que los niños se van apropiando de valores actitudes y normas de conducta, la noción del bien y del mal a través de la identificación con sus padres y, por lo tanto, adoptan las normas de la sociedad y grupo cultural al que pertenecen. Lo importante en esta etapa es que la socializar con otros niños sirve para que el niño adquiera información y se identifique con sus coetáneos, aprendiendo las conductas adecuadas en diferentes momentos, sus amiguitos actúan de la misma forma que los padres premiando o castigando a los niños dependiendo como se relacionen. Los menores aprenden a ser leales, compartidos, a relacionarse con un líder y a enfrentarse con la hostilidad y el dominio en el grupo de niños.

También debemos tener en cuenta que muchas veces hay niños que se aíslan y no les gusta relacionarse con otros niños provocando que no desarrollen las competencias sociales. Por otra parte, los niños agresivos tampoco pueden tener una buena socializar con los demás debido al rechazo que provoca su comportamiento y conducta.

Es de gran importancia el grupo de compañeros de infancia en la etapa preescolar, ya que le ayudara a desarrollar actitudes de conducta expresión y al manejo de la agresión, ya que la agresión se libera más durante el juego libre y esta no podría ser expresada con los adultos esto significa que aquí el niño aprende como golpear y como defenderse, como hacer enojar a otra persona también aprende a calmar su ira y no atacar al otro. Estar en grupo también le ayuda a reafirmar su conducta femenina o masculina de acuerdo con su identidad psicosexual, le enseña a cooperar y construir,

así como a veces la timidez y a fomentar la socializar social. Ya que los niños aprenden con los amigos y compañeros, si el niño aprende a vivir en sociedad a través de su relación con los demás, la relación con los demás, la relación entre amigos y compañeros contribuye sustancialmente a este desarrollo de las competencias sociales. Por ello los padres deben fomentar la adquisición de amigos por parte de sus hijos ya que son importantes y favorecen la socializar escolar.

#### **2.2.2.5. Tipos de socialización en educación**

Para Sevillano, (2017) manifiesta: el enfoque constructivista de Berger y Luckmann resulta siendo fundamental en esta nueva mirada del individuo en la sociología. Estos autores establecen que el ser humano es un resultado de la sociedad y todo su desarrollo está socialmente conformado e interceptado, inclusive en la infancia. Para estos autores, en la construcción social de la realidad se registran los instantes de externalización, objetivación e internalización mediante el proceso de socialización primaria y secundaria donde se establece la realidad objetiva.

Así mismo Rica, (2015). Socialización Básica: Se lleva a cabo fundamentalmente en la familia y actúa por pautas más emocionales que racionales, a la vez que está determinada por un fuerte control social: cómo debo ser y qué debo hacer, a través de la identificación de los otros significantes. La socialización secundaria, en cambio, se desarrolla en ciertas instituciones destinadas para este fin, como la escuela, la iglesia, el ejército, etc.

La socialización requiere ciertas obligaciones a las niñas y los niños para su conformidad social, lo que trae como resultado la trasmisión de un lugar en el mundo

social”. Contextuando es en el contexto familiar, donde se conciben las primeras relaciones que facilitan la construcción de hábitos, actitudes y valores sociales que les permiten completar al mundo social.

Socialización secundaria: “Presupone un primer proceso de socialización primaria, para así poder enfrentar las demandas de una sociedad continuamente cambiante”.

Socialización Terciarizada: Se da inicio en la edad adulta, por lo que no es novedoso el decir que la socialización del individuo comienza muy pronto. También asumimos y reseñamos el que el proceso que nos ocupa no termina en la infancia. En el periodo adulto, en la tercera edad, la socialización continua mediante la interiorización de nuevos valores y formas de conducta con la presencia de cambios en las posiciones personales y roles, etc. En esta trayectoria la socialización se refiere además a cómo el proceso de socialización que llega a generar un control internalizado de la conducta social. Una de las tipologías de la socialización posterior a la adolescencia es que, el proceso de internalización se desarrolla con más fuerza e independencia, frente a la dependencia que éste guarda con el contexto exterior durante la infancia. Según esto, en los posteriores ciclos de la vida, la conducta estibaría más de disposiciones internas, liberándose cada vez más de revisiones externas, de refuerzos que en otro momento juegan un significativo papel en el proceso de internalización de la pauta social.

#### **2.2.2.6. Proceso de socialización en las instituciones:**

Para Yubero, (2015). Para Durkheim, la socialización a la que se constituyen las generaciones jóvenes es la consecuencia de un proceso formativo que planea y dicta

la sociedad. Concibe este autor, a la hora de aproximarse al análisis de la educación, que se trata de una acción practicada por los adultos a las generaciones recientes con el objetivo de promover y desplegar en el niño un indiscutible número de condiciones físicas, intelectuales y morales que requieren en él tanto la sociedad política en su agregado, como el ambiente particular al que está consignado de manera determinada” entre las circunstancias “Se trata de considerar que, al someter a un sujeto a un tiempo de socialización, estamos convirtiendo un simple organismo biológico en un ser social, a través de las interacciones que éste realiza dentro de su entorno social.

#### **2.2.2.7. Agentes de socialización que influyen**

En términos generales Flores, (2015). La sociedad es un agente de socialización. Entre el sujeto y la sociedad coexisten pequeños grupos que son los primordiales elementos en el transcurso de socialización” Contextualiza “la familia es la encargada de dar inicio al proceso de socialización, no importa el sistema o los contextos legales en que la familia se base, lo importante es que esta institución familiar es la que da inicio al proceso de socialización, la familia como agente socializador del sujeto, ya que después se tendrá la intervención del individuo en varios grupos o instituciones como son: grupo de iguales, partidos políticos u organizaciones sociales, religiosas y grupos recreativos.

#### **2.2.2.8. La socialización en la escuela como medio de importancia.**

Para Sevillano, (2017) “La socialización en la escuela tiene por objeto formar adolescentes como ciudadanos activos en la vida pública dentro de un sistema democrático”. “La escuela es una experiencia fundamental de organización para la vida de la mayor parte de los adolescentes. Ofrece oportunidades de adquirir

información, dominar nuevas habilidades y afinar habilidades antiguas; de participar en deportes, artes y otras actividades; de examinar las opciones vocacionales y de estar con los amigos. Amplía los espacios intelectuales y sociales. Sin embargo, algunos adolescentes no experimentan la escuela como una oportunidad sino como un obstáculo más en su camino a la adultez” “la socialización en el ámbito educativo es más específica de acuerdo al comportamiento del ser humano y tiende a presentarse, desde el punto de vista propio, al ámbito educativo, principalmente los niveles avanzados apuntando al ambiente competitivo de la creación, desarrollo y distribución del conocimiento como eje primordial de transferencia de información”.

Desde su punto de vista Levine (2016) “entiende que el proceso de socialización es de naturaleza básicamente interactiva, involucrando un aprendizaje por parte de la persona socializada, quien va a ser objeto, en función de su papel moldeador, de diferentes cambios. Hemos de considerar que la socialización supone un proceso de adaptación a la sociedad que necesariamente es educativo, ya que implica el aprendizaje de una cadena de contenidos que la sociedad ha dispuesto para tal fin”. “Y es que la educación es la principal responsable de la continuidad social y sin duda, gracias a ella es posible el sustento de la sociedad. Así, entendemos que la socialización es el proceso que expone los diversos modos de acceso, integración y persistencia de un sujeto en un grupo social, tanto en el sentido de captar lo característico de su grupo y de quiénes lo componen, como el dominio de las normas, las formas de expresión, los modos de comunicación y el control de los vínculos afectivos”. Por todo ello, podemos afirmar que “el proceso de socialización se desarrolla ligada e interactivamente con el desarrollo cognitivo de los individuos sin olvidar que, la socialización no se produce en el vacío, ya que los sujetos estamos

inmersos en un entorno cultural que imprimirá las pautas adecuadas en la adquisición de la adaptación social”

#### **2.2.2.9.Familia como agente socializador**

En cuanto Valle (2006).La familia tiene por objeto asegurarse responder las demandas sociales de formar una familia, dada la necesidad humana de corresponder con otros, que, en el caso de los progenitores a los hijos, supone la necesidad de resguardarlos, nutrirlos y expresarles afecto” “La familia es importante y principal de las sociedades; tiene entre otras funciones resguardar la vida y la educación, favorecer el desarrollo saludable de cada uno de sus miembros, así como la transferencia de las costumbres y las tradiciones que atienden la cultura original de cada población.



### **III. Hipótesis**

El programa del taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.

### **IV. Metodología**

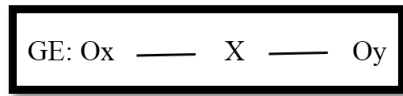
#### **4.1. Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación es pre experimental para:

Pérez (2015) se llaman diseño pre experimental porque su grado de control es mínimo. Estos tipos de diseño suelen ser útiles para una primera aproximación al problema (estudios exploratorios) de investigación. Por ello son adecuados para el establecimiento de relaciones causales entre las variables independientes y dependientes. A partir de esta problemática, nuestra investigación es de metodología cuantitativa. Según Sampieri & Collado & Baptista (2010) el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

El diseño de investigación, “pre – experimental, todos los factores que puedan afectar el experimento”, con un grupo intacto en la que en un inicio se aplicó una prueba de entrada (pre test), luego se realizó las sesiones de aprendizaje como estrategia al grupo experimental. Después se aplicó la prueba de salida (pos test) para verificar la eficacia de la estrategia. (Tamayo, 2004, pág. 49)

Esquemáticamente el diseño corresponderá al siguiente modelo:



Dónde:

G E: Grupo Experimental.

Ox: Evaluación de socialización pre test.

Oy: Evaluación de socialización pos test.

X: Dinámica de juego.

A medida que el taller de dinámica de juegos de los niños de primer grado pertenecientes al grupo experimental antes de aplicar las dinámicas de juegos – pre test.

A medida que la el taller de dinámica de juegos de los niños de primer grado pertenecientes al grupo experimental después de aplicar la dinámica de juegos – pos test.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población.

Está constituida por el total de alumnos inscritos que conforman 142 matriculados del primer grado de las 06 secciones (A - F) de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora de la ciudad de Puno.

Matricula por periodo según grado, 2004-2019

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Total	1238		1211	1218	1072	1013	1007	968	919	792	765	759	830	871	898	916
1º Grado	205		181	196	138	135	153	152	120	111	119	130	164	162	155	142
2º Grado	220		206	180	184	151	150	159	164	117	114	119	145	158	163	154
3º Grado	207		203	212	161	173	149	158	146	144	117	112	133	151	144	160
4º Grado	212		206	199	210	175	178	152	159	136	138	115	123	145	162	143
5º Grado	191		205	215	185	201	174	183	152	136	138	137	120	131	145	169
6º Grado	203		210	216	194	178	203	164	178	148	139	146	145	124	129	148

Fuente: [http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod\\_mod=0230391&anexo](http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0230391&anexo)

### 4.2.2. Muestra.

La muestra de trabajo está constituida por 24 alumnos del primer grado sección A de la Institución Educativa 70 029 María Auxiliadora –Puno. Los mismos que forman el grupo experimental.

*Tabla 1. Población de estudio, de los niños y niñas del primer grado de la emblemática institución educativa primaria 70 029 María Auxiliadora*

GRADO SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL
PRIMERO	12	12	24
“A”			
TOTAL	12	12	24

Fuente: Nomina de matricula

### 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

*Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
Variable Independiente. Taller de dinámica de Juegos	Para Gilari & Nina, (2019) Es una actividad fundamental del niño que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.	1. Área: Personal social. 2. Área integrada: Comunicación .	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?	01
			¿Te sientes feliz cuando participas en los juegos dinámicos?	02
			¿Respetas las reglas del juego?	03
			¿Respetas a tus compañeros en el juego?	04
			¿Participas activamente en los juegos dinámicos?	05
			¿Conversas con tus compañeros y compañeras en el grupo?	06
			¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?	07
			¿Te gusta formar grupos para jugar?	08
Variable dependiente. Socialización	Es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. En su interacción con otros desarrollan su manera de pensar, sentir y actuar, que es esencial, eficaz para la sociedad. Suriá, (2016)	3. Motivación 4. Organización 5. Desarrollo de habilidad 6. Desarrollo de actividades	Comparte materiales con sus compañeros que no lo tienen.	09
			Participa en las actividades que organiza la institución educativa.	10
			Aporta ideas para realizar el trabajo en grupo.	11
			Busca soluciones a los problemas que se suscitan en el aula o patio.	12
			Brinda ayuda cuando un compañero lo requiere.	13
			Cumple con las actividades del “niño de la semana”.	14
			Saluda a sus compañeros y personas mayor.	15
			Levanta la mano para participar.	16
			Acepta a sus compañeros sin discriminación.	17
			Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada.	18
			Reconoce el esfuerzo del trabajo en grupo.	19
			Actúa de manera prudente ante cualquier situación de riesgo.	20.

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.4.1. Observación**

Observación participante: permitirá visualizar el comportamiento de cada uno de los infantes, en el margen e interacción y desarrollo de los juegos dinámicos en el proceso de socialización.

Sesiones de aprendizaje: Aplicación de teoría – practica, organizadas de forma secuencial y lógica bajo una unidad de aprendizaje.

##### **4.4.1.1. Instrumento**

##### **4.4.1.2. Test de evaluación (pre test – pos test)**

El presente instrumento tiene por finalidad registrar y medir el desempeño, la socializar y la conducta de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa primara 70029 María Auxiliadora, por el cual se desarrollara 06 sesiones demostrativas de aprendizaje, los mismos que se trabajaron de forma colectiva. Se aplicó evaluando a cada niño durante el desarrollo de cada sesión, teniendo en cuenta los ítems señalados (SI – NO) con relación a las variables.

##### **4.2.1.3 Guía de sesiones de aprendizaje:**

Se realizó 06 sesiones de aprendizaje para la construcción de una ruta o camino para el desarrollo de las sesiones a aplicar, las cuales están desarrolladas bajo los siguientes títulos:

La canasta revuelta

La torre más alta

La argolla

La caja de sorpresa

La papa caliente

La telaraña

#### **4.5. Plan de análisis**

Por ser un procedimiento experimental se desarrollará de la manera siguiente:

Se realiza el trabajo de escritorio para la formulación de las sesiones demostrativas.

Seguidamente se trabaja las sesiones seleccionadas en las aulas del primer grado de primaria. Luego Se ordena los resultados obtenidos en la aplicación de las sesiones de entrada, transcurso y salida. Así mismo Se desarrolla tablas y gráficos de tabulación, para el cual se utilizará Microsoft Excel y Word para realizar las comparaciones obtenidas. De tal manera Se procede a la interpretación de datos Para el procedimiento de los resultados se realizará tomando en cuenta datos cualitativos y datos cuantitativos.

#### 4.6. Matriz de consistencia.

*Cuadro 2. Matriz de consistencia*

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿De qué manera el Taller de dinámica de juego se relaciona con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019?	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si el Taller de dinámica de juego se relaciona con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> 1.- Evaluar el taller de la dinámica de juego (pre test) en los niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora del distrito, provincia región Puno 2019. 2.- Aplicar el programa de Taller de dinámica de juegos y la socialización en niños del primer grado en la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora distrito de Puno, provincia de Puno, Región Puno 2019. 3.- Evaluar después de aplicar el programa del taller de dinámica de juegos en los niños de primer grado en la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora distrito de Puno, provincia de Puno, Región Puno 2019. 4.- Comparar el pre test y post test del programa del taller de dinámica de juego y la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora del distrito, provincia región Puno 2019.</p>	El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.	<p><b>Variable independiente</b> Taller de dinámica de juegos</p> <p><b>Variable dependiente</b> Socialización</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población y muestra</p> <p>24 alumnos del primer grado de primaria.</p> <p>Guía de Observación participante. - pretest - posttest</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Guía de sesiones de aprendizaje.</p>

#### **4.7. Principios éticos**

Beneficencia y no maleficencia. - en esta investigación se aseguró el bienestar de las personas que voluntariamente participen en las investigaciones, por lo tanto, mi compromiso es no causar daños, tampoco efectos adversos y maximizar los beneficios.

Protección a las personas. - en este estudio se consideró a la persona como el fin mas no como el medio, por ello necesita cierto grado de protección, lo cual dependerá del grado de riesgo en que incurran y la probabilidad. En ese sentido, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Asimismo, su participación será libre y voluntariamente respetando sus derechos fundamentales. Justicia. - considerar que la equidad y la justicia sea para todas las personas que participaron en la investigación y tengan acceso a los resultados, asimismo, ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar precauciones.

Integridad Científica. - en esta sociedad del conocimiento en la que la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación son activos esenciales para el progreso y el crecimiento económico sostenible, cobra especial relevancia la integridad científica como valor inspirador y garante de la buena praxis en investigación. Por ello mi conducta será íntegro, honesto, objetividad imparcialidad y responsable en todo el proceso de investigación, es decir, desde la planificación hasta los resultados.

Consentimiento informado y expreso. - Las personas que participaron en esta investigación estuvieron informados de los fines y objetivos de este estudio, asimismo aceptaron voluntariamente en alcanzar la información.



## V. Resultados

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Evaluar el taller de la dinámica de juego (pre test) en los niños del primer grado.

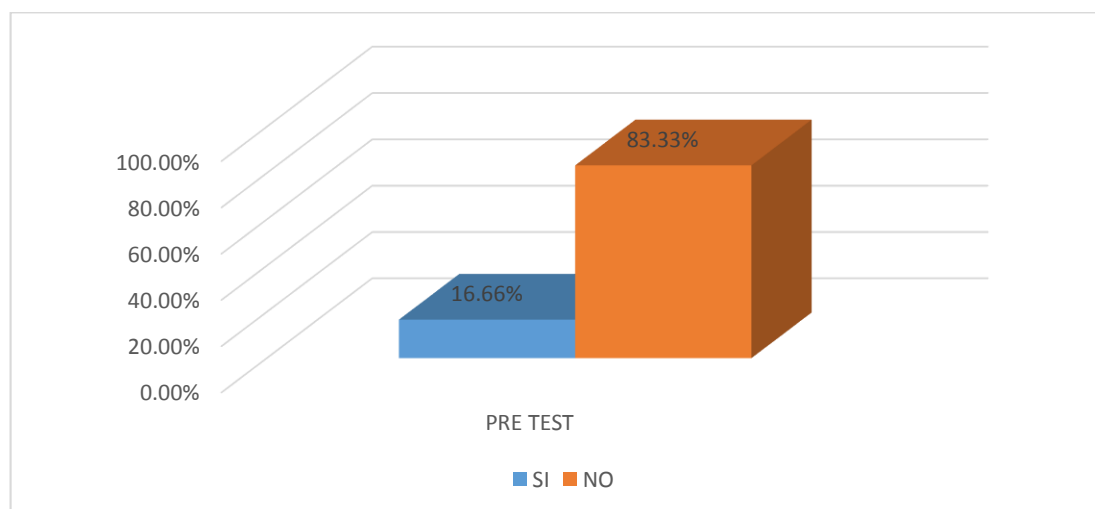
La evaluación del taller tiene como finalidad registrar y medir el desempeño, la socialización y la conducta de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa primara 70029 María Auxiliadora, por el cual se desarrollaron 06 sesiones demostrativas de aprendizaje (dinámica de juego), los mismos que se trabajaron de forma colectiva y participativa. Se evaluó a cada niño durante el desarrollo de cada sesión, teniendo en cuenta los instrumentos aplicados de pre test, 20 ítems señalados (SI – NO) con relación al taller de dinámica de juegos y a la socialización, dichos instrumentos fueron validados para su aplicación.

**Tabla 1 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta**

	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	4	4/24	16.6
No	20	20/24	83.3
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 1. Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

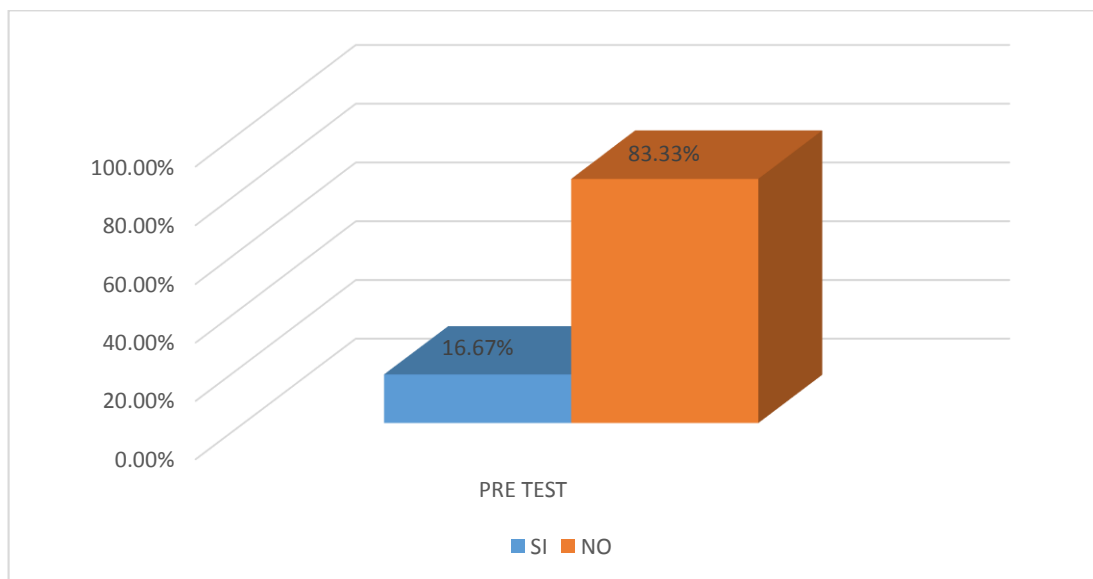
En la tabla 1 y gráfico 1, podemos mencionar que en el instrumento del pre test se realizó en sesiones de aprendizaje – tema Canasta Revuelta, la evaluación demuestra que 20 niños que representa el 83.33%, refleja que no todos los niños socializan, según los indicadores desarrollados, antes de iniciar la sesión de aprendizaje.

**Tabla 2 Frecuencia de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta Pre Test.**

	<b>Fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	4	4/24	16.66
No	20	20/24	83.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo.

**Gráfico 2 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

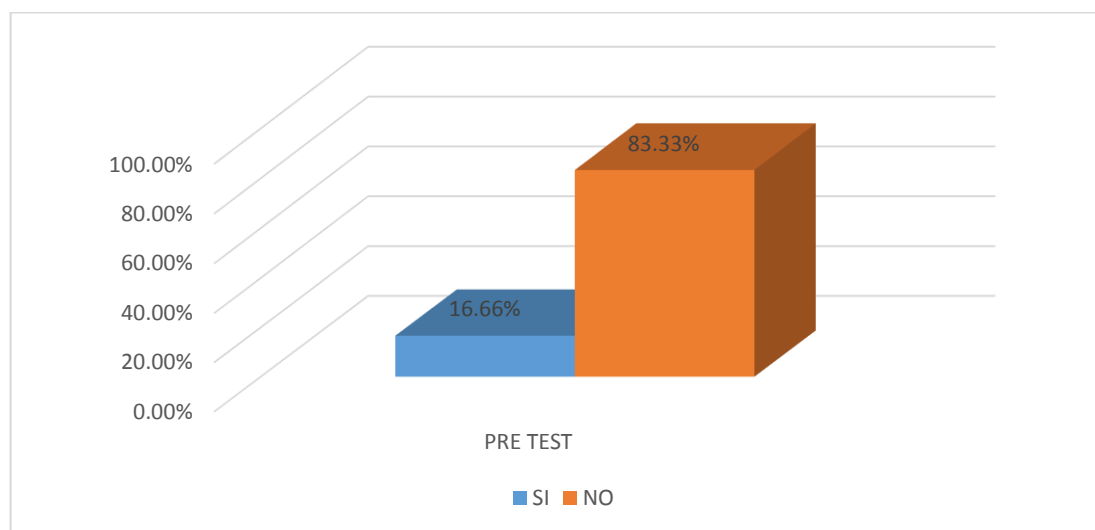
En la tabla 2 y gráfico 2, podemos resaltar que en el pre test se tiene un alto grado de dificultad entre los niños que se traduce en un 83.33 %, esto puede detallarse a varios factores que se refleja en 20 niños de 24, esto nos demuestra que existe algunas dificultades en las acciones de conducta temporal entre los estudiante.

**Tabla 3 Frecuencia de la variable dinámica de juegos según el indicador la Argolla**

	<b>Fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	4	4/24	16.66
No	20	20/24	83.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 3 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Argolla**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

En la tabla 3 y gráfico 3, nos da entender que el 83.33% de los niños que representa 20 de 24 niños, presentan dificultades de socialización, es un porcentaje alto, donde los niños no desarrollan acciones solidarias, de responsabilidad y justicia, según indicadores desarrollados.

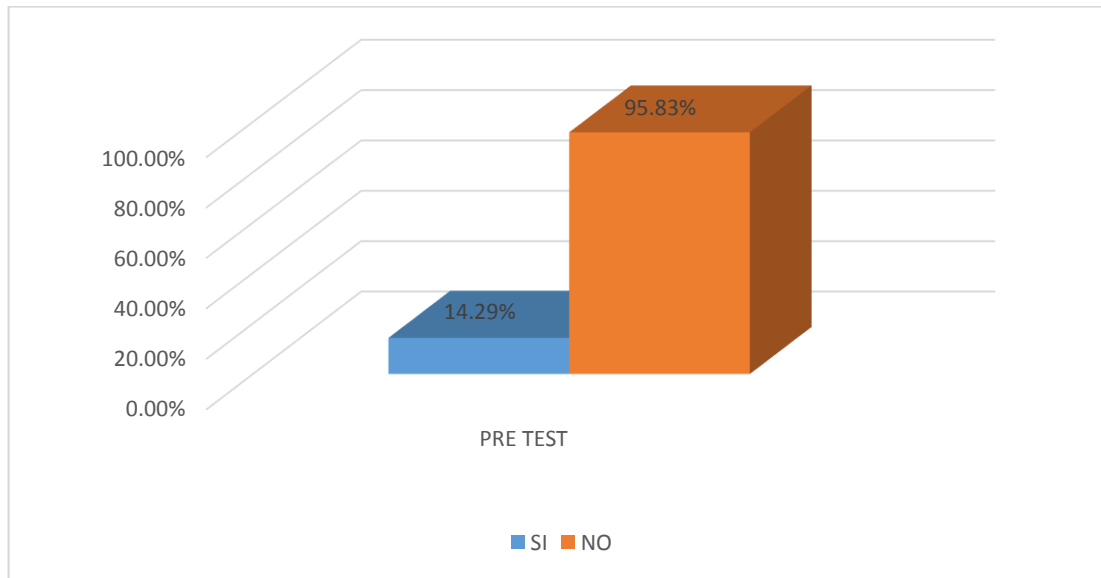
**Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de Sorpresa**

	<b>Fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	3	3/24	14.29
No	21	21/24	87.5
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 4 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja**

*de sorpresa*



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

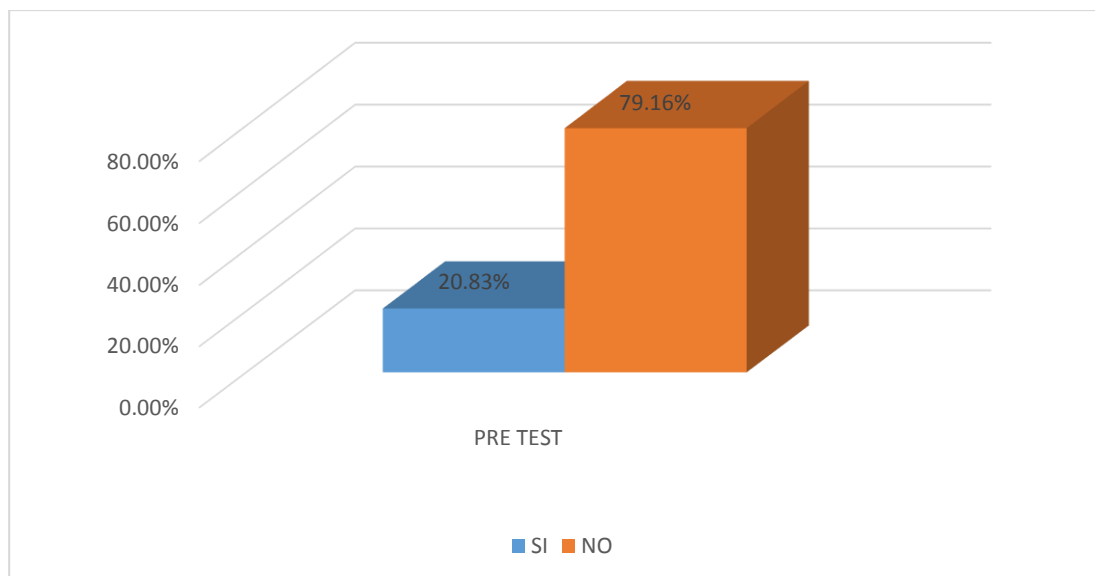
En la presente tabla 4 y grafico 4, podemos mencionar que de 24 niños, 21 demuestran dificultades para socializar entre ellos el respeto, la solidaridad y justicia, como se representa en la tabla anterior, con ello podemos referir que no todos los niños son iguales, tiene peculiaridades del momento, los mismos que son reflejados en el salón de clases, conflictos internos que pueden afectar el rendimiento de los niños.

***Tabla 5 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente***

	<b>Fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	5	5/24	20.83
No	19	19/24	79.16
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 5 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

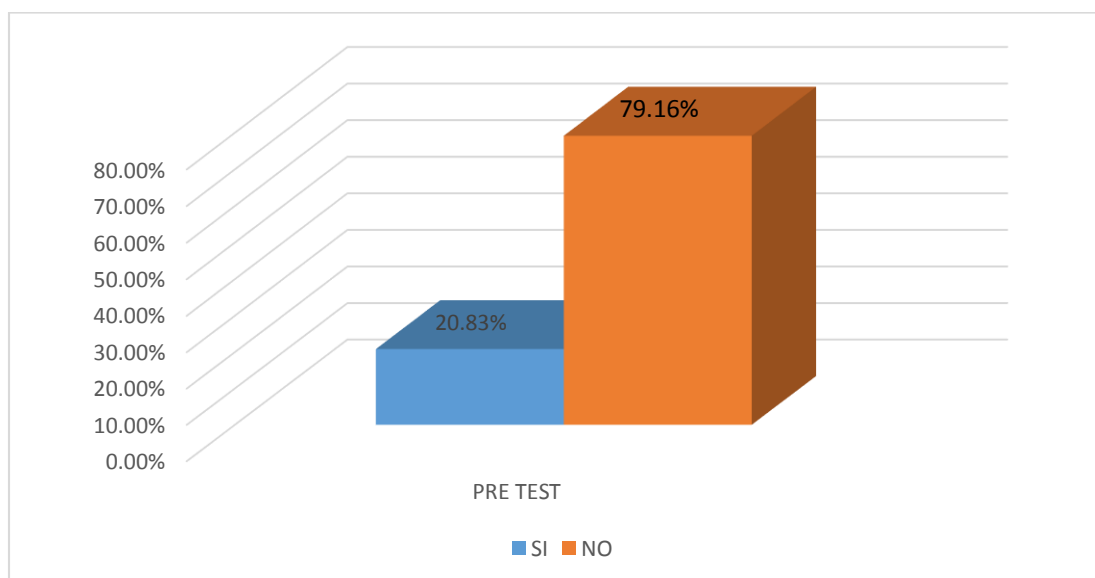
En la tabla 5 y el gráfico 5, se puede deducir que en la ejecución del pre test, de 24 niños 19 niños que representa el 79.16% no practican parcialmente la socialización, esto se debe a diferentes factores que están asociados al desarrollo a los niños como, el ambiente familiar, exterior o institucional.

**Tabla 6 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Telaraña**

	<b>Fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	5	5/24	20.83
No	19	19/24	79.16
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 6 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Telaraña**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

De la tabla 6 y el gráfico 6 podemos mencionar que en el pre test que 19 niños de 24 niños presentan dificultades de socialización en un porcentaje de 79.16%, ello puede significar a las variantes de los indicadores de evaluación, o situaciones momentáneas.

### **5.1.2. Aplicar el programa de Taller de dinámica de juegos y la socialización en niños del primer grado**

La aplicación del desarrollo del programa de taller de dinámica de juego y la socialización, se realizó mediante las guías de sesiones de aprendizaje, el cual fue construido, con datos informativos, información circular, el cual tiene la medición de indicadores de desempeño, en temas de conocimientos y actitudes con técnica e instrumentos de evaluación, desarrollando sesiones con contenido de inicio, proceso y final (como estructura de la sesión), bajo este marco se realizaron 06

sesiones de aprendizaje para la construcción de una ruta o camino para el desarrollo de las sesiones a aplicar, las cuales están desarrolladas bajo los siguientes títulos:

La canasta revuelta, la torre más alta, la argolla, la caja de sorpresa, la papa caliente, la telaraña.

**5.1.3. Evaluar después de aplicar el programa del taller de dinámica de juegos en los niños de primer grado.**

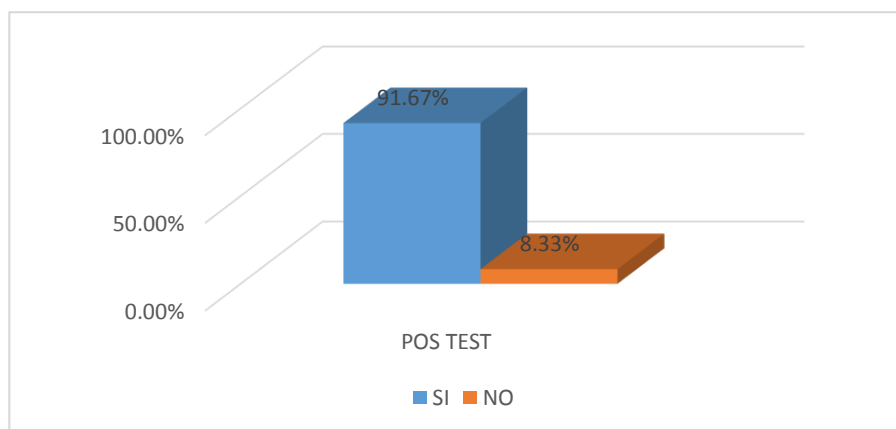
A continuación, se desarrollan los resultados obtenidos de las 06 sesiones demostrativas de la dinámica de juego en la socialización, bajo el instrumento evaluador del pos test.

**Tabla 7 Frecuencia de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta**

	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	22	22/24	91.66
No	2	2/24	8.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 7. Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Canasta revuelta**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.



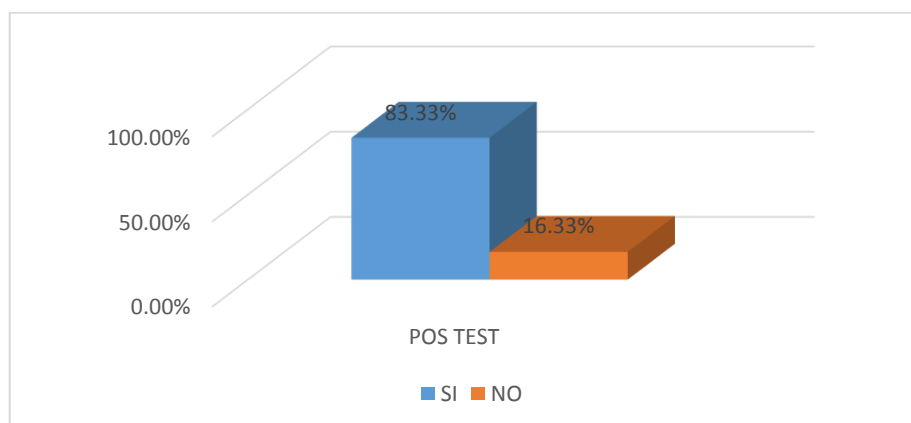
En la tabla 7 y gráfico 7, podemos mencionar que la intervención realizada en la sesión de aprendizaje – tema Canasta Revuelta, la participación de los niños mejoro de 8.33% a 91.67%, con ello demostramos que la aplicación y el desarrollo de la sesión de aprendizaje, ayudo en la mejora de socializar, el cual se realizó mediante juegos con una duración de 90 minutos en aulas pedagógicas, con ello logramos la satisfacción del niño, debido a que los juegos ayudan a socializar y es una forma de aprender de manera colectiva, se pudo resaltar que el trabajo conjunto los niños interactúan, existe un ambiente de respeto, el papel de curiosidad es trabajado por los niños.

**Tabla 8 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta**

	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	20	/24	83.33
No	4	6/24	16.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 8 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Torre más alta**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

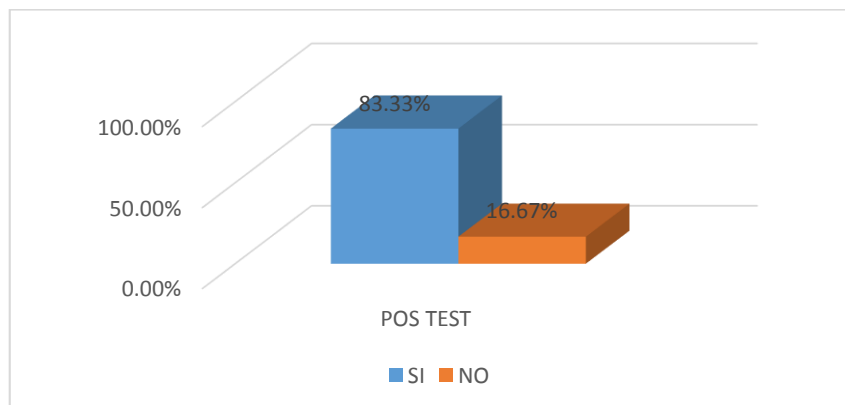
En la tabla 8 y grafico 8, podemos resaltar que antes de la intervención se tenía un alto grado de dificultad entre los niños para comprender el juego de la Torre más alta, de la participación de 24 niños en el pre test 16.33% de niños no socializaban con dicho juego, después de la intervención, el 83.33% de niños cumplieron con los indicadores de conocimientos y actitudes los mismos que fueron evaluados con los instrumentos de socialización, pero a comparación de la anterior intervención, este tuvo mayores dificultades por la complejidad de la intervención, pero se puede resaltar, la influencia de los medios de comunicación, debido que este juego es usual en los programas de televisión, pero podemos detallar que cumple con las expectativas de la evaluación, los niños se mostraron participativos, reconocieron la importancia de apoyar a sus compañeros en temas de competencias..

**Tabla 9 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador la Argolla**

	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	20	20/24	83.33
No	4	4/24	16.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 9 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Argolla**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

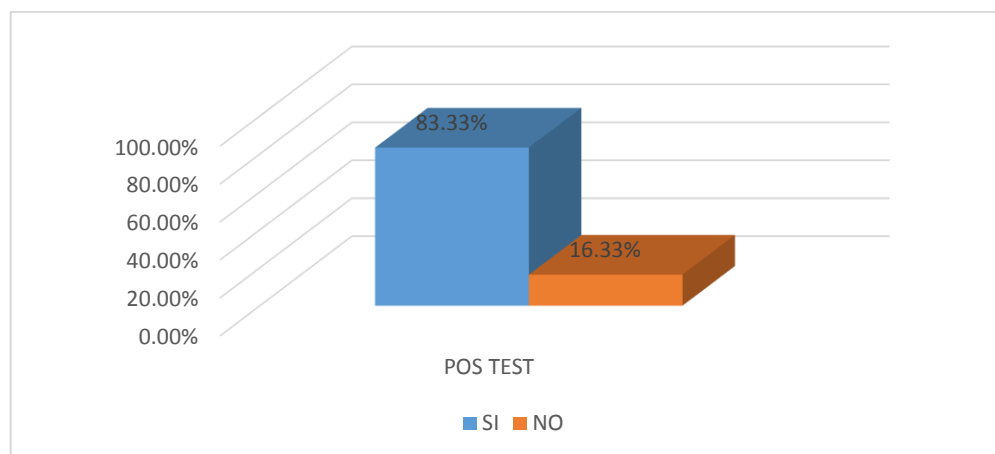
Con la aplicación de la sesión de aprendizaje, La Argolla, mostro un 83.33 % de los niños del primer grado de primaria cumplieron con los indicadores de conocimiento y actitudes, demostrando que los juegos ayudan en el desarrollo personal y significativo, en el momento de socialización – evaluación, cuando se pregunta a los niños que les gusto, respondieron que era un juego nuevo y que les gustaba porque entre ellos se ayudaban y se animaban en competir, este ejemplo ayuda a que los niños tenga la alternancia de conocer, el propósito de la ayuda mutua.

**Tabla 10 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de Sorpresa**

	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	20	20/24	83.33
No	4	6/24	16.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 10 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Caja de sorpresa**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

En la presente tabla 10 y grafico 10, podemos demostrar que la aplicación de las sesiones de aprendizaje la caja de sorpresa, en el pos test el 83.33 % de los estudiantes lograron el cumplimiento de los objetivos deseados, que representan 20 alumnos de un

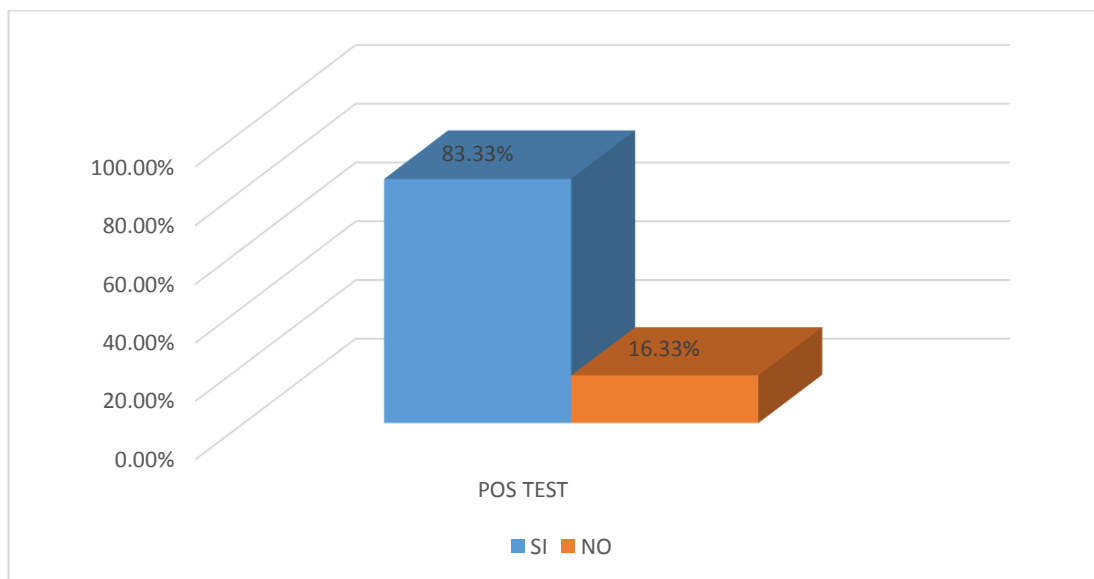
total de 24, el objetivo de la dinámica de juego era compartir, intercambiar aptitudes, esta dinámica ayudo en conocer las aptitudes de los niños, como es el canto, baile, etc. Se pudo resaltar que la mayor participación se tuvo en los niñas, los niños se sentían cohibidos de las acciones que tomaron al azar, pero siendo un tema competitivo mostraron grande dotes, esta dinámica a conocer, las inteligencias cognitivas múltiples, así como lo manifiesta el autor Piaget, los niños muestran su desarrollo o inteligencia lingüística, la rítmica, kinestésica, interpersonal y naturalista, bajo estos ejemplos podemos valorar el desenvolvimiento de los niños.

***Tabla 11 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente***

	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
Si	20	20/24	83.33
No	4	4/24	16.33
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 11** *Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador La Papa Caliente*



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

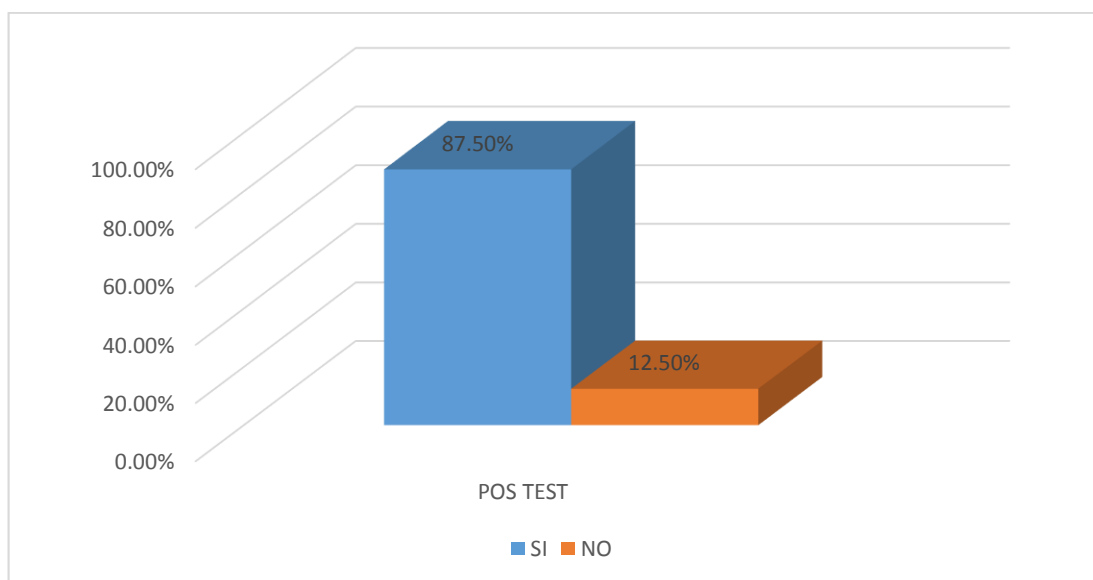
En la tabla 11 y el gráfico 11, se puede deducir que en la ejecución de pos test de la dinámica de juegos; La papa caliente, se tuvo un 95.83% que representan a 23 alumnos de un total de 24, que mediante este juego tradicional los alumnos reconocen la importancia de integrarse en forma efectiva, esto significa que los niños participan en los juegos interactuando con sus compañeros de aula, cumpliendo con los indicadores de desempeño. Esta dinámica de juego, ayudan a que los niños tengan una reacción del momento, el diálogo es fluido entre los niños, la interacción se realiza al preguntar cómo pueden aplicar dicho juego ellos manifiestan en su mayoría que no deben de tocar cosas calientes porque se queman, esta explicación ayuda a que los niños conozcan la importancia de como tener una reacción ante un hecho similar.

**Tabla 12 Frecuencia y porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Telaraña**

	<b>Fi</b>	<b>Hi</b>	<b>hi%</b>
Si	21	19/24	87.5
No	3	5/24	12.5
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>1.00</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

**Gráfico 12 Porcentaje de la variable dinámica de juegos según el indicador Telaraña**



Fuente: Instrumentos de validación – sesión de aprendizaje.

De la tabla 12 y el gráfico 12, podemos mencionar que el juego tradicional Telaraña, después de su aplicación en el salón, se tuvo como resultado que el 87.5% que representa a 21 estudiantes de un total de 24, lograron la satisfacción en el cumplimiento de los competencias y capacidades, evaluados en los indicadores de conocimientos y actitudes, esta dinámica de juego ayuda en el reconocimiento del compañero, así como en la memoria inmediata, al memorizar su edad, hobby y

nombre, en este caso los niños y niñas tiene una herramienta importante que es el ovillo de lana, el cual mientras más grande el entramado, los niños participan y socializan más, esto como ayuda en su socialización, que conozcan y reconozcan que les gusta a sus compañeros.

#### 5.1.4. Comparar el pre test y post test del programa del taller de dinámica de juego y la socialización en niños del primer grado.

A continuación se realiza la evaluación del pre test y pos test realizado mediante la dinámica de juegos.

**Tabla 13 Comparación de Pre-test, Post-test y porcentaje de la superación en la sesión de aprendizaje.**

<i>sesiones de aprendizaje</i>	<i>PRE-TEST</i>		<i>POS TEST</i>		<i>% superación en la sesión de aprendizaje</i>
	<i>SI</i>	<i>NO</i>	<i>SI</i>	<i>NO</i>	
<i>La canasta revuelta</i>	16.66	83.33	91.67	8.33	75.01
<i>Torre más alta</i>	16.66	83.33	83.33	16.33	66.67
<i>La Argolla</i>	16.66	83.33	83.33	16.33	66.67
<i>La Caja de Sorpresa</i>	14.29	87.5	83.33	16.33	69.04
<i>La Papa Caliente</i>	20.83	79.16	83.33	16.33	62.5
<i>Telaraña</i>	20.83	79.16	87.5	12.5	66.5

las estadísticas descriptivas, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test, , muestra que los resultados son positivos del pos test, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente la socializar

escolar, cumpliendo con los indicadores de conocimiento y de actitudes, las estrategias utilizadas ayudan a que los niños formen actitudes y conocimientos a priori, mediante los juegos.



## *Prueba de Hipótesis*

### *Prueba de rangos con signo de Wilcoxon Juego de La Canasta Revuelta*

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de responsabilidad, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 24 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, no existiendo empates y rangos negativos tampoco existen con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

### *Cuadro estadístico con Wilcoxon juego La Canasta Revuelta*

	<i>Resultados</i>		<i>Diferencia</i>
	<i>PRE_TEST</i>	<i>POST_TEST</i>	
<i>MEDIA</i>	<i>3.500</i>	<i>16.542</i>	<i>13.042</i>
<i>DESVIACION ESTANDAR</i>	<i>1.0632</i>	<i>1.0206</i>	<i>-0.043</i>
<i>VARIANZA</i>	<i>1.130</i>	<i>1.042</i>	<i>-0.089</i>
<i>Z(K-S)</i>	<i>0.379</i>	<i>0.539</i>	<i>0.160</i>
<i>P-valor</i>	<i>0.005</i>	<i>0.006</i>	<i>0.001</i>

### *Cuadro estadístico con SPSS juego La canasta Revuelta*

<i>Estadísticos</i>			
		<i>PRE_TEST</i>	<i>POST_TEST</i>
<i>N</i>	<i>Válido</i>	<i>24</i>	<i>24</i>
	<i>Perdidos</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>Media</i>		<i>3.500</i>	<i>16.542</i>
<i>Desv. Desviación</i>		<i>1.0632</i>	<i>1.0206</i>
<i>Varianza</i>		<i>1.130</i>	<i>1.042</i>

**Planteo de hipótesis**

**Ho:** El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.

**H1:**

**Valor de "W" calculado:** -4.344  
**Valor de P:** 1.4x10-3

Interpretación de hipótesis:

Interpretación el valor de P: **1.4x10-3** **0.0014**

Con una probabilidad de error de valor P, podemos concluir en que la mejora después de la aplicación de la hipótesis difiere de la anterior evaluación, por lo que la hipótesis es positiva

La prueba de rangos con signo de Wilcoxon se basa en rangos positivos y negativos

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de responsabilidad del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70029 María auxiliadora – Puno 2019.

### Prueba de rangos con signo de Wilcoxon juego La Torre más Alta

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de responsabilidad, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 24 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, no existiendo empates y rangos negativos tampoco existen con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

*Cuadro estadístico con wilconxon Juego La Torre más Alta*

<i>Estadísticos</i>			
	<i>Resultados</i>		<i>Diferencia</i>
	<i>PRE_TE ST</i>	<i>POST_TES T</i>	
<i>MEDIA</i>	<i>3.650</i>	<i>16.392</i>	<i>12.742</i>
<i>DESVIACION ESTANDAR</i>	<i>1.0638</i>	<i>1.0306</i>	<i>-0.033</i>
<i>VARIANZA</i>	<i>1.135</i>	<i>1.043</i>	<i>-0.092</i>
<i>Z(K-S)</i>	<i>0.387</i>	<i>0.568</i>	<i>0.181</i>
<i>P-valor</i>	<i>0.005</i>	<i>0.006</i>	<i>0.001</i>

*Cuadro Estadístico con SPSS – Juego La Torre mas Alta*

<i>Estadísticos</i>			
		<i>PRE_T EST</i>	<i>POST_TEST</i>
<i>N</i>	<i>Válido</i>	<i>24</i>	<i>24</i>
	<i>Perdidos</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>Media</i>		<i>3.650</i>	<i>16.392</i>
<i>Desviación . Desviación</i>		<i>1.0638</i>	<i>1.0306</i>
<i>Varianza</i>		<i>1.135</i>	<i>1.043</i>

### Planteo de hipótesis

Ho: El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.

H1:

Valor de "W" calculado: -4.2855

Valor de P:  $1.38 \times 10^{-3}$

### Interpretación de hipótesis:

Interpretacion el valor de P:  $1.38 \times 10^{-3}$

Con una probabilidad de error de valor P, podemos concluir en que la mejora después de la aplicación de la hipótesis difiere de la anterior evaluación, por lo que la hipótesis es positiva

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de responsabilidad del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70029 Maria auxiliadora – Puno 2019.

### Prueba de rangos con signo de Wilcoxon Juego La Argolla

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de responsabilidad, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 24 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, no existiendo empates y rangos negativos tampoco existen con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

*Cuadro Estadístico con Wilconxon con el juego La Argolla*

<i>Estadística</i>			
	<i>Resultados</i>		<i>Diferencia</i>
	<i>PRE_TES T</i>	<i>POST_TES T</i>	
<i>MEDIA</i>	3.630	16.428	12.798
<i>DESVIACION ESTANDAR</i>	1.0698	1.0311	-0.039
<i>VARIANZA</i>	1.191	1.044	-0.148
<i>Z(K-S)</i>	0.382	0.566	0.184
<i>P-valor</i>	0.005	0.006	0.001

*Cuadro estadístico con SPS juego La Argolla*

<i>Estadísticos</i>			
		<i>PRE_TEST</i>	<i>POST_TES T</i>
<i>N</i>	<i>Válido</i>	24	24
	<i>Perdidos</i>	0	0
<i>Media</i>		3.630	16.428
<i>Desv. Desviación</i>		1.0698	1.0311
<i>Varianza</i>		1.191	1.044

*Planteo de hipótesis* El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.

*H<sub>0</sub>:*

*H<sub>1</sub>:*

*Valor de "W" calculado:* -4.1854

*Valor de P:* 1.547x10<sup>-3</sup>

*Interpretación de hipótesis:*

*Interpretación el valor de P:* 1.547x10<sup>-3</sup>

*Con una probabilidad de error de valor P, podemos concluir en que la mejora después de la aplicación de la hipótesis difiere de la anterior evaluación, por lo que la hipótesis es positiva.*

*La prueba de rangos con signo de Wilcoxon se basa en rangos positivos y negativos*

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de responsabilidad del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70029 María auxiliadora – Puno 2019.

***Prueba de rangos con signo de Wilcoxon juego La Caja de Sorpresa***

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de responsabilidad, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 24 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, no existiendo empates y rangos negativos tampoco existen con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

<b><i>Cuadro estadístico con wilconxon juego de la caja de sorpresa</i></b>			
	<b><i>Resultados</i></b>		<b><i>Diferencia</i></b>
	<b><i>PRE_TES T</i></b>	<b><i>POST_TES T</i></b>	
<b><i>MEDIA</i></b>	<i>3.604</i>	<i>16.526</i>	<i>12.922</i>
<b><i>DESVIACION ESTANDAR</i></b>	<i>1.0731</i>	<i>1.0360</i>	<i>-0.037</i>
<b><i>VARIANZA</i></b>	<i>1.622</i>	<i>1.044</i>	<i>-0.578</i>
<b><i>Z(K-S)</i></b>	<i>0.418</i>	<i>0.566</i>	<i>0.148</i>
<b><i>P-valor</i></b>	<i>0.004</i>	<i>0.008</i>	<i>0.004</i>

<b><i>Cuadro estadístico con SPSS Juego la caja de sorpresa</i></b>			
<b><i>Estadísticos</i></b>			
		<b><i>PRE_TEST</i></b>	<b><i>POST_TES T</i></b>
<b><i>N</i></b>	<b><i>Válido</i></b>	<i>24</i>	<i>24</i>
	<b><i>Perdidos</i></b>	<i>0</i>	<i>0</i>
<b><i>Media</i></b>		<i>3.604</i>	<i>16.526</i>
<b><i>Desv. Desviación</i></b>		<i>1.0731</i>	<i>1.0360</i>
<b><i>Varianza</i></b>		<i>1.622</i>	<i>1.044</i>

## Planteo de hipótesis

Ho: El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.

H1: -3.875

Valor de "W" calculado: 1.568x10<sup>-2</sup>

Interpretación de hipótesis:

Interpretación el valor de P: 1.568x10<sup>-2</sup>

Con una probabilidad de error de valor P, podemos concluir en que la mejora después de la aplicación de la hipótesis difiere de la anterior evaluación, por lo que la hipótesis es positiva

La prueba de rangos con signo de Wilcoxon se basa en rangos positivos y negativos  
La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de responsabilidad del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70029 María auxiliadora – Puno 2019.



***Prueba de rangos con signo de Wilcoxon del juego La papa caliente***

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de responsabilidad, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 24 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, no existiendo empates y rangos negativos tampoco existen con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

<b><i>Cuadro estadístico con wilconxon Juego La Papa Caliente</i></b>			
<b><i>Estadísticos</i></b>			
	<b><i>Resultados</i></b>		<b><i>Diferencia</i></b>
	<b><i>PRE_TES T</i></b>	<b><i>POST_TES T</i></b>	
<b><i>MEDIA</i></b>	<i>3.587</i>	<i>16.287</i>	<i>12.700</i>
<b><i>DESVIACION ESTANDAR</i></b>	<i>1.0712</i>	<i>1.0321</i>	<i>-0.039</i>
<b><i>VARIANZA</i></b>	<i>1.214</i>	<i>1.044</i>	<i>-0.170</i>
<b><i>Z(K-S)</i></b>	<i>0.475</i>	<i>0.58789</i>	<i>0.113</i>
<b><i>P-valor</i></b>	<i>0.000</i>	<i>0.0012</i>	<i>0.001</i>

<b><i>Cuadro estadístico con SPSS Juego La Papa Caliente</i></b>			
<b><i>Estadísticos</i></b>			
		<b><i>PRE_TEST</i></b>	<b><i>POST_TES T</i></b>
<b><i>N</i></b>	<b><i>Válido</i></b>	<i>24</i>	<i>24</i>
	<b><i>Perdidos</i></b>	<i>0</i>	<i>0</i>
<b><i>Media</i></b>		<i>3.587</i>	<i>16.287</i>
<b><i>Desv. Desviación</i></b>		<i>1.0712</i>	<i>1.0321</i>
<b><i>Varianza</i></b>		<i>1.214</i>	<i>1.044</i>

***Planteo hipótesis***

El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019

***H<sub>0</sub>:***

***H<sub>1</sub>:***

***Valor de "W" calculado:***

***-3.2554***

***Valor de P:***

***1.875x10<sup>-2</sup>***

***Interpretación de hipótesis:***

**Interpretación el valor de P:**

***1.875x10<sup>-3</sup>***

Con una probabilidad de error de valor P, podemos concluir en que la mejora después de la aplicación de la hipótesis difiere de la anterior evaluación, por lo que la hipótesis es positiva.

La prueba de rangos con signo de Wilcoxon se basa en rangos positivos y negativos

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de responsabilidad del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70029 María auxiliadora – Puno 2019.

***Prueba de rangos con signo de Wilcoxon juego la telaraña***

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de responsabilidad, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 24 estudiantes, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, no existiendo empates y rangos negativos tampoco existen con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

<b><i>Cuadro estadístico con wilconxon juego La Telaraña</i></b>			
	<b><i>Resultados</i></b>		<b><i>Diferencia</i></b>
	<b><i>PRE_TES T</i></b>	<b><i>POST_TES T</i></b>	
<b><i>MEDIA</i></b>	<i>4.547</i>	<i>16.287</i>	<i>11.740</i>
<b><i>DESVIACION ESTANDAR</i></b>	<i>1.1421</i>	<i>1.0501</i>	<i>-0.092</i>
<b><i>VARIANZA</i></b>	<i>1.141</i>	<i>1.045</i>	<i>-0.096</i>
<b><i>Z(K-S)</i></b>	<i>0.6554</i>	<i>0.58789</i>	<i>-0.068</i>
<b><i>P-valor</i></b>	<i>0.000</i>	<i>0.002</i>	<i>0.002</i>

<b><i>Cuadro estadístico con SPSS juego de La Telaraña</i></b>			
<b><i>Estadísticos</i></b>			
		<b><i>PRE_TEST</i></b>	<b><i>POST_TES T</i></b>
<b><i>N</i></b>	<b><i>Válido</i></b>	<i>24</i>	<i>24</i>
	<b><i>Perdidos</i></b>	<i>0</i>	<i>0</i>
<b><i>Media</i></b>		<i>4.547</i>	<i>16.287</i>
<b><i>Desv. Desviación</i></b>		<i>1.1421</i>	<i>1.0501</i>
<b><i>Varianza</i></b>		<i>1.141</i>	<i>1.045</i>

Planteo hipótesis	El taller de dinámica de juego se relaciona significativamente con la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019.
Ho:	
H1:	

Valor de "W" calculado:	<b>-4.256</b>
Valor de P:	<b>2.845x10-3</b>

Interpretación de hipótesis:

Interpretación el valor de P: **2.845x10-3**

Con una probabilidad de error de valor P, podemos concluir en que la mejora después de la aplicación de la hipótesis difiere de la anterior evaluación, por lo que la hipótesis es positiva

La prueba de rangos con signo de Wilcoxon se basa en rangos positivos y negativos

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de responsabilidad del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70029 María auxiliadora – Puno 2019.

## **5.2. ANALISIS DE LOS RESULTADOS**

A partir de los datos se determinó el nivel de sociabilización en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Así mismo se realizó un análisis estadístico para aportar a la definición del problema y lograr los objetivos planteados por esta investigación, los datos están representados en tablas y gráficos estadísticos con su respectiva interpretación.

Otro punto importante es saber que la dinámica de juego ayuda en el proceso de socialización significativamente, pues es un conocimiento aprendido por la experiencia, esta actuación de forma participativa, ayuda a sembrar confianza, actitud, respetar la diferencia, ser competitivo en la medida del cooperativismo, asumir una actitud reflexiva con cada juego aplicado.

Mencionar que la valoración desde el punto de vista del investigador, aplicado mediante la observación participante, conocer las habilidades e inteligencias múltiples, este juego de dinámicas, se puede aplicar cuando uno recién conoce a sus alumnos, empezando una sesión, podemos resaltar el valor, aptitud, ello conllevará a que los docentes tengan una mayor oportunidad de desenvolvimiento y realizar una interacción multidimensional.

### **5.2.1. Evaluar el taller de la dinámica de juego (pre-test) en los niños del primer grado.**

Que mediante la aplicación del instrumento de evaluación se pudo identificar que, los niños y niñas muestran actitudes diferenciadas, la socialización, según los indicadores desarrollados los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno, muestran rasgos de déficit de socialización, por ello, es el reflejo de las déficit de atención, problemas de conducta, poca participación en las actividades escolares, las reglas de convivencias se practican parcialmente.

### **5.2.2. Aplicar el programa de Taller de dinámica de juegos y la socialización en niños del primer grado**

El programa de taller de dinámica de juego y la socialización en niños de primer grado, se aplicó en fechas programadas por el docente del aula, validando los instrumentos de evaluación y las sesiones de aprendizaje, los mismos que fueron 06 dinámicas de juego que ayudaron significativamente, como producto de la aplicación estadística se tiene que el promedio es 0.00153 que demuestra que el programa cumple con las expectativas y los propósitos estadísticos positivos, y comprobándose su prueba estadística aplicada de forma positiva, con ello se confirma que el programa aplicado cumple con la función de socializar en temas de equidad, justicia, respeto y solidaridad.

### **5.2.3. Evaluar después de aplicar el programa del taller de dinámica de juegos en los niños de primer grado**

La evaluación al programa del taller de dinámica de juegos favorece en gran medida en el desarrollo de la socialización escolar en niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria. N° 70029 María Auxiliadora, bajo la evaluación de los indicadores de pre test y pos test y los aplicativos estadísticos desarrollados demuestran que el propósito de este programa mejorando significativamente el valor de socialización de los niños y niñas del primer grado.

Al aplicar el pos test, realizado a cada niño por dinámica de juego implementado en las sesiones de clases, se demostró el incremento en las acciones y percepciones bajo los indicadores demostrados, así mismo en el indicador penúltimo se preguntó sobre como las acciones desarrolladas, ayudarían en sus acciones diarias, respondieron que sí, manifestando según las dinámicas realizadas.

### **5.2.4. Comparar el pre test y post test del programa del taller de dinámica de juego y la socialización en niños del primer grado.**

Las estadísticas descriptivas, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test, la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test es mayor que el pre test en los niños, ello indica que todos los niños y niñas superaron de manera eficiente, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente la convivencia escolar, cumpliendo con los indicadores de

conocimiento y de actitudes, las estrategias utilizadas ayudan a que los niños formen actitudes y conocimientos a priori, mediante los juegos.



## **VI. Conclusiones**

El programa de taller de dinámica de juegos ejecutados en la fase pre experimental influye significativamente en la socialización de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa María Auxiliadora, como resultado de la aplicación en la tabulación de los datos recolectados.

Al evaluar las estadísticas de socialización a los niños y niñas del primer grado de la institución educativa María Auxiliadora, se encontró que el 83.33% (20 niños/as) refleja que no todos los niños socializan, según los indicadores desarrollados.

Al aplicar el taller de dinámica de juegos y la socialización, se realizó con el desarrollo de 06 sesiones de aprendizaje, donde se logró observar el desenvolvimiento de niños y niñas del primer grado de la institución educativa María Auxiliadora.

La aplicación frecuente de talleres de dinámicas de juegos permite que a través de esta estrategia, el niño y la niña puedan intercambiar sus conocimientos previos y de esa manera mejorar significativamente la socialización.

La socialización ayuda al proceso de aprendizaje, esto se corrobora bajo las evaluaciones del pre test y pos test, al medir el logro de los indicadores de la dimensión de agrupación, que en un 80% entre niños y niñas que no se agrupaban con facilidad y pasaron a 90% entre niñas y niños se integran y tenga una buena relación de amistad.

Se sugiere como importancia desde la perspectiva del docente aplicar estas dinámicas de juego, por que ayuda a evaluar cómo están los niños y niñas antes

de iniciar una sesión de aprendizaje, los primeros problemas de los niños al insertarse en una nueva institución educativa es el no socializar, debido a varios factores, personales, familiares, del entorno, etc. Y este proceso a veces conlleva meses su adaptación, pero con los juegos los niños puedes aprender y asumir una postura reflexiva sobre ciertas situaciones, esto aminoraría el actuar de los niños con peleas o conocidos como el bullying.

## Referencias bibliográficas

- Almenara, J. (2013). *Master en Paidopsiquiatria*. Londres.
- Aro, J. (2018) *Relación entre la conciencia morfológica y la comprensión de lectura en escolares*. Tarapaca, Chile.
- Araùjo, J. (2014). *Juegos de música y expresión corporal*. Madrid España: S.L. Barreto,
- Beltrán, Y., & Orosco, L. (2016). *Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategia lúdica para mejorar la socializar escolar en los niños y niñas del 4to grado de la Institución Educativa Zipacoa*. Cartagena de Indias: Fundación Universitaria de los Libertadores.  
Recuperado <https://repository.libertadores.edu.co/handle/BeltránTrochaYanethCelina>.
- Quispe L., & Huaracallo, R. (2017). *Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas de cuatro años de la IEI Corazón de Jesús Acora*. Puno: UNA-Puno.  
Recuperado [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10717/Gilari\\_Pacompi\\_a\\_Sara\\_Betzabet\\_Rafael\\_Nina\\_Luz\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10717/Gilari_Pacompi_a_Sara_Betzabet_Rafael_Nina_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Condori, I. G., & Huacca, K. (2016). *Los juegos dinámicos en el proceso de socialización de niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno*. Puno: UNA- Puno.  
Recuperado [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10717/Gilari\\_Pacompi\\_a\\_Sara\\_Betzabet\\_Rafael\\_Nina\\_Luz\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10717/Gilari_Pacompi_a_Sara_Betzabet_Rafael_Nina_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De et al, (2018) *Los juegos tradicionales y el desarrollo de la socialización escolar en niños y niñas del segundo grado de la IEP. N° 70026 del Barrio Porteño – Puno 2016*. Puno. UNA – Puno – Perú.
- Benito, M., & Mamani, C. A. (2017). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de cuatro años de la IEI N° 255 CHANU CHANU - Puno*. Puno: UNA - Puno.  
Recuperado [repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/Gilari\\_Pacompia\\_...](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/Gilari_Pacompia_...)
- Fernández, J. J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela*. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 3-4.
- Flores, A. (2015). *La socialización vista desde la perspectiva de Vigotsky: propuesta de un taller de socialización para maestros de educación básica*.


- Jimenez, J. (2009). *Los Juegos Tradicionales Como Recursos Didácticos En La Escuela*. Córdoba: Puente Genil. Marlin,
- García, P, (2012). *Escala Magallanes de Adaptación*. Madrid, España: Albor COHS
- Gilari, S y Nina, L. (2019) *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la i.e.p. n° 70026 porteño – puno*. Universidad Nacional del Altiplano Puno. Puno – Perú.
- Gomez & Huarza, (2017) |*La técnica del sociodrama para mejorar la expresión oral en estudiantes del tercer grado de la I.E.S.I. “Eduardo Benigno Luque Romero” del distrito de Pichacani – Laraqueri – Puno*. Universidad Nacional del Altiplano Puno. Puno – Perú.
- Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación: Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed. --)*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Levine, J. (2016). *La teoría de la socialización grupal*. Barcelona: Ed. Ruso Docouto.
- Linares, R. (2016) *La Eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los inmigrantes*. Madrid.
- Marlin, A. L. (1986). *El proceso de socialización: Un enfoque sociológico*. Revista española de Pedagogía, URL: <https://revistadepedagogia.org>
- Minerva, C. (2002). *El juego: Una estrategia importante*. *Educere*, Revista Venezolana de Educación, Recuperado <https://www.academia.edu> Redalyc.El\_juego\_una\_estrategia\_importanteg
- Mestre, J., Guil, R. y Araujo, A.(2010). *Género e inteligencia emocional*. En *Genero Educación y Equidad*. 107-124.
- Mirabal, D. (2003). Técnicas para manejo de conflictos, negociación de alianzas efectivas.
- Moriotti, F. (2010). *Juegos y recreación*. Trillas México.
- Peréz, M. (2018). *El Juego Tradicional*. Almeria: Universidad de Almeria.
- Piaget, J. (1986). *Psicología y pedagogía*. España:
- Ramirez, H. (2018). *Juegos para educar*. Madrid: Alcalà.

- Reza, S. Y. R. (2007). *Pobreza, socialización y movilidad social*. Recuperado <http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014828/014828.pdf>
- Rica, U (2015). Hannia Watson Soto Lolita Camacho 154 Brown Revista indizada en REDALYC, SCIELO.
- Romero & Huacca, (2017) *operador yachachiq como material didáctico en el aprendizaje de la adición sustracción de los números naturales en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70018 "San José de Huaraya" – Puno -2013*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno – Perú.
- Sastre, J. y Soldevia R. (2010). *Dinàmicas de grupo para la educación popular*. Lima - Perú: concytec.
- Saldivia, M, y Vargas, C. (2012). *Los juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicación*. Merida: Javier Felipe SL Producciones – Diseño. España.
- Sevillano, S. (2017) *Relación entre la inteligencia emocional, socialización y sus efectos en la solución de conflictos en estudiantes de quinto de secundaria de instituciones educativas estatales de la región puno 2015*, Puno – Perú. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez
- Sáez, N; Aleixandre, M; De Vicente, P; Meléndez, J.C; Villanueva, I. (1993). *Cambio y socialización en la tercera edad*. Investigaciones Psicológicas, 12, 129–152. Retrieved from [http://www.uv.es/melendez/envejecimiento/Cambio y socializacion.pdf](http://www.uv.es/melendez/envejecimiento/Cambio_y_socializacion.pdf)
- Sandoval, M. (2014). *Socializar y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento*. Última Década, (41), 153–178. Retrieved from [Recuperado http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1953698800](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1953698800)
- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*. Ciencia, Docencia Y Tecnología, 14(47), 119–142. Retrieved from.
- Suri, R. (2010). *Socialización y Desarrollo Social*. Retrieved from [Recuperado http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/tema 2 socialización y desarrollo social.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/tema_2_socialización_y_desarrollo_social.pdf)
- Suria, R. (2016). *Socialización y Desarrollo Social en los niños*. Argentina.
- Yubero, S. (2005). *Socialización y aprendizaje social*. *Pedagogías Social, Cultura Y Educación*, 819–844.

- Vasquez, R (2010). *Influencia Sociocultural de los Juegos Tradicionales en los Niños de 9-12 Años en los Colegios del Distrito de Chiguata Provincia de Arequipa en el año 2013*. Arequipa: UNSA.
- Valle, C. (2006). *El juego: Una estrategia importante*. Educere, Revista Venezolana de Educación, 290.
- Velasco, J. J., & Bernal, J. J. V. (2014). *La inteligencia emocional*. Industrial Data. <https://doi.org/10.15381/idata.v4i1.6677>
- Zea & Huanca, (2017) *Procesos Pedagógicos de Matemáticas en las Aulas del Instituto Normal Superior de Educación Intercultural Bilingüe de Caracollo - Cochabamba, Bolivia 2002*. Universidad Mayor de San Simón. Cochabamba - Bolivia.

## **VII. Anexos**

## Anexo 1: Carta de presentación


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

*"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"*

**COD. 159**

Juliaca, 22 de octubre del 2019

**CARTA DE PRESENTACIÓN**

**SEÑOR(A):**  
Mgtr. Julio Manuel Marca Acero  
**DIRECTOR DE LA I.E.P N°70029 MARIA AUXILIADORA**

**Presente. -**  
De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante CONDORI ARDILES NADIER MARIAM con código de matrícula **1505041592** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, quien aplicará el instrumento (encuesta) de recojo de información para su informe de tesis en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

**Atentamente,**

  
  
UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
**Lic. José Orestes Vite Ibarra**  
COORDINADOR





## Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento

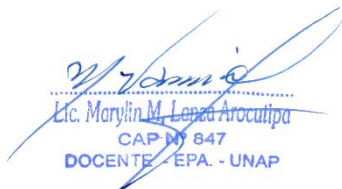
### Ficha De Validación Del Instrumento Sobre Taller De Dinámica De Juego Y La Socialización

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: SOCIALIZACION	PERTINENCIA ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN 1: Área: personal social – Área integrada : Comunicación</b>								
1. ¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>								
2. ¿Te sientes feliz cuando participas en los juegos dinámicos?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>								
3.: ¿Respetas las reglas del juego?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>								
4. ¿Respetas a tus compañeros en el juego?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								
5. ¿Participas activamente en los juegos dinámicos?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								
6.: ¿Conversas con tus compañeros y compañeras en el grupo?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								
7.: ¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos.</i>								
8.: ¿Te gusta formar grupos para jugar?	X						X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos.</i>								

<b>II. DIMENSIÓN 2: MOTIVACION – ORGANIZACIÓN – DESARROLLO DE HABILIDAD – DESARROLLO DE ACTIVIDADES</b>									
9. Comparte materiales con sus compañeros que no lo tienen	X							X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
10.: Participa en las actividades que organiza la institución educativa	X							X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
11.: Aporta ideas para realizar el trabajo en grupo.	X							X	
Comentario: <i>Aplicable para su recolección Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
12.: Busca soluciones a los problemas que se suscitan en el aula o patio	X							X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
13.: Brinda ayuda cuando un compañero lo requiere.	X							X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
14.: Cumple con las actividades del “niño de la semana”.	X							X	
C Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
15.: Saluda a sus compañeros y personas mayor.	X							X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
16.: Levanta la mano para participar	X							X	
Comentario: <i>Aplicable y medible para su recolección de datos. Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales</i>									
17.: Acepta a sus compañeros sin discriminación.	X							X	

Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								
18.: Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada.	X						X	
Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								
19.: Reconoce el esfuerzo del trabajo en grupo	X						X	
Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								
20.: Actúa de manera prudente ante cualquier situación de riesgo	X							
Comentario: <i>Aplicable para su recolección</i>								

<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b>					
<b>¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Si, está de acuerdo a las dimensiones y los indicadores son medibles para su recolección de datos.</b>					<b>X</b>
<b>Comentario:</b> <b>Se recomienda tener en cuenta que los indicadores son medibles por su naturaleza, dimensiones y que están sujetas a la realidad, analizar y tabular según aplicativos y/o software en temas de ciencias sociales.</b>					



Lic. Marylin M. Lanza Arocutipa  
CAP N° 847  
DOCENTE - EPA. - UNAP

Lic. Marylin Melami Lanza Arocutipa

Experto 01

**Anexo 3: Validación del Instrumento de recolección de datos**  
**ANEXO N°**

**LISTA DE COTEJO N°**

**Nombre de la Dinámica**.....

**Grado**..... **Sección**.....

**Responsables:**

- ✓ .....
- ✓ .....

	N°	Aspectos a observar	Si	No
	<b>TALLER DE DINAMICA DE JUEGOS</b>	01	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?	
02		¿Te sientes feliz cuando participas en los juegos dinámicos?		
03		¿Respetas las reglas del juego?		
04		¿Respetas a tus compañeros en el juego?		
05		¿Participas activamente en los juegos dinámicos?		
06		¿Conversas con tus compañeros y compañeras en el grupo?		
07		¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?		
08		¿Te gusta formar grupos para jugar?		
09		Comparte materiales con sus compañeros que no lo tienen.		
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	10	Participa en las actividades que organiza la institución educativa.		
	11	Aporta ideas para realizar el trabajo en grupo.		
	12	Busca soluciones a los problemas que se suscitan en el aula o patio.		
	13	Brinda ayuda cuando un compañero lo requiere.		
	14	Cumple con las actividades del “niño de la semana”.		
	15	Saluda a sus compañeros y personas mayor.		
	16	Levanta la mano para participar.		
	17	Acepta a sus compañeros sin discriminación.		
	18	Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada.		
	19	Reconoce el esfuerzo del trabajo en grupo.		
	20	Actúa de manera prudente ante cualquier situación de riesgo.		

**Tabla de Valoración:**

**SI: Alto Nivel de Socialización**

**No: Bajo Nivel de Socialización**

**PUNTAJE**

- ✓ **SI:** .....
- ✓ **NO:** .....
- ✓ **NIVEL DE SOCIALIZACIÓN**.....

Lic. Marilyn M. Lopez Arocuitpa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA - UNAP

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

### **I.- DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. I.E.P 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO  
 1.2. TURNO: MAÑANA CICLO III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: A  
 1.3. DOCENTE DEL AULA:  
 1.4. EJECUTORAS :  
 1.5. FECHA :


### **II.- INFORMACIÓN CURRICULAR.**

- 2.1. **ÁREA** : Personal Social  
 2.2. **ÁREA INTEGRADA** : Comunicación  
 2.3. **CONTENIDO** : Canasta Revuelta  
 2.4. **PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que sepa la importancia de socializarse con sus compañeros de aula  
 2.5. **DURACIÓN** : 45m

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convive respetándose a si mismo y a sus compañeros</li> </ul>
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula</li> <li>Participa en los juegos dinámicos interactuando con sus compañeros de aula.</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	
<b>INDICADORES DE CONOCIMIENTO</b>	<b>INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dialoga con sus compañeros sobre la importancia de la dinámica aplicada</li> <li>Se expresa naturalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se interesa por participar en el juego dinámico</li> <li>Mantiene el orden dentro del grupo</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

  
 Martha Mirta Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

  
 Lic. Marilyn M. Lopez Arocutipa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA - UNAP

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSO	TIEMPO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente pregunta ¿Qué juegos conocen?, ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</li> <li>• Se les indica acomodar las butacas movibles dentro del aula</li> <li>• Se les indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas q a medita el juego.</li> </ul>	Expresión oral	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La docente guía para el desarrollo del grupo</b></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El instructor queda al centro, de pie</li> <li>• El instructor explica a los participantes, que la persona que cada uno tiene a la derecha, se le llamará "piñas". Y que las personas que están a la izquierda se les nombrará "naranjas"</li> <li>• Además es necesario que cada participante conozca el nombre de las dos personas que están sentadas de cada lado.</li> <li>• En el momento que el instructor señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre de su compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre de la persona que tiene a la izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.</li> <li>• En el momento que se diga ¡Canasta Revuelta!, todos deberán cambiar de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).</li> <li>• Esta dinámica debe hacerse rápidamente, para que mantenga el interés, porque cada vez que se diga "Canasta Revuelta" el nombre de las piñas y naranjas varía. Es recomendable que se pregunte unas tres o cuatro veces el nombre de la fruta antes de revolver la canasta</li> <li>• El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	Expresión oral  Sillas  Diálogo  Expresión Corporal	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente, hace preguntas a los estudiantes participantes de la dinámica. ¿Qué opinas del juego? ¿ Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros</li> <li>• La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida</li> </ul>	VOZ	

**ANEXO N°04**

**PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST)**

**TEST PARA EVALUAR LA DINAMICA DE JUEGOS Y LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA IEP N° 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre Y Apellido .-**

.....  
.....

**Grado..... Sección.....**

**Sexo.-..... Edad.-**

.....

**INSTRUCCIONES.**

Estimado niño (a) a continuación te presentamos ocho preguntas, las que debes leer detenidamente y luego marca con una (X) dentro del cuadro la respuesta que considere conveniente.

	N°	Aspectos a observar	Si	No
<b>TALLER DE DINAMICA DE JUEGOS</b>	01	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?		
	02	¿Te sientes feliz cuando participas en los juegos dinámicos?		
	03	¿Respetas las reglas del juego?		
	04	¿Respetas a tus compañeros en el juego?		
	05	¿Participas activamente en los juegos dinámicos?		
	06	¿Conversas con tus compañeros y compañeras en el grupo?		
	07	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?		
	08	¿Te gusta formar grupos para jugar?		
	09	Comparte materiales con sus compañeros que no lo tienen.		
<b>SOCIALIZACION</b>	10	Participa en las actividades que organiza la institución educativa.		
	11	Aporta ideas para realizar el trabajo en grupo.		
	12	Busca soluciones a los problemas que se suscitan en el aula o patio.		
	13	Brinda ayuda cuando un compañero lo requiere.		
	14	Cumple con las actividades del “niño de la semana”.		
	15	Saluda a sus compañeros y personas mayor.		
	16	Levanta la mano para participar.		
	17	Acepta a sus compañeros sin discriminación.		
	18	Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada.		
	19	Reconoce el esfuerzo del trabajo en grupo.		
	20	Actúa de manera prudente ante cualquier situación de riesgo.		

Gracias

**Tabla de Valoración:**

**SI: Alto Nivel de Socialización (14-20)**

**No: Bajo Nivel de Socialización (00-13)**

  
 Lic. Marilyn M. Lopez Arocutipa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA. - UNAP

**ANEXO N°05**

**PRUEBA DE ENTRADA (POS TEST)**

**TEST PARA EVALUAR LA DINAMICA DE JUEGOS Y LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA IEP N° 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre Y Apellido .-**

.....

**Grado..... Sección.....**

**Sexo.-..... Edad.-**

.....

**INSTRUCCIONES.**

Estimado niño (a) a continuación te presentamos ocho preguntas, las que debes leer detenidamente y luego marca con una (X) dentro del cuadro la respuesta que considere conveniente.

	N°	Aspectos a observar	Si	No
<b>TALLER DE DINAMICA DE JUEGOS</b>	01	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?		
	02	¿Te sientes feliz cuando participas en los juegos dinámicos?		
	03	¿Respetas las reglas del juego?		
	04	¿Respetas a tus compañeros en el juego?		
	05	¿Participas activamente en los juegos dinámicos?		
	06	¿Conversas con tus compañeros y compañeras en el grupo?		
	07	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?		
	08	¿Te gusta formar grupos para jugar?		
	09	Comparte materiales con sus compañeros que no lo tienen.		
<b>SOCIALIZACION</b>	10	Participa en las actividades que organiza la institución educativa.		
	11	Aporta ideas para realizar el trabajo en grupo.		
	12	Busca soluciones a los problemas que se suscitan en el aula o patio.		
	13	Brinda ayuda cuando un compañero lo requiere.		
	14	Cumple con las actividades del “niño de la semana”.		
	15	Saluda a sus compañeros y personas mayor.		
	16	Levanta la mano para participar.		
	17	Acepta a sus compañeros sin discriminación.		
	18	Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada.		
	19	Reconoce el esfuerzo del trabajo en grupo.		
	20	Actúa de manera prudente ante cualquier situación de riesgo.		

Gracias

**Tabla de Valoración:**

**SI: Alto Nivel de Socialización (14-20)**

**No: Bajo Nivel de Socialización (00-13)**

  
 Lic. Marilyn M. Lopez Arocutipa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE -EPA. - UNAP



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

### **I.- DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. I.E.P 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO**

**1.2. TURNO: MAÑANA CICLO III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: A**

**1.3. DOCENTE DEL AULA:**

**1.4. EJECUTORAS :**

**1.5. FECHA :**

### **II.- INFORMACIÓN CURRICULAR.**

**2.1. ÁREA : Personal Social**


**2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación**

**2.3. CONTENIDO : Torre más alta**

**2.4. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: Que sepa la importancia de socializarse con sus compañeros de aula**


**2.5. DURACIÓN : 2 horas**

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convive respetándose a sí mismo y a los demás.</li> </ul>
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.</li> <li>Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	
<b>INDICADORES DE CONOCIMIENTO</b>	<b>INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de integrarse a un grupo.</li> <li>Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus compañeros de manera adecuada.</li> <li>Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros.</li> <li>Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

  
 Lic. Marilyn M. Lanza Arcoutipa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA. - UNAP

  
 Martha Miria Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

### III DESARROLLO DE SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</li> <li>Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego.</li> </ul>	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>La docente guía para el desarrollo del grupo</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>TORRE MAS ALTA</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Se forman dos equipos de niños y la educadora entrega varias latas vacías a cada equipo.</li> <li>Se ubica a los jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro.</li> <li>Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras formando una torre cuando empieza a sonar la música.</li> <li>Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre.</li> <li>Si el equipo llega a construir la torre más alta ganará un punto a favor del equipo.</li> <li>Para finalizar el juego dinámico la docente pide que se abracen en pares.</li> </ul>	Expresión Oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Dialogo Expresión	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente realiza preguntas a los estudiantes: ♣¿Qué opinas del juego dinámico?                ♣ ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros?</li> <li>La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	VOZ	10

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

### I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.P 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO

1.2. TURNO: MAÑANA CICLO III GRADO: PRIMERO

SECCIÓN: A

1.3. DOCENTE DEL AULA:

1.4. EJECUTORAS :

1.5. FECHA :

### II.- INFORMACIÓN CURRICULAR.

2.1. ÁREA : Personal Social

2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación

2.3. CONTENIDO : La argolla

2.4. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: Que sepa la importancia de socializarse con sus compañeros de aula

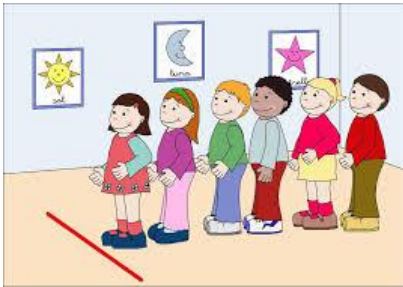
2.5. DURACIÓN : tiempo limitado

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convive respetándose a sí mismo y a los demás.</li> </ul>
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.</li> <li>Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	
<b>INDICADORES DE CONOCIMIENTO</b>	<b>INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de integrarse a un grupo.</li> <li>Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus compañeros de manera adecuada.</li> <li>Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros.</li> <li>Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

  
 Martha María Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

  
 Lic. Marilyn M. Lopez Arocucipa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA - UNAP

### III DESARROLLO DE SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</li> <li>Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego..</li> </ul>	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>La docente guía para el desarrollo del grupo</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>LA ARGOLLA</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formando en líneas o filas alternando hombres y mujeres.</li> <li>Cada jugador tiene un palito en la boca y el primero de cada fila un anillo.</li> <li>Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila.</li> <li>Gana el equipo que lo haga en menor tiempo</li> </ul>	Expresión Oral Argollas Palitos Dialogo Expresión	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente realiza preguntas a los estudiantes: ♣¿Qué opinas del juego dinámico? ♣ ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros?</li> <li>La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	VOZ	10

  
 Martha Miria Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

### I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.P 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO  
 1.2. TURNO: MAÑANA CICLO III GRADO: PRIMERO SECCIÓN : A  
 1.3. DOCENTE DEL AULA:  
 1.4. EJECUTORAS :  
 1.5. FECHA :


### II.- INFORMACIÓN CURRICULAR.

- 2.1. **ÁREA** : Personal Social  
 2.2. **ÁREA INTEGRADA** : Comunicación  
 2.3. **CONTENIDO** : La caja de las sorpresas  
 2.4. **PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:** Compartir, intercambiar aptitudes  
 2.5. **DURACIÓN** : 2 horas

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparte con sus compañeros.</li> </ul>
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de compartir con sus compañeros de aula.</li> <li>Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	
<b>INDICADORES DE CONOCIMIENTO</b>	<b>INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de integrarse a un grupo.</li> <li>Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros.</li> <li>Intercambia aptitudes con sus compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus compañeros de manera adecuada.</li> <li>Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros.</li> <li>Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

  
 Martha Mirta Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

  
 Lic. Marilyn M. Lopez Arocucupa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA - UNAP

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</li> <li>• Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>• Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego..</li> </ul>	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La docente guía para el desarrollo del grupo</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Caja de sorpresas</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas, en las cuales se han escrito algunas tareas.</li> <li>• Ejemplo cantar, bailar, silbar, bostezar, etc. los participantes se ubican en dos círculos entre niños y niñas.</li> <li>• La caja circulara de mano en mano hasta una determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente)</li> <li>• El niño (a) que tenga la caja en el momento que se haya detenido la música, deberá sacar de la caja una tira de papel.</li> <li>• Ejecutar la tarea indicada</li> <li>• El juego continuara hasta cuando se hayan acabado las papeletas.</li> <li>• El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.</li> </ul>	Expresión Oral  Caja  Papel  lapicero  Dialogo Expresión	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente realiza preguntas a los estudiantes: ¿Qué opinas del juego dinámico?               <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros?</li> </ul> </li> <li>• La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	VOZ	10

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

### I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.P 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO

1.2. TURNO: MAÑANA CICLO III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: A

1.3. DOCENTE DEL AULA:

1.4. EJECUTORAS :

1.5. FECHA :

### II.- INFORMACIÓN CURRICULAR.

2.1. ÁREA : Personal Social


2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación

2.3. CONTENIDO : Papa caliente


2.4. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: Integrarse en forma efectiva.

2.5. DURACIÓN : 10m

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparte con sus compañeros.</li> </ul>
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de compartir con sus compañeros de aula.</li> <li>Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula</li> </ul>
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	
<b>INDICADORES DE CONOCIMIENTO</b>	<b>INDICADORES DE ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de integrarse a un grupo.</li> <li>Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros.</li> <li>Intercambia aptitudes con sus compañero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus compañeros de manera adecuada.</li> <li>Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros.</li> <li>Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

  
 Lic. Marilyn M. Lopez Arocuppa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA. - UNAP

  
 Martha Miria Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</li> <li>• Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>• Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego..</li> </ul>	Expresión oral	20
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La docente guía para el desarrollo del grupo</b></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• EL elegirá un objeto que representará la “papa caliente”, puede ser una pelota, por ejemplo.</li> <li>• Los niños deberán sentarse formando un círculo.</li> <li>• Debido a que la “papa” está caliente, éstos deberán pasarla rápidamente al compañero de la izquierda, al mismo tiempo que dicen su nombre.</li> <li>• El coordinador, con ayuda de un cronómetro (el tiempo dependerá de la cantidad de niños), deberá repetir la frase “la papa caliente”, la cual dirá con mayor rapidez a medida que el tiempo se agota.</li> <li>• Al faltar 10-15 segundos, la frase cambiaría a “se quema” y al finalizar “se quemó”.</li> <li>• El último niño en tener el objeto será el que pierda.</li> </ul>	Expresión Oral  Sabana  Dialogo Expresión	150
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente realiza preguntas a los estudiantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ ¿Qué opinas del juego dinámico?</li> <li>♣ ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros?</li> </ul> </li> <li>• La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	VOZ	10

Fuente: Smith, Charles A (1993) The peaceful Classroom. 162 Easy activities to Teach Preschoolers Compassion and Cooperation. Beltsville, Md: Gryphon House



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

### **I.- DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. I.E.P 70029 MARIA AUXILIADORA –PUNO**

**1.2. TURNO: MAÑANA CICLO III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: A**

**1.3. DOCENTE DEL AULA:**

**1.4. EJECUTORAS :**

**1.5. FECHA :**

### **II.- INFORMACIÓN CURRICULAR.**

**2.1. ÁREA : Personal Social**

**2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación**

**2.3. CONTENIDO : Telaraña**

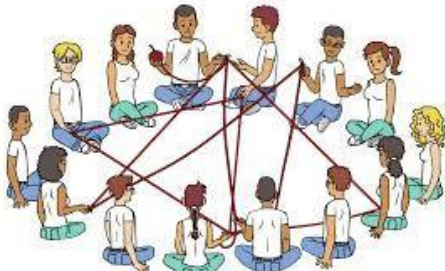
**2.4. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: Es conocer al resto del grupo**

**2.5. DURACIÓN :**

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convive respetándose a sí mismo y a los demás.</li> </ul>	
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.</li> <li>Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula</li> </ul>	
<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>		
	<b>INDICADORES DE CONOCIMIENTO</b>	<b>INDICADORES DE ACTITUDES</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia de integrarse a un grupo.</li> <li>Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus compañeros de manera adecuada.</li> <li>Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros.</li> <li>Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

  
 Martha Miria Marcavillaca Chura  
 PROF. PRIMARIA

  
 Lic. Marilyn M. Landa Arocutipa  
 CAP N° 847  
 DOCENTE - EPA. - UNAP

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</li> <li>• Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego.</li> </ul>	Expresión oral	20
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La docente guía para el desarrollo del grupo</b></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se forma un círculo, un miembro del grupo con un ovillo de lana sujeto por un extremo, comienza a presentarse, diciendo su nombre, aficiones, edad, de donde es,....</li> <li>• Posteriormente debe lanzar el ovillo de lana a otro compañero /a (sujetando el extremo de forma que la lana cuelgue entre ambos).</li> <li>• El siguiente repetirá la operación y volverá a lanzar el ovillo a otra persona distinta, pero siempre sujetando el trozo de lana.</li> <li>• Cuando termine la presentación, se formará un entramado similar al de una tela de araña, ahora para deshacer la tela se hará de forma inversa devolviendo el ovillo a la persona que te lo dio, para ello se debe recordar el mayor número de datos posible.</li> <li>• Si no se consigue deshacer el lío, (cosa bastante normal), no te preocupes, ya que habremos conseguido que los alumnos se presenten y además que empiecen a verse como un grupo.</li> </ul>	Expresión Oral  lana  Dialogo Expresión	150
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente realiza preguntas a los estudiantes: ♣¿Qué opinas del juego dinámico?</li> <li>• ♣ ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros?</li> <li>• La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	VOZ	10

C.C. León Bustamante Fernando Antonio.

Anexo 6: Evidencias



**Foto N° 01:** Grupo de estudiantes a quienes se aplicó la investigación pre experimental acompañada de la Prof. Martha Mirta Marcavillaca Chura de la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora.



**Foto N° 02:** Grupo de estudiantes aplicando la sesión de aprendizaje – dinámica de juego la Telaraña en la institución educativa 70029 María Auxiliadora Puno.