

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE
AYABACA, PIURA, 2023.**

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

AUTORA

**BURE JIMENEZ, LIDIA
ORCID: 0000-0002-9790-4254**

ASESORA

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0013-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:10** horas del día **06** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023.**

Presentada Por :
(0807181127) **BURE JIMENEZ LIDIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023. Del (de la) estudiante BURE JIMENEZ LIDIA , asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 11% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 20 de Febrero del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres por darme esa fuerza de seguir luchando día a día.

A mis hijos para ser ejemplo de ellos, y que luchen por sueños como yo he luchado.

A mis abuelitos por ser mi guía y darme sus sabios consejos para luchar, emprender como
una buena persona

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por brindarme los conocimientos, de formarme como futura educadora del nivel inicial, a través de todos mis docentes.

A la Institución Educativa N°20624 por darme las facilidades de poder ingresar y aplicar mi trabajo de tesis.

A mi asesora la Mgtr. Graciela Pérez Morán por darse ese tiempo para mejorar mi trabajo investigativo.

Índice General

Carátula.....	i
Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice General.....	vi
Lista de Tablas.....	x
Lista de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales	6
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Variable 1: La Socialización	8
2.2.1.1. Definición de la Socialización.....	8
2.2.1.2. Teorías de la socialización	9
2.2.1.3. Principales características de la socialización.....	11
2.2.1.4. Agentes que forma parte de la socialización.....	11
2.2.1.5. Dimensiones de la socialización	12
2.2.1.6. Agentes importantes para la socialización	13
2.2.1.7. Importancia de la socialización	13
2.2.1.8. Principales características de la socialización.....	14
2.2.1.9. La socialización en niños de 5 años	15
2.2.1.10. Objetivos de la socialización.....	15
2.2.2. Variable 2: Juegos tradicionales como estrategia	16
2.2.2.1. Definición de juegos tradicionales	16
2.2.2.2. Teorías de juegos tradicionales	17
2.2.2.3. Características de los juegos tradicionales	17

2.2.2.4. Juegos tradicionales como estrategia	18
2.2.2.6. Tipos de juegos tradicionales	19
2.2.2.7. Dimensiones de juegos tradicionales	21
2.2.2.8. Instrucciones de los juegos tradicionales	22
2.2.2.9. Didáctica de los juegos tradicionales	23
2.2.2.10. Importancia de los juegos tradicionales	23
2.2.2.11. Influencia de los juegos en la educación.....	25
2.3. Hipótesis	26
2.3.1. Hipótesis general	26
III. METODOLOGÍA.....	27
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	27
3.2. Población y muestra.....	28
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	29
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	31
3.5. Método de análisis de datos	32
3.6. Aspectos éticos.....	32
IV. RESULTADOS	34
DISCUSIÓN.....	41
V. CONCLUSIONES	46
VI. RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS	48
ANEXOS	53
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	53
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	54
Anexo 03 Validez del instrumento	55
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento.....	65
Anexo 05 Formato de Consentimiento informado	67
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información.....	69
Anexo 07. Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	70

Lista de Tablas

Tabla 1. Población de educación inicial	28
Tabla 2. Muestra de estudiantes de 5 años	28
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.....	30
Tabla 4. Validadores.....	31
Tabla 5. Coeficiente de Kuder – Richardson (Kr-20)	32
Tabla 6. Nivel de socialización mediante un pre test	34
Tabla 7. Participación de niños de 5 años al aplicar los juegos tradicionales como recurso didáctico.....	35
Tabla 8. Nivel de Socialización a través de un post test.....	38
Tabla 9. Comparación del pre y post test del nivel de la socialización.....	45
Tabla 10. Prueba de normalidad	39
Tabla 11. Prueba de rangos de Wilcoxon	40
Tabla 12. Estadístico de prueba.....	40

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de socialización mediante un pre test.....	34
Figura 2. Participación de niños de 5 años al aplicar los juegos tradicionales como recurso didáctico a través de secciones	36
Figura 3. Nivel de Socialización a través de un post test	37
Figura 4. Comparación del pre y post test del nivel de la socialización.....	38

Resumen

En la actualidad, muchos niños y niñas se han visto limitados para socializar con los demás, debido a la educación remota y la coyuntura que se sigue viviendo hasta el día de hoy, por esta razón el estudio estableció el objetivo general determinar de qué manera los juegos tradicionales, como estrategia mejoran la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa del nivel Inicial N° 20624. En el sector de San Pablo de Parcochaca – Ayabaca – 2021. La metodología a la que perteneció el estudio fue de tipo aplicada, nivel explicativa y diseño pre experimental. La población estuvo constituida por todos los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa mencionada anteriormente, y la muestra por 16 niños de 5 años. Para recoger la información se empleó como instrumento una lista de cotejo a través de la técnica de observación, la misma que fue validada por 3 expertos, bajo la confiabilidad del estadístico alfa de Cronbach. En los resultados, con respecto al nivel de la psicomotricidad en el pre test tuvieron un nivel de proceso a un 50%, que superaron por la intervención de los juegos tradicionales, llegando a tener en el post test un nivel de logro esperado a un 56%. Evidenciándose que gracias a la intervención de los juegos tradicionales se puede mejorar pedagógicamente la socialización. Por lo tanto, se concluyó que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la socialización de los niños de cinco años.

Palabras clave: aceptación, integración, socialización.

Abstract

At present, many boys and girls have been limited to socialize with others, due to remote education and the situation that continues to be experienced to this day, for this reason the study established the general objective of determining how children Traditional games, as a strategy, improve the socialization of 5-year-old children from the Initial Level Educational Institution No. 20624. In the San Pablo de Parcochaca - Ayabaca - 2021 sector. The methodology to which the study belonged was applied, explanatory level and pre-experimental design. The population was constituted by all the boys and girls of the initial level of the Educational Institution mentioned above, and the sample by 16 children of 5 years. To collect the information, a checklist was used as an instrument through the observation technique, which was validated by 3 experts, under the reliability of the Cronbach's alpha statistic. In the results, with respect to the level of psychomotricity in the pre-test, they had a process level of 50%, which they exceeded due to the intervention of traditional games, reaching an expected level of achievement of 56 in the post-test. %. Evidencing that thanks to the intervention of traditional games, socialization can be improved pedagogically. Therefore, it was concluded that traditional games significantly improved the socialization of five-year-old children.

Keywords: acceptance, integration, socialization.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La socialización en la infancia se ha conceptualizado como el procedimiento mediante el cual los niños adquieren una variedad de aspectos, tales como valores, conductas y emociones, alineados con el papel que desempeñan en su cultura. De manera similar, la primera experiencia de socialización de los niños ocurre en el seno de su familia, lo que resalta la importancia de que la familia sea un modelo ejemplar, dado que los niños pueden imitar actitudes, emociones y manifestaciones que observan en su entorno familiar (El Centro Especializado en Pediatría y Atención Neonatal [CEPAN], 2022).

Es así que a nivel internacional, según la Universidad Nacional de México (UNAM, 2019) se realizó una investigación en relación a la socialización en los sectores rurales de estado de Veracruz, se llevaron a cabo con una realidad de que el 78 % de los niños de 5 años de nivel inicial, tenían problemas para relacionarse, no cumplían normas, no se integraban fácilmente, esto debido posiblemente a las prácticas sociales por parte de los padres de familia y docentes, que se centraban más en el sector académico, que en el desarrollo de las habilidades comunicativas, lo que ocasionaba que estos al momento de ingresar a otro nivel, tengan falencias en el aprendizaje y presenten escasa interacción con su entorno educativo. Además, se observó que en muchas escuelas de diversos países, las y los docentes de educación inicial, mínimamente se centran en desarrollar habilidades sociales, centrándose básicamente en potenciar otras áreas académicas, dejando de lado el entrenamiento de la socialización en los niños y niñas.

A nivel nacional, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) señaló que, durante la pandemia de COVID-19, el aislamiento ha llevado a que numerosos niños entre los 3 y los 5 años experimenten una disminución de estímulos, lo que ha tenido efectos negativos en diversos aspectos de su desarrollo, especialmente para la socialización. Una de las consecuencias más significativas ha sido la falta de oportunidades para interactuar socialmente y recibir estímulos adecuados; por lo consiguiente, provocó problemas en el desarrollo social al limitar las interacciones con pares y esto se evidencia en niños que no son capaces de entablar un diálogo con sus pares por iniciativa propia, así como limitaciones para expresar saludos de

gracias, despedidas, pedir ayuda, etc. Todo ello, ha limitado la capacidad de socializar en los niños de educación infantil.

A nivel local, en la Institución Educativa del nivel inicial N° 20624, en el sector de San Pablo de Parcochaca -Ayabaca, Piura, se observó que muchos niños y niñas de cinco años del nivel inicial presentan dificultades en la socialización, exclusivamente en los aspectos tales como relacionarse con sus compañeros, ya que no generan vínculos con sus padres ni compañeros; no saben cómo comunicar sus emociones y lo suelen hacer a través de conductas agresivas. Además, les costaba compartir con sus demás compañeros, no logran mantener una conversación puesto que se mantienen callados, lo que perjudica a su desarrollo personal y su autoestima. Por este motivo, se plantean los juegos tradicionales para la mejora de la socialización en niños de 5 años del nivel inicial. Ya que el juego es esencial debido a que es la actividad más innata en los seres humanos y una necesidad fundamental en la niñez. Satisfacer esta necesidad es vital para el crecimiento y el desarrollo físico, intelectual, social y emocional de los niños; por lo consiguiente los juegos tradicionales son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación y forman parte de la cultura de una comunidad o región (Valero y Gómez, 2008).

Además unos de los factores que forman parte de un adecuado o inadecuado desarrollo de la socialización en los niños, es la familia. Puesto que para formar parte de un grupo, el niño tiene que aceptar los valores y normas que existan en él y que en muchas ocasiones no coinciden con las de la familia. Dichas normas y valores podrán actuar entonces como potenciadores de la socialización o bien como una influencia diferencial del proceso iniciado en la familia. Ya que la familia es unos de los factores primordiales donde el niño aprende a relacionarse, desarrollarse y establecerse dentro y fuera de una sociedad, con el fin de crear lazos sociables desde temprana edad, que permite un adulto sano socialmente. Por ello es importante también tener en cuenta que uno de los factores es la familia, además del entorno de amigos, escolar y personal (Valero y Gómez, 2008).

Por lo consiguiente se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023?

Este estudio se justificó mediante tres aspectos: En el aspecto teórico, el presente trabajo de investigación se realizó con la intención de desarrollar la socialización de los infantes haciendo uso de los juegos tradicionales como estrategia, dichos resultados fueron favorables, en una propuesta para ser implementado como conocimiento a la educación inicial, ya que se estaría demostrando que los juegos tradicionales como estrategia mejora el nivel de socializar en niños de 5 años de la Institución Educativa N°20624 en el sector de San Pablo de Parcochaca – Ayabaca.

Además, se efectuó en el aspecto práctico, porque existió la necesidad de mejorar la socialización en los niños de 5 años en nivel inicial, ayudó significativamente en el progreso de socialización y se facilitó la indagación de los juegos tradicionales ofreciendo la conformidad de aplicar la estrategia en el aula.

Asimismo, en el aspecto metodológico, se diseñó y validó el instrumento de indagación que permitió la evaluación de la socialización en niños de 5 años, ya que esto sirvió como ayuda a otros investigadores en el nivel inicial.

De esta manera se planteó el siguiente objetivo general: Determinar en qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023. Y los siguientes específicos: Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023; Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juegos tradicional como estrategia para desarrollar de socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023; Identificar el nivel de socialización después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023. Comparar el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Arias (2019) realizó un trabajo de investigación en el país de Colombia en Bogotá, tesis para optar el título de licenciatura en Educación física recreación y deportes, titulada: juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niño de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede C; consideró como objetivo: diseñar implementar una propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como medio que desarrolla la autonomía en un grupo de niños de 5 a 8 años. La metodología que utilizó de la investigación fue de tipo cuantitativa del enfoque descriptivo educativo, y su técnica y para la recolección de datos diarios de campo, instrumento la observación y los diarios de campo y la población estuvo conformada por 35 estudiantes 103 de la I.E.I. Vista Bella. Por consiguiente, se concluyó que antes de aplicar los juegos tradicionales como estrategia el 80% de los niños se encontraba en nivel proceso, pero luego de aplicar la estrategia el 84% se encontraba en nivel logro esperado. Por tanto, se encontraron problemas de autonomía en la mayoría de los niños ya que no conocen las ordenes establecidas por docente a cargo.

Aguilar (2019) desarrolló su tesis en el país de Colombia, en la ciudad de Córdoba para optar el título profesional en licenciatura, titulada: los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo para fortalecer la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba Ubicado en la ciudad de Santiago de Cali. Tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali; la metodología fue tipo de investigación descriptiva del enfoque cuantitativo y su diseño es de campo basados en hechos reales y su población y muestra de 28 estudiantes para conocer sus experiencias personal e intereses; en instrumento y técnicas para recolectar información, revisión documental, la observación directa, el test de la figura humana y el análisis de contenido. Se concluyó que antes de aplicar los juegos tradicionales como estrategia el 74%

de los niños se encontraba en nivel proceso, pero luego de aplicar la estrategia el 84% se encontraba en nivel logro esperado.

Samper y Muñoz (2019) consideró realizar su estudio en el país de Colombia en Santa Martha, titulada: el juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. Tuvo como objetivo: identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar. La metodología utilizada fue de enfoque cualitativo. El autor concluyó que el juego impacta favorablemente en desarrollo de actitudes sociales, que se expresan en la escucha activa, comunicación fluida y la empatía, en general desarrolla habilidades interpersonales satisfactorias. En otro aspecto el niño mediante el juego logra apropiarse de normas, reglas, principios y estrategias que le permiten integrarse y adaptarse al grupo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Córdova (2022) realizó su tesis en Perú, en la provincia de Chiclayo, titulada: El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial Soldaditos de Cristo, Jaén; consideró como objetivo: proponer las estrategias de juego para promover la socialización en los niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial Soldaditos de Cristo, Jaén; utilizo como metodología de tipo descriptiva; la muestra fue de 15 niños de cinco años, se recogió información mediante una ficha de observación. Sé concluyó, que los niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial Soldaditos de Cristo, presentan un nivel medio de socialización equivalente al 53,3%, bajo 33,3% y alto 13,3%. Los aportes teóricos del juego de Gross, Piaget y el enfoque sociocultural contribuyen al desarrollo de la socialización en sus dimensiones integración, adaptación, aceptación y comunicación.

Robles (2019) efectuó su tesis en Perú, en la provincia de Ancash para optar el título de Licenciado en educación inicial, denominada: estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 112 y N° 470 del Distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huari Ancash-2019; consideró como objetivo establecer el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la socialización de los niños. En su metodología se

utilizó una investigación de tipo cuantitativa a un estudio explicativo con un diseño pre experimental de dos grupos de muestra con pre test y post test, la población estuvo conformada por 66 niños de 5 años del nivel inicial. Finalmente se concluyó que antes de aplicar las estrategias lúdicas el 72% de los niños se encontraba en nivel proceso de alcanzar su socialización, pero luego de aplicar la estrategia el 84% se encontraba en nivel logro esperado. Por tanto, la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolladas en el proceso de aprendizaje de los niños de 5 años.

Chapoñan y Julcas (2019) realizaron su tesis en Perú, en la ciudad de Chiclayo, titulada: Rondas infantiles para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años en la Institución Educativa Creciendo con amor; así mismo, el objetivo de la investigación fue constatar la influencia de las rondas infantiles en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años. La metodología de la investigación fue cualitativa de diseño cuasi – experimental; utilizó una muestra conformada por 20 niños de una población de 58 niños. Finalmente se concluyó que, Los resultados alcanzados en esta investigación confirmaron lo planteado en la hipótesis. Es decir, se comprueba que si se utilizan las rondas infantiles entonces se desarrollará la socialización en los niños de 5 años, basados en los puntajes obtenidos donde el grupo experimental del post test, predomina el nivel alto con un 95 % de desarrollo en socialización.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Salvador (2019) realizó su proyecto de investigación en Perú en la provincia de Frías - Piura para optar el título profesional en Licenciada en Educación Inicial, titulado: Juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2019; consideró como objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2019. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología de tipo cuantitativa con diseño preexperimental con pre test y pos test. su muestra estuvo conformada por 10 niños de 5 años, aplicó la lista de cotejo para medir el nivel de socialización. Se concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales si mejoran la socialización de los niños de 5 años.

Torres (2019) realizó en su investigación en Perú en la provincia de Piura para optar el grado de bachiller en Educación, titulada: nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E.I 020 San Martín – Piura 2019. Planteó como objetivo determinar el nivel de socialización en los estudiantes de 5 años. En dicho estudio utilizó la metodología de tipo cuantitativa del nivel descriptivo – explicativo, un diseño no experimental, la población de estudio estuvo conformada de 25 niños; en la técnica e instrumento utilizó: la observación, y el instrumento fue la lista de cotejo. Se concluyó que mediante esta investigación pudieron percibir que algunos de los aspectos que dificultan el nivel de socialización en los niños son: la inseguridad afectiva del niño.

Acaro (2019) realizó una tesis en Perú en la provincia de Piura para optar el título de Licenciatura, denominada: el juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita; consideró como objetivo determinar si la aplicación de la estrategia del juego dramático ayuda al desarrollo de cuatro habilidades de socialización (integración, adaptación, aceptación y comunicación). socialización en los niños de años de la I.E.P. Marvista, Paita. Su metodología fue de tipo cuantitativa pre experimental con pre test y pos test, trabajo con una muestra de un solo grupo de 20 niños de 5 años de edad, aplico la lista de cotejo para medir la socialización de los niños. Finalmente concluyó que las estrategias y actividades didácticas basadas en el juego dramático, ayudó a desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1: La Socialización

2.2.1.1. Definición de la Socialización

Existen diferentes autores que conceptualizan este término, sin embargo, para el presente estudio se asume lo dicho por Unda (2016) quien sostiene que el individuo es un ser social, integrado a un contexto sea familiar, grupo cultural, educativo, etc. Su adaptación y socialización depende de la familiaridad que establece con las personas que lo rodean ya que el credo, creencias y cultura podría generar un acercamiento o alejamiento en la conformación de un grupo. Por ello es importante desarrollar en el niño esa capacidad de incluir en su medio a todos los niños sin su condición social o económica; además, afirmaron que: la socialización es como un acuerdo constante de un vínculo social en su entorno social, es un asunto mediante el cual el infante adopta los elementos socioculturales de su medio y luego se adapta a éste.

La escuela, lugar donde pertenece el niño muchos años de su vida específica de socializarlo al inculcarle los conocimientos, habilidades e intereses que le puedan proporcionar el desempeño de su rol social y tener éxito en la sociedad. Las experiencias de aprendizaje, donde el niño es uno de más entre otros niños, en su interacción social; su ambiente físico y social y tener éxito en la vida, en el contexto familiar, pueden ser un marco teóricamente positivo para el niño (Martínez y Vásquez 1995 pág. 45).

En este clima social, resalta más la importancia del profesor y de cuya defensa del valor justicia debe basarse en una actitud del respeto al alumno, como sujeto moral progresivamente autónomo es decir capaz de diálogo y de discurso. Así mismo, Reyes (1998) manifiesta que la socialización nos otorga dos fundamentales son aportaciones para el crecimiento psicosocial del individuo: Provee las bases para la participación en la sociedad favoreciendo a que el hombre haga parte de él las formas de vida prevalentes en el medio social.

La socialización es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir. También, es la asunción o toma de conciencia de la estructura social en la que un individuo nace, y aprende a diferenciar lo

aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento que se le llama socialización. Por tanto, la socialización lleva consigo dos aportaciones fundamentales para el desarrollo del psicosocial del individuo:

- Suministra las bases para la participación eficaz en la sociedad posibilitando que el hombre haga suyas las formas de vida prevalentes en el medio social.
- Hace posible la existencia de la sociedad, pues a través de ella amoldamos nuestra forma de actuar a las de los demás compartiendo los esquemas de lo que podemos esperar de los demás y lo que los demás pueden esperar de nosotros.

2.2.1.2. Teorías de la socialización

A. Vygotsky y la teoría sociocultural

El Aprendizaje es fruto de la interacción social; mientras más interactúa el niño con su entorno social, mayor será la aptitud de sus aprendizajes. Para rotular, la recreación de los juegos, un documento estrechamente significativo así que ayuda y mejora la socialización y actualmente genera una interacción frecuente del infante y se integra con los otros de sus compañeros que los rodea (Vygotsky, 1985); por otro lado Vygotsky manifestó también, que el individuo es un ser eficaz competente proporcionado de construir y fundar sus propios aprendizajes, a partir de los estímulos de incitaciones que le propone al moderado medio socio-cultural, es donde asume el conocimiento de lo aprendido y lo expresa en su vida cotidiana (Vygotsky, 1985); es decir que el individuo es capaz de crear sus propias experiencias y practicar empíricamente y no sentir su adecuado perfeccionamiento de un ser y no sentirse, tímida al relacionarse con los demás compañeros, que los rodea ante su entorno social.

B. Teoría del desarrollo psicosocial.

Esta teoría se basa su sustenta en la teoría de Erikson, quien después de un estudio minucioso demostró ocho estadios psicosociales, aplicables en el niño:

- Confianza y desconfianza.
- Autonomía.
- Decisión.
- Aplicación.
- Indagación de la equivalencia.

- Confianza frente al reclusión
- Seguridad frente al estancamiento
- Construir el yo ante la angustia.

Estos 8 estadios corresponden a lo que respecta a la educación inicial, se da desde los primeros años de vida, y de suma importancia en este periodo de desarrollo.

Papalia et al. (2009) manifiesta que el niño empieza a desenvolverse que el individuo crece muy rápido, tanto físico intelectualmente, por el interés de relacionarse con sus compañeros.

Los infantes están en el proceso vigorosa a la actividad más comunicativo explícito que va aprendiendo de seres autónomos libres ante la sociedad que los rodea; los niños en temprana edad realizan juegos de manera voluntaria y creativo empíricamente espontaneo, de forma empecerá a mejorar al desarrollo de la socialización del grupo donde se encuentra.

C. Teoría social cognitivo de Bandura (1971)

Según Bandura (1971) trata de diferenciar esta teoría que se contribuye de otras teorías del aprendizaje en los enfoques diferentes, la teoría paso a dominarse con enfoques diferentes, a su origen social de los individuos donde se desarrolló, que los infantes que realiza sin tener ninguna dificultad, con la contribución de los procesos a la motivación de la conducta humana. Así mismo, Bandura afirmó que una persona es capaz de aprender observando las actividades a un modelo, imitando o recibiendo instrucciones; dicha teoría del Aprendizaje es asociativo y no simbólico; es decir que esta teoría está basada en un modelo de aprendizaje denominado reciprocidad trídica del funcionamiento humano, el cual sostiene que el aprendizaje se produce por la determinación de tres elementos factores personales, ambiente y conducta, estos tres elementos interactúan constantemente lo que facilita el aprendizaje (Reyes, 1998).

El aprendizaje social simbólico se produce por tres factores importantes para los infantes y son: las personas, el ambiente, y la conducta. El infante a través de la imitación y viendo a otras personas a su alrededor logra aprender.

Así mismo, para Cobo y Moravec (2011) esta teoría se refiere a la conducta que adquiere la persona desde sus primeros años, por el medio de la observación e imitación, esto influye mediante la interacción social. Nos da a entender que cuando un niño vive bajo un entorno de violencia al observar este tipo de actos los imita, o por lo contrario digamos que el niño viva bajo un entorno espiritual, su conducta se ve reflejada con una actitud de paz.

2.2.1.3. Principales características de la socialización

La socialización es un proceso fundamental en la formación de individuos en una sociedad. Sus principales características incluyen la transmisión de normas y valores culturales, la adquisición de roles sociales, la internalización de pautas de conducta, y la interacción con otros miembros de la comunidad. Este proceso influye en la identidad y comportamiento de un individuo a lo largo de su vida.

- La socialización como capacidad para relacionarse: el ser humano no se realiza en solitario, si no en otros individuos especies, de forma que si careciera de esta relación de periodo fundamentales de la evolución.
- La socialización con vía de adaptación de las Instituciones: no contrastar, arduamente en la corporación de la comunidad de modo que, según la psicología social, no es idéntica en todos los conjuntos de los grupos, sino que se ordena en estructura en función de las reclamaciones de las exigencias sociales mutuos (Unda et al., 2015).

2.2.1.4. Agentes que forma parte de la socialización

- Una comunidad es la base de la familia, para integrarse y relacionarse uno a otros se establece la forma de colaboración y de ayuda mutuo, es así como se produce la socialización, donde la representación de cada familia, son los titulares llamados jefe del hogar. Una comunidad de manera vecinal tiene su representante que es reconocido por la Municipalidad y es así que se va socializando a las fuerzas políticas, sociales y civiles para el desarrollo de cada comunidad.
- La familia es un lazo primordial, fundamental en el círculo que nos rodea, es evidente que va de la mano el proceso de socializar con mucho cariño, comunicación y nos conlleva a una realidad con valores que nos forma desde casa y lo formamos bien con la guía de nuestros docentes que nos orienta a un camino con direccionalidad ante la sociedad que nos rodea. Con dicha motivación que la familia es una herramienta y la base fundamental en el perfeccionamiento de los niños, es el primer agente que nos socializa que la vida del ser humano.

La familia es la base fundamental de la sociedad son vínculos de afinidad entre padres e hijos y entre los individuos que proceden de un mismo progenitor, donde se ve la manera de comunicarse desde muy temprana edad, ayudan a los hijos en todas las actividades que realizan diariamente.

2.2.1.5. Dimensiones de la socialización

Según los autores Unda et al. (2015) señalaron que las dimensiones que conforman la socialización son:

- a) Integración:** El ser humano vive en sociedad, forma parte de un sistema. Dicha integración social potencia la autoestima personal y eleva el bienestar individual de quien se relaciona con los demás. El indicador que hace referencia a la integración es la relación de la convivencia democrática. determina formas de comportamiento, de relaciones sociales entre los individuos, estos y los grupos, las instituciones y la propia comunidad donde interactúan. Las relaciones se presentan y desarrollan de acuerdo con las percepciones y experiencias comunitarias y grupales, las tendencias para asumir los entornos y escenarios en sus más diversas dimensiones e incluso su influencia en las transformaciones políticas, sociales y económicas. La integración es un fenómeno que sucede cuando un grupo de personas unen al mismo a quien está por fuera, sin importar sus características y sin fijarse en las diferencias. El acto de integración es muy importante para todas las sociedades.

- b) Aceptación:** La aceptación es la facultad por la cual una persona admite a otra persona, animal, objeto o pensamiento o la acción por la cual las recibe de manera voluntaria. Se trata de un término íntimamente ligado al mundo de la psicología y la autoayuda, haciendo en este último caso referencia a la idea de la autoaceptación, reconociendo todo lo bueno y lo malo que tengamos, admitiendo los errores y afrontarlos como un problema del que hay que aprender para no volver a incidir en ellos.

2.2.1.6. Agentes importantes para la socialización

Según Unda et al. (2015) los agentes de socialización son las instancias o vías, mediante las cuales se efectúa la transmisión de conocimientos, normas, valores, etc.

- A. La familia: Es el primer grupo social donde el niño recibe una serie de influencias decisivas que van a permitirle o no un desarrollo normal de su socialización. Es el grupo de referencia en el cual el individuo puede hacer sus primeras experiencias sociales. Allí aprende los valores del sexo (identificación) y obtiene los rasgos determinantes de la coincidencia moral y la motivación del rendimiento.
- B. Los grupos de iguales: Adolescencia y edad adulta son para el grupo de iguales. ¿En la vejez, de nuevo la familia?
- C. El sistema educativo: Interviene cuando el niño cuenta ya con un conjunto de comportamientos internalizados, es decir asumidos como suyos, cuenta una cierta orientación personal de base. La importancia de la escuela en el desarrollo social es decisiva, puesto que en ella se adquieren habilidades y conocimientos, se inculcan valores, normas y costumbres. En la medida en que el niño responda a las expectativas del sistema, se verá favorecido por él y viceversa. Desgraciadamente estas expectativas exigen en muchos casos, conformismo y pasividad en el alumnado, convirtiéndose en este caso la escuela una relación de poder que los especialistas ejercen con el nombre del poder establecido.
- D. Los medios de comunicación de masas: Los medios de comunicación social tienen una presencia permanente, aunque filtrada por la familia en los primeros años de la vida, y filtrada por la propia ideología en la edad adulta y vejez.

2.2.1.7. Importancia de la socialización

El desarrollo humano no es posible sin una sociedad, desde el nacimiento el ser está sometido a ser influenciado por una sociedad. La socialización como elemento fundamental en la vida es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho, en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable

de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.

Vigotsky (1987) define en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.

2.2.1.8. Principales características de la socialización

Según Muños (2009) las características de la socialización son:

- La socialización como capacidad para relacionarse El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.
- La socialización como vías de adaptación a las instituciones Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.
- La socialización es una inserción social Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.
- La socialización es convivencia con los demás Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.
- La socialización cooperativa para el proceso de personalización Porque el «yo» se relaciona con los otros y construye la personalidad social en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo.
- La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas Gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

2.2.1.9. La socialización en niños de 5 años

Según Pizzo (2006) los niños empiezan a desarrollar como ser social imitando la acción que realizan los que lo rodean, desarrollan su forma de ser y aprenden a ponerse en el lugar de otras personas, siendo la niñez una de las etapas cruciales para el desarrollo de la personalidad (p.8). Se menciona los niños a la edad de los 5 años desarrollan las siguientes características como: al ingresar al aula saluda y al salir se despide, agradece, pide por favor, tiene más autonomía y seguridad en sí mismo. Pasan más tiempo con su grupo de amigos, los niños realizan sus actividades, tiene cuidado con los más pequeños, vivencian las emociones, al jugar prefiere hacerlo en grupo, ya relatan cuentos imaginarios y se forma un ser social.

2.2.1.10. Objetivos de la socialización

Según García et al. (2011) señala que la socialización tiene tres objetivos muy importantes y son:

- a) El control del impulso y la capacidad para la autorregulación se establece en la infancia, normalmente a través de la socialización por los padres y otros adultos, hermanos e iguales.
- b) Preparación para la ejecución de roles, aquí también entran a detallar los roles de género, roles ocupacionales, roles en las instituciones.
- c) Desarrollo de fuentes de necesidades, incluyendo creencias acerca de las relaciones familiares, vínculos a un grupo comunitario étnico, racial, nación, también incluye las normas que se enseñan y se aprenden en el proceso de la socialización.

Todos los niños y niñas deberían aprender a controlar sus impulsos y a tomar conciencia dentro de sus comunidades para así llegar a un equilibrio, y esto empieza desde el hogar, desde la familia. Todas las personas aprendemos por medio y a través de la socialización, y no sólo aprendemos cuáles son las normas en la vida social sino también aprendemos a asumirlas y esto con la finalidad de darle sentido a nuestras vidas.

2.2.2. Variable 2: Juegos tradicionales como estrategia

2.2.2.1. Definición de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades didácticas de expresión, comunicación y socialización, de función recreativa, que desarrolla capacidades en los niños durante la realización de las actividades de los aprendizajes (Herrador, 2013); así mismo, los juegos tradicionales son derivados de nuestros antepasados, para lo cual les asignamos diferentes a otras características y rasgos que los identifican como tales.

El origen y evolución de los juegos tradicionales, en el museo muestra ejemplar de la localidad. Al respecto, Anton et al. (2016) define que los juegos tradicionales tienen siempre en todas las culturas y saberes de las sociedades, por lo que estos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los infantes al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha estimado como el medio a través del cual el individuo desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al progreso de los infantes.

Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontramos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es obligatoria para que se practiquen los juegos populares. En función de estas múltiples posibilidades que nos ofrecen el juego tradicional, se ha podido constatar experimentalmente que los niños y jóvenes se embarcan en sesiones de juegos tradicionales diversos, llegando a unas relaciones socioafectivas mucho más ricas, si cabe, que en deportes institucionalizados.

- **El juego**

Según Cabrera (2010) refiere que los juegos son una pieza clave en el desarrollo integral de los niños en una ocupación libre que tiende al individuo en la sociedad ya que guarda condiciones en las reglas de recreación sistemáticas, dentro unos individuos y límites transitorios espaciales acabados, según las reglas absolutamente obligatorias aunque libre aceptadas y aprobadas, acciones que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y conocimiento de un ser u otro modo que en la vida normal; Asimismo, el autor comenta los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño, ayuda a mejorar la socialización en los infantes, mediante los juegos tradicionales es una estrategia ayuda interactuar entre ellos.

2.2.2.2. Teorías de juegos tradicionales

Teoría cognoscitiva de Piaget

Según Piaget sobre el ambiente y el progreso de la inteligencia y comunicación de la fortaleza y la comprensión humana, Piaget (1970) afirma que la niñez juega un papel muy importante en el desarrollo en la forma de comunicarse con sus seres queridos es de vital activo de la inteligencia; que el niño aprende a través de hacer, y explorar activamente. La teoría de la mejora intelectual se centra en el conocimiento, y adaptación y la manipulación del entorno que lo rodea (Butcher, 2015).

Uno de los aspectos que Piaget sostiene es la define las partes que mediante el juego el niño puede asociarse, siendo la manipulación o el movimiento continuo y progresivo puede generar el juego simbólico o difícil de desarrollar (Martínez y Vásquez, 1995); por tanto, Piaget (1970) considera que es importante objetivo del juego es promover la creatividad del infante, porque la recreación estimula la imaginación y el descubrimiento y desvelamiento que a su vez le ayudará a solucionar problemas. Según considera dicho autor el concepto del juego es muy importante en el desarrollo de la niñez ya que a través del juego realiza diferentes actividades en el aprendizaje como es socializar, dialogar e interactuar con sus compañeros.

2.2.2.3. Características de los juegos tradicionales

Mercè et al. (2016) manifiestan que los juegos tradicionales encontramos diferentes características, juegos que facilitan diferentes beneficios para los niños en sus procesos de socialización, es así que cuando el niño juega es más creativo, rescata valores, y costumbres de nuestro saber. Los juegos tradicionales tienen una variedad de características, y estas muy beneficiosas para los infantes siendo las siguientes:

- Posibilitan desarrollar 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 alumno.
- 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.

- Favorecen el desarrollo de su socio-afectividad.
- Integran a los niños de diferentes culturas.
- Permiten que los niños desarrollen su socialización ya que a través de estos juegos los niños se integran fácilmente a sus grupos.

Según Miralles et al. (2014) mencionan que a través de los juegos populares tradicionales, los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializa, también pueden adentrarse en formas o vidas ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones. Mediante los juegos como estrategia tiene la finalidad de desarrollar una sucesión de prácticas tanto físicas psicológicas y generales en el ámbito cultural se relaciona en el entorno social.

De mi punto de vista que los juegos son muy importantes desde muy temprana edad en el desarrollo de habilidades capacidades que es una herramienta indispensable de mejora de los aprendizajes de la expresión oral de la socialización.

2.2.2.4. Juegos tradicionales como estrategia

Son la base principal para el fortalecimiento en el progreso de los individuos son los siguientes:

- Desarrolla ser independiente del infante.
- Ayuda a ser independientes.
- Crean seguridad y eleva una autoestima.
- Desarrollan su lenguaje y se expresan entre ellos.
- Desarrollan la expresión oral.
- Desarrollan creatividad
- Facilita el intercambio de culturas.
- Se imaginan mediante el juego una serie de actividades.
- Permite la socialización.
- Disfrutan al divertirse.
- Desarrollan la inteligencia emocional.

Mediante los diferentes juegos como estrategia las maestras del nivel inicial deben desarrollar diferentes actividades motivadas en los niños para generar la socialización y estimulación; con algo motivador en el aula o fuera del aula, para que el niño disfrute las actividades desarrolladas, simbólicamente a través del juego que realizan. Como docentes deben considerar los juegos como estrategias didácticas en las programaciones, de las actividades desarrolladas de aprendizaje de los infantes, en la vida social (Papalia et al., 2009).

2.2.2.6. Tipos de juegos tradicionales

Según Bantula y Mora (2005) mencionaron los siguientes tipos de juegos tradicionales:

a) El juego el wiki

Las instrucciones del juego se dan a base de la regla de dicha actividad, que puede tener desde siempre que en la mayoría de los casos los mismos participantes, pongan las reglas o instrucciones y las características del juego que se presenta; Dicho juego es muy divertido alegría para los individuos, este juego tradicional , se han jugado a partir de los tiempos atrás, que viene de nuestra descendencia de los ancestros, de nuestras familias, hay diversos juegos que son creados inventados por los mismos infantes. El juego wiki es una estrategia didáctica permite desarrollar mejorar la socialización en los niños del nivel inicial a continuación tenemos: Juego el kiwi. Juguemos el kiwi la docente les dará la bienvenida a todos con una canción, luego continuará con la actividad.

La docente iniciará con una canción de saludo, dando la bienvenida a todos, La docente Convocará a los niños en el centro de la sala, les diré que hoy vamos a jugar a algo diferente a lo que jugamos. ¿El juego se llama el kiwi alguno de ustedes ha jugado este juego, o lo han escuchado? Luego les explicaré: el juego el wiki para jugar este juego necesitamos 15 tarritos para armar una torre y un balón. Utilizamos 2 grupos. Un grupo serán los lanzadores, y el otro, los receptores. El juego consiste en tratar de derribar un grupo de latas las que se encuentran apiladas en torre, lanzando un balón a una distancia prudencial, acordada entre ambos equipos. Luego cada del equipo lanzador trata de armar nuevamente las latas en la posición inicial,

mientras que el equipo receptor trata de matarlos con el balón, cada jugador receptor tiene tres oportunidades de lanzar. Gana el equipo que logra de armar las latas y mantener su posición de lanzador en el juego. Este juego se realizará por turnos. Después de haber explicado, el juego se ejecutará.

Se saldrá del aula se realizará en aire libre, en la plataforma de la I.E. los niños empiezan a ejecutarlo, respetando turnos, se produce un clima de enorme alegría. Utilizarán sus manitos Para armar la torre, ubican el espacio su meta será derribar la torre.

Los niños se divierten mucho realizando este juego, expresan sus ideas, sus emociones, etc. Y se integran al grupo del juego.

Después de culminar dicha actividad los estudiantes se desplazan por todo el campo. Los juegos los niños cuentan sus experiencias vividas, en dicho juego es importante fomentar el respeto y la socialización con sus compañeros y su entorno social, mejora las actitudes, se construirán estrategias en la socialización y los practicarán en su comunidad.

b) Juguemos en el bosque (el lobo)

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está A continuación, lo describimos:

Inicio: la docente les dará la bienvenida a todos con una canción de bienvenida, luego continuará con la actividad. La docente Convocará a los niños en el centro de la sala, les diré que hoy vamos a jugar a algo diferente a lo que jugamos el otro día. ¿El juego se llama juguemos en el bosque mientras el lobo no está, alguno lo sabe jugar o lo conoce? les propongo que juguemos y vemos si alguno lo conoce.

Previamente estará preparado la ropa para la dramatización.

En el caso de me contesten que sí, le pediré que nos cuente y ayudaré con la consigna. En el caso que me digan que no, les explicaré, en que consiste el juego: Un jugador será el lobo, todos los demás jugadores toman de la mano y hacen un círculo y darán vueltas: todos cantamos. La (canción: juguemos en el bosque) en el bosque mientras que el lobo no está ¿Qué está haciendo el lobo?: Lobo responde: bañándome. Juguemos en el bosque mientras que el lobo que está haciendo: ¿Qué está haciendo el lobo? Lobo responde: cambiándome. Y así seguirá contestando el

lobo hasta que se termina de vestir. Los niños otra vez preguntan ¿lobo que estás haciendo? El lobo responde listo para comerlos y todos los niños/as, corren para que no se dejen atrapar por el lobo; Atrás de la cortina estará el lobo y contestará que se está poniendo algo de ropa. cuando se termine de cambiar miren que capaz que sale de su casa y empieza a perseguir a todos los niños y si atrapa a alguien ese después será el lobo. Ahora vamos a jugar.

Luego de jugar los reuniré a todos en el patio y daré por finalizada la actividad que fue muy divertida.

Este juego se realiza con la finalidad de fomentar y mejorar la interacción y establecer mayor comunicación entre los niños.

2.2.2.7. Dimensiones de juegos tradicionales

Según Movsichoff (1987) establece que las dimensiones de juegos tradicionales, son las siguientes:

a. Instrucciones

Las instrucciones del juego se dan a base de la regla de dicha actividad, que puede tener desde siempre que en la mayoría de los casos los mismos participantes, pongan las reglas o instrucciones y las características del juego que se presenta.

Los indicadores de esta dimensiones, son los que se detallan:

- Tipos de juegos
- Reglas del juego
- Negocia normas
- Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación

b. Didáctica

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

Los indicadores de esta dimensión son:

- Propicia interés

- Socialización
- Placer
- Selecciona juegos
- Demuestran sus sentimientos

c. Estrategias

Los juegos de estrategia son una manera de entretenimiento en donde se ponen a prueba diferentes habilidades de planificación, pensamiento crítico, resolución de problemas y gestión de recursos; con el fin de lograr un objetivo o conseguir la victoria para pasar a otro nivel.

Los indicadores de esta dimensión son:

- Genera problematización para que busquen soluciones
- Fomenta imaginación
- Desarrolla creatividad

2.2.2.8. Instrucciones de los juegos tradicionales

Pérez (2017) señala que los juegos tradicionales mantienen ciertas instrucciones con la finalidad de que el aprendizaje o los juegos no sean desarrollados con el único fin de distraerse o entretenerse entre los participantes, los juegos tradicionales entraron de por sí mediante una forma más práctica en los colegios como un curso que vienen a ser la educación física y la educación artística, en donde los niños y niñas se desenvuelven de manera en cómo los docentes les enseña a realizar las actividades requeridas, de esta manera los juegos tradicionales deben cumplir ciertas instrucciones como:

Primero se deben ver los lugares donde se pueden trabajar con los niños y niñas, debe ser un lugar tranquilo, con un espacio adecuado pueden ser en un campo deportivo, en la escuela, dentro de un salón de clases con las carpetas ordenadas adecuadamente de manera que no sean una obstrucción para poder desarrollar las actividades requeridas de manera que sea un espacio con mayor estabilidad y tranquilidad.

Se requiere obtener los materiales necesarios para la elaboración de los juegos tradicionales que en algunos casos vienen a ser: costales, sogas, canicas, latas. Pelotas, entre otros materiales.

A continuación, se debe tener claro que tema se desea tocar o que enseñanza se desea dejar en claro en los niños, dar las explicaciones requeridas o necesarias que crea el docente. - Finalmente se emprende a desarrollar los juegos dando las respectivas pautas y reglas que se requieran en el juego.

2.2.2.9. Didáctica de los juegos tradicionales

Gil y Ruiz (2010) mencionan que el juego en general y en particular los juegos populares y tradicionales permiten desarrollar los principios metodológicos permitiendo de esta manera la construcción de aprendizajes significativos ya que en este tipo de juegos los contenidos traen diversas enseñanzas sobre todo en las experiencias motrices previas y en cierto grado un nivel de desarrollo madurativo, pero siempre realizando los juegos para que de esta manera se logre un aprendizaje, sin embargo menciona que uno de los pilares fundamentales del aprendizaje significativo viene a ser el aprendizaje funcional, de esta manera el enfoque globalizador aparece como un principio didáctico fundamental, presentando los contenidos en su totalidad de esta forma relacionando las experiencias previas con las nuevas experiencias adquiridas y los nuevos aprendizajes desarrollados conforme pasa el tiempo en la vida de los alumnos de preescolar, este tipo o forma de enseñanza trae a los alumnos a que en un futuro puedan desenvolverse de manera más segura, positiva y de forma que ya tenga un aprendizaje previo, de esta manera el alumno tendrá la capacidad de aprender con mayor facilidad.

García (2015) señala que la actividad lúdica se muestra como un recurso especialmente adecuado para los niños sin olvidar el carácter formativo - educativo de cada uno de los juegos aplicados, tampoco debe ser desvinculado de su aspecto lúdico – recreativo. Pero, para que el alumno tome conciencia de lo que se está queriendo enseñar, en principio se debe lograr una atención respecto a la diversidad de enseñanzas que va a traer el juego.

2.2.2.10. Importancia de los juegos tradicionales

Es innegable decir que el juego no aporta, en la formación del niño, desde el punto de vista cognoscitivo, social, los juegos fortalecen los vínculos de afectividad y sientan las bases de la comunicación que son indispensables en la vida del individuo. Según Sarlé (2006) el juego estimula la creatividad, desarrolla la coordinación motora, fomenta el trabajo en

equipo, desarrolla la capacidad comunicativa, estimulando las capacidades del pensamiento, favoreciendo así el proceso de enseñanza aprendizaje. Así mismo, Herreros y Sanz, citado Pérez (2020) indican que el juego es importante en el desarrollo de los aprendizajes, ya que a través de este se adquieren los contenidos como una herramienta, lo que permite al niño aprender de manera divertida, mediante una instrucción innovadora haciendo del aprendizaje significativo.

Según Rubiño (2016) citado por Trinidad (2017) la importancia del juego en el aprendizaje escolar es fuente de desarrollo socio-emocional, cognoscitivo también dice los juegos que se planteen deben obedecer a los objetivos que los profesores planteen. En los primeros años de educación primaria las actividades lúdicas deben jugar un papel muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debe ser un eje medio por el cual permite el desarrollo de la motricidad fina y gruesa del estudiante. Los docentes deben estar en la capacidad de saber qué tipo de juego, hacer o elementos a usar, para poder lograr una determinada actividad y permitir un cierto desarrollo en el estudiante. Y de esa manera poder trabajar diversas áreas, para ello en la planificación debe considerar diversas actividades de juegos y consolidar para así permitir el desarrollo de la motricidad e integrar más campos con esta dinámica de trabajo.

De la misma manera, Álvarez (2021) menciona en su trabajo de investigación, que los juegos son actividades muy importantes en el desarrollo de los estudiantes, sobre todo en los ciclos básicos en los primeros años de vida, indica que el juego es indispensable porque interviene en evolución física de los niños básicamente mejorando sus habilidades motrices gruesas, cognitivas, sociales, facilita la interacción y la cooperación entre sus pares. (p.18)

Según Ronderos (1994) citado por Arias et al. (2014) el principio de la lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando con el cual construye conocimientos, así mismo en el mundo físico y social, donde desarrollan iniciativas propias y habilidades de comunicación; comparte sus intereses, construyen y se apropia de normas.

Por ello, Ronderos (1994) citado por Arias et al. (2014) manifiesta que el estudiante muestra alegría, entusiasmo y placer de realizar creaciones, generar perspectivas, significados explorar diversas acciones, con visión de construir algo y estimular su creatividad sobre la base a su acción y vivencia en todos los aspectos, ya que la actividad

lúdica profundiza muchas actividades. De la misma manera, permitirá que se pueda adquirir valores, reglas, conductas y la socialización que son vitales a lo largo de la vida. A través del juego el estudiante desarrolla muchas actividades intelectuales, corporales, sociales, conductuales, culturales, las da mucha significancia en toda su formación personal, desde la niñez, adolescencia, juventud y la etapa adulta, el que ayudará en el éxito del en su vida, en ello radica la importancia del juego.

2.2.2.11. Influencia de los juegos en la educación

Ha habido diversos investigadores y escritores que han relacionado el juego con la educación y el aprendizaje de los estudiantes. Plantón mismo afirmaba que los juegos son fundamentales en la formación del ser humano, asimismo hacía un para la vida de la comunidad más armónica. Por otro lado, Froebel, quien creó el jardín de los infantiles, es uno de los pioneros del tema, los juegos en el aprendizaje de los niños, permitiendo que los estudiantes jugarán dentro del centro educativo, los cuales permitían a los niños instruir conocimientos y desarrollar habilidades. Algunos estudiosos teóricos y autores tales como, Montessori, Dewey, Decroly, también desarrollaron posturas las cuales integraban al juego como elemento importante en el campo educativo (Ofele, 1998 p.5).

Así mismo, el papel del juego en la formación escolar es trascendental, ya que una educación lúdica como tarea atraviesa todas las materias, e implica un 35 reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación (Kishimoto, 1996) De la misma forma Walter (1993) citado por Ofele (1998) menciona que la educación mediante el juego representan una base de formación en la educación primaria, teniendo su importancia en el aprendizaje y bienestar de los niños, imprescindibles en todas las áreas (p.5).

El juego es uno de las herramientas más indispensables en el desarrollo y estimulación del aprendizaje, siendo un puente que permite propiciar situaciones de emoción y alegría y a la vez desarrolla aprendizajes en los aspectos motrices finos y gruesos del estudiante el cual integra una formación sólida para la vida. Por ende, el juego simboliza una oportunidad para entrar en el mundo del saber maravilloso que tiene cada persona más en etapa escolar, estos retos motivan la atención, encontrando que pequeñas cosas se transformen en grandes logros (Ausubel, 1983).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Los juegos tradicionales como estrategia si mejoran significativamente la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.

Ho: Los juegos tradicionales como estrategia no mejoran significativamente la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio realizado fue la investigación aplicada. Ya que según Hernández et al. (2010) refiere que los estudios aplicados permitieron recoger y analizar datos sobre variables y estudia las propiedades, fenómenos cuantitativos o usando magnitudes numéricas sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables, cuyo objetivo fue explicar y describir casualmente los sucesos.

El nivel de la investigación fue explicativo; ya que este nivel de estudio tienen relaciones de causalidad para completar sus objetivos, de manera que se pudo llegar a una conclusión de causa y efecto sin la necesidad de experimentar; desde el punto de vista analítico, explicó el comportamiento de una variable dependiente en función de la variable independiente, la cual requirió de control, la finalidad del control es descartar las asociaciones aleatorias, causales o espurias (Hernández et al., 2010).

El diseño de investigación fue pre-experimental; siendo éste un experimento en el cual, el grado de control sobre las variables es mínimo; a diferencia del experimento puro, se utilizó bastante en estudios de mercado. Para Baena (2017) la investigación pre experimental se define como diseño de un solo grupo cuyo grado de control fue mínimo. Generalmente es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

Estos diseños también se denominan observacionales porque el investigador observó la realidad, no interviene en ella (pre experimental), ya que conoció el efecto de unas sobre otra variable. La nomenclatura de este tipo de estudio es:

GE O₁ X O₂

Donde:

G.E.= Grupo de estudio (5 años en la Institución Educativa del nivel Inicial N°20624 de Ayabaca, Piura).

O₁ = Pre test de socialización

X = Variable independiente (Juegos tradicionales)

O₂ = Pos test de socialización

3.2. Población y muestra

La población es un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación fue estudiada o investigada. Según Ríos (2017) en ese sentido, la población del estudio fue constituida por 43 niños del nivel inicial de Institución Educativa del nivel Inicial N°20624 de Ayabaca, Piura.

Tabla 1

Población de educación inicial

Edades	Cantidad de estudiantes
3 años	12
4 años	15
5 años	16
Total	43

Nota. Nómina de matrícula, 2023

La muestra es fundamentalmente un segmento específico dentro de la población, constituyendo un conjunto de elementos que comparten características con el conjunto más amplio al que se denomina población (Escobar et al., 2019). Los estudiantes de este proyecto de investigación fueron con niños del nivel inicial de 5 años, la muestra total estuvo compuesta por 16 estudiantes siendo esto 9 hombres y 7 mujeres de dicha edad.

Tabla 2

Muestra de estudiantes de 5 años

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
N°20624	Ayabaca - Piura	Inicial/ 5 años	Amarilla	16

Nota. Nómina de matrícula, 2023

El tipo de muestro que se utilizó fue la técnica de muestreo fue no probabilística. El muestreo no probabilístico para los investigadores González (2016) en su libro comenta la elección de los elementos no depende de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados el presente año.
- Estudiantes que cumplen 5 años de edad.
- Aquellos que aceptaron participar del estudio, a través de la autorización de sus padres.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que faltaron durante la evaluación.
- Aquellos que presentan necesidades educativas especiales.
- Estudiantes que ya no tienen 5 o hayan cumplido los 6 años.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades didácticas de expresión, comunicación y socialización, en función inmunológica recreativa, de capacidades en los niños en la realización de las actividades de los aprendizajes (Vélez, 2005).

Variable dependiente: Socialización

La socialización es como un acuerdo constante de un vínculo social en su entorno social, es un asunto mediante el cual el infante adopta los elementos socioculturales de su medio y luego se adapta a éste (Unda et al., 2015).

Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales, es una estrategia didáctica que se mide a través de instrucciones, didáctica y estrategias.	Instrucciones	- Tipos de juegos - Reglas del juego - Negocia normas - Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación	Dicotómica - nominal	Si: 1 punto
		Didáctica	- Propicia interés - Socialización - Placer - Selecciona juegos - Demuestran sus sentimientos		No: 0 punto
		Estrategias	Genera problematización para que busquen soluciones - Fomenta imaginación - Desarrolla creatividad		
Socialización	La socialización es una variable psicológica, que permite evaluar la aceptación e integración de una persona en un determinado grupo (Piaget, 1970).	Integración	Se integra Ayuda y comparte		
		Aceptación	Expresa, participa y muestra intereses Acepta opiniones, emociones y comportamientos		

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

La técnica que se utilizó fue la observación para examinar atentamente un hecho, fenómenos, casos objetos, acciones, situaciones, etc. con el fin de obtener información necesaria en los logros que se va ir adquiriendo durante la aplicación de los juegos tradicionales (Del Castillo et al., 2017).

El instrumento que se empleó en el presente estudio fue la lista de cotejo. Según Escobar et al. (2019) aporta que la lista de cotejo es un instrumento de investigación que permitió evaluar la socialización del niño, que consiste en un listado de indicadores, características e ítems que se evaluaron a cada niño el cual fue de modo individual.

Además, este instrumento fue validado por 3 expertos en el tema, quienes dieron su veredicto final, para su respectiva aplicación y así obtener resultados de lo que pretende medir. Por ello Del Castillo et al. (2017) manifiestan que instrumento es válido cuando mide realmente aquello que intenta medir, es el grado con que el instrumento es capaz de lograr ciertos objetivos. La validez se mide en grados, no de manera excluyente, sino en términos de alta, media o baja validez y debe de ser demostrada y comprobada este instrumento fue validado por los siguientes expertos:

Tabla 4

Validadores

Validadores	Grado académico	Valoración
Mg. Mabel M. Benites Rolando	Maestra	100%
Mg. Valle Medina Belu	Maestra	100%
Mg. Flores Pardo, Karen	Maestra	100%

Nota. Elaboración propia

La confiabilidad del instrumento fue medida a través del estadístico Kr-20 de Richardson que es una prueba de confiabilidad para instrumento dicotómico (Lista de cotejo), la cual contempló un puntaje de 0,882 ubicándose en los siguientes rangos:

Tabla 5

Coefficiente de Kuder – Richardson (Kr-20)

Niveles	Puntuación
Muy Fuerte	0,70 a 1,00
Sustancial	0,50 a 0,69
Moderada	0,30 a 0,49
Baja	0,10 a 0,29
Despreciable	0,01 a 0,09

3.5. Método de análisis de datos

Para la obtención de los datos se tuvo en cuenta el consentimiento informado de los padres con el fin de poder la libertad de trabajar con los niños todos el proceso de la investigación y así obtener datos confiables, los cuales se detallan a continuación su programación.

Los resultados se organizaron sistemáticamente, el recojo de información fue mediante la observación y permitieron ser procesados y analizados usando el programa Microsoft Excel 2016 y SPSS 22 para Windows, donde se elaboró, las tablas correspondientes de frecuencias, así como los porcentajes, también los gráficos de barras, aplicándose la estadística para luego ser interpretarlas de forma correcta.

Procedimiento:

- a) Coteo: se registró a través de una aplicación, la lista de cotejo de una matriz de datos.
- b) Tabulación: se organizaron las tablas de los resultados de las dimensiones.
- c) Graficación: se diseñaron gráficos de frecuencia relativas.
- d) Análisis de cuantitativo: se calcularon los datos estadísticos descriptivos mediante la prueba de la (T de Student), para muestras relacionadas.
- e) Interpretación: se realizó la descripción de los resultados obtenidos y organizados en las tablas, destacando y argumentando el significado de cada uno.

3.6. Aspectos éticos

Para la presente investigación se utilizaron los principios éticos establecidos en el Reglamento de Integridad científica aprobado con Resolución N°1212-2023-ULADECH

Católica, de fecha 12 de agosto del 2023, de la Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. Siendo los siguientes:

- a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023.
- b. Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y especifica la participación, a través del consentimiento informado de los padres de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023.
- c. Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.
- d. Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023.
- e. Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023.

IV. RESULTADOS

4.1. Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.

Tabla 6

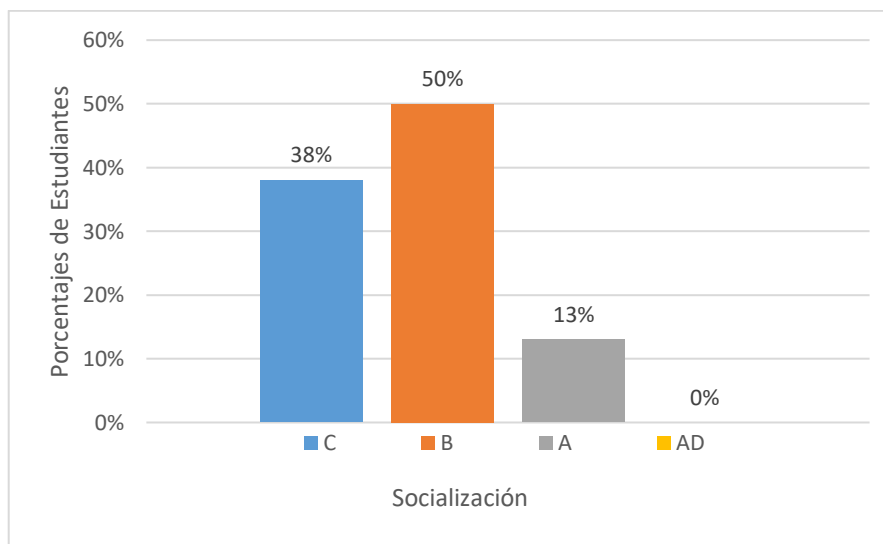
Nivel de socialización mediante un pre test

Calificaciones	N°	%
AD	0	0%
A	2	13%
B	8	50%
C	6	38%
Total	16	100 %

Nota: AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 1

Gráfico de barras del nivel de socialización a través de un post test



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 6 y figura 1, podemos evidenciar que, en relación al nivel de la socialización en el pre test, los niños obtuvieron una calificación B a un 50%, un 38% obtuvieron C y el 13% obtuvieron A. Esto permite concluir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para relacionarse, integrarse a los grupos de trabajo, ayudarse mutuamente, participar activamente en equipo y para aceptar las opiniones de sus demás compañeros.

4.2. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juego tradicional como estrategia para desarrollar de socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023

Tabla 7

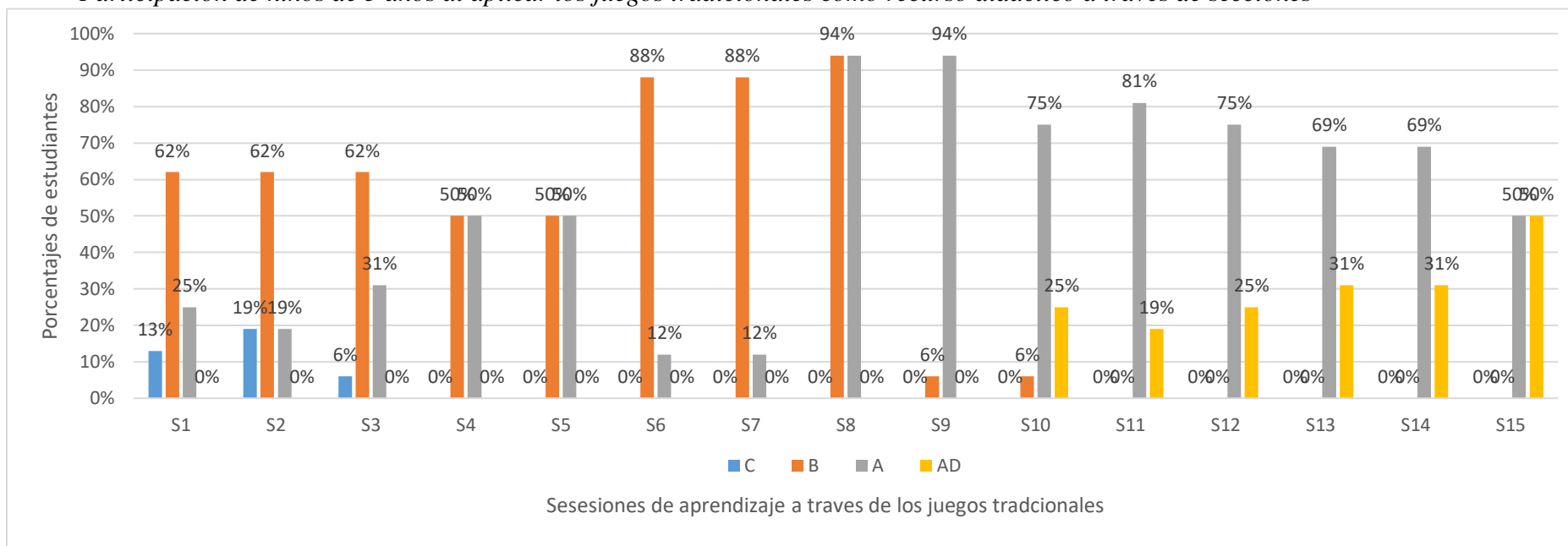
Participación de niños de 5 años al aplicar los juegos tradicionales como recurso didáctico

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESIÓN 14		SESIÓN 15	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	25%	3	19%	4	25%	5	31%	5	31%	8	50%
A	4	25%	3	19%	5	31%	8	50%	8	50%	14	88%	14	88%	15	94%	15	94%	12	75%	13	81%	12	75%	11	69%	11	69%	8	50%
B	10	62%	10	62%	10	62%	8	50%	8	50%	2	12%	2	12%	1	6%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
C	2	13%	3	19%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Nota: AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 2

Participación de niños de 5 años al aplicar los juegos tradicionales como recurso didáctico a través de secciones



Nota. Lista de cotejo, aplicada en abril, 2023

En relación a la tabla 7 y figura 2, se puede evidenciar en el programa basado en los juegos tradicionales que en la primera sesión el 62% obtuvieron una calificación B, el 25% obtuvieron A y el 13% obtuvieron C. A medida que transcurría la aplicación de las sesiones, se observó una ligera mejora a partir de la octava sesión, evidenciándose que el 94% obtuvieron A, mientras que el porcentaje restante una B. Sin embargo, al llegar a la última sesión se evidenció que un 50% obtuvieron AD y el otro 50% obtuvieron una A. Quedando registrado que el programa basado en los juegos tradicionales permitió la mejora de la socialización.

4.3. Identificar el nivel de socialización después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023

Tabla 8

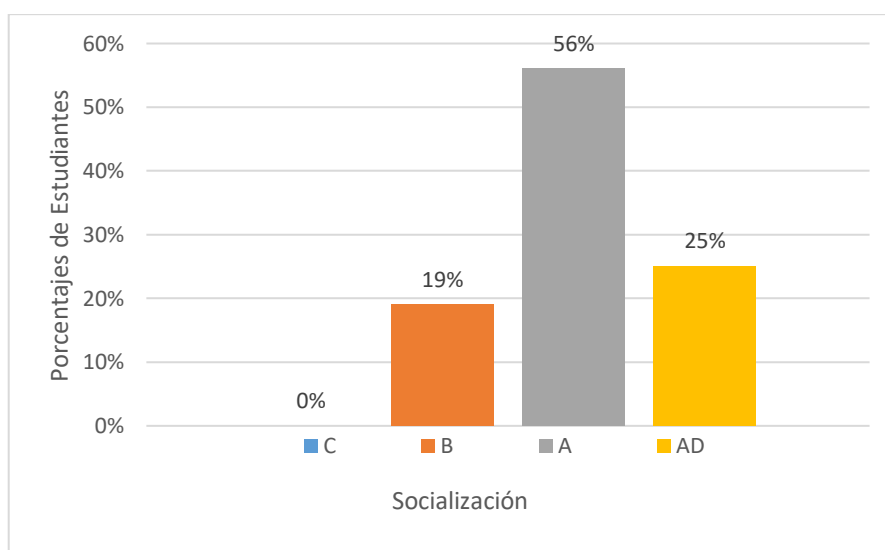
Nivel de socialización a través de un post test

Nivel de Aprendizaje	Post test	
	N°	%
AD	4	25%
A	9	56%
B	3	19%
C	0	0%
Total	16	100%

Nota: AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de socialización a través de un post test



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 8 y figura 3, podemos evidenciar que el 56% de los estudiantes obtuvieron una calificación A, el 25% obtuvieron AD y el 19% obtuvieron B. Lo que permite concluir

que la mayoría de niños mostraron mejoría en su capacidad para socializar con sus compañeros, así como para integrarse y participar activamente en los grupos de trabajo.

4.4. Comparar el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.

Tabla 9

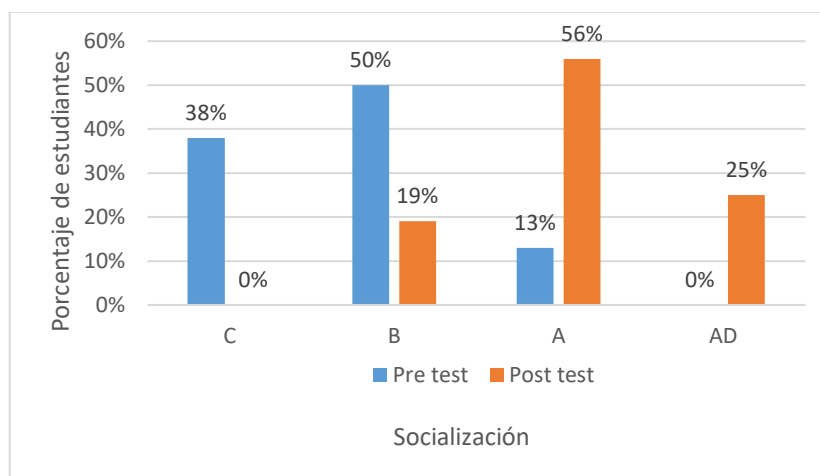
Comparación del pre y post test del nivel de la socialización

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
AD	0	0%	4	25%
A	2	13%	9	56%
B	8	50%	3	19%
C	6	38%	0	0%
Total	16	100%	16	100%

Nota: AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 4

Gráfico de barras de la comparación del pre y post test del nivel de la socialización



Nota. Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En relación a la comparación del nivel de la socialización en el pre test tuvieron una calificación de B a un 50%, que superaron por la intervención de los juegos tradicionales,

llegando a tener en el post test una calificación de A un 56%. En conclusión, gracias a la intervención de los juegos tradicionales se puede mejorar pedagógicamente la socialización.

Prueba de hipótesis

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,821	16	,023

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 10, existe una sig. 0,023. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Nivel de significancia: $5\% = 0,05$

Hi: Los juegos tradicionales como estrategia si mejora significativamente la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.

Ho: Los juegos tradicionales como estrategia no mejora significativamente la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.

Tabla 11*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	10 ^b	9,50	31,00
	Empates	6 ^c		
	Total	16		

a. POST TEST < PRE-TEST

b. POST TEST > PRE-TEST

c. POST TEST = PRE-TEST

Tabla 12*Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,322 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p = 0,000$ y como $p < 0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que los juegos tradicionales si mejora la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023

DISCUSIÓN

Para el primer objetivo específico, el cual fue: Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023. podemos evidenciar que, en relación al nivel de la socialización en el pre test, los niños obtuvieron una calificación B a un 50%, un 38% obtuvieron C y el 13% obtuvieron A. Lo que significa que los estudiantes se encuentran en camino a poder desarrollar o relacionarse, integrarse y aceptar a sus compañeros como entorno familiar, lo que limita su aprendizaje, esto debido a que no fueron estimulados desde temprana edad.

Estos resultados se corroboran con la investigación de Salvador (2018); quien realizó su proyecto de investigación titulado: Juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2017. Donde luego de aplicarse el pre test, se pudo evidenciar que el 45% de los estudiantes se encuentran en nivel proceso, el 41% en inicio y el 13% en logro esperado. Lo que significa que, sin la aplicación de estrategias, el nivel de socialización en los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2017.

Respecto a esto, Unda, et al. (2015) sostiene que el individuo es un ser social, integrado a un contexto sea familiar, grupo cultural, educativo, etc. Su adaptación y socialización depende de la familiaridad que establece con las personas que lo rodean ya que el credo, creencias y cultura podría generar un acercamiento o alejamiento en la conformación de un grupo. Por ello es importante desarrollar en el niño esa capacidad de incluir en su medio a todos los niños sin su condición social o económica.

Y para precisarlo, Reyes (1998) remarca la importancia de la socialización indicando que la escuela, lugar donde pertenece el niño muchos años de su vida específica de socializarlo al inculcarle los conocimientos, habilidades intereses que le puedan proporcionar el desempeño de su rol social y tener éxito en la sociedad. Las experiencias de aprendizaje,

donde el niño es uno de más entre otros niños, en su interacción social; su ambiente físico y social y tener éxito en la vida, en el contexto familiar, pueden ser un marco teóricamente positivo para el niño.

Se manifiesta la importancia del nivel de desarrollo de la socialización, ya que es un proceso mediante el cual un individuo se convierte en un miembro del grupo y llega a asumir las pautas de comportamiento de ese grupo (normas, valores, actitudes, etc.). Es un proceso vital que transforma al individuo biológicamente y socialmente para un desarrollo íntegro, y este empieza desde la edad preescolar.

Para el siguiente objetivo específico, el cual fue: Identificar el nivel de socialización después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023; podemos evidenciar que el 56% de los estudiantes obtuvieron una calificación A, el 25% obtuvieron AD y el 19% obtuvieron B. Lo que significa que los estudiantes lograron mejorar su integración, compañerismo, aceptación antes sus compañeros y familiares. Esto debido a la eficacia del programa basado en los juegos tradicionales

Estos resultados coinciden con el estudio de Robles (2019) en su tesis de investigación Estrategia Lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. N°112 y N° 470 del Distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huarí Ancash-2019. Donde luego del post test se evidenció que el 60% de los estudiantes se encuentran en nivel de logro esperado, el 30% en logro destacado y el 10% en proceso.

Mercè et al. (2016) a través de los juegos populares tradicionales, los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializa, también pueden adentrarse en formas o vidas ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones. Mediante los juegos como estrategia tiene la finalidad de desarrollar una sucesión de prácticas tanto físicas psicológicas y generales en el ámbito cultural se relaciona en el entorno social.

Huisinga (2007) refiere que, los juegos tradicionales tienen siempre en todas las culturas y saberes de las sociedades, por lo que estos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los infantes al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha estimado como el medio a través del cual el individuo desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al progreso de los infantes.

Se precisa la necesidad de implementar estrategias pedagógicas en la escuela, las cuales utilicen a los juegos tradicionales para desarrollar y potencializar la socialización en los niños, ya que esta le permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios.

Para el siguiente objetivo específico, el cual fue: Comparar el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023; en relación a la comparación del nivel de la socialización en el pre test tuvieron una calificación de B a un 50%, que superaron por la intervención de los juegos tradicionales, llegando a tener en el post test una calificación de A un 56%. Por consiguiente se evidenció que gracias a la intervención de los juegos tradicionales se puede mejorar pedagógicamente la socialización.

Esto se corrobora con la investigación de Jiménez y Lavado (2017) en su tesis de licenciatura en educación inicial en la Universidad Nacional de Trujillo, Piura Titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez cadenillas en el año 2017. Donde concluye que la aplicación de pre y post test confirman que el taller de juegos tradicionales mejora en el desarrollo emocional de los niños de 4 años de la I.E. Rafael Narváez Cadenillas.

Al respecto Huizinga (2007) los juegos son una pieza clave en el desarrollo integral de los niños en una ocupación libre que tiende al individuo en la sociedad ya que guarda

condiciones en las reglas de recreación sistemáticas, dentro unos individuos y límites transitorios espaciales acabados, según las reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas y aprobadas, acciones que tienen fin en sí mismas y van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría y conocimiento de un ser u otro modo que en la vida normal.

Y en el mismo sentido Vélez (2005) concluyó que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño, ayuda a mejorar la socialización en los infantes, mediante los juegos tradicionales es una estrategia que ayuda a interactuar entre ellos.

Se hace presente la importancia de implementar talleres o programas que utilicen a los juegos tradicionales como estrategias claves para el desarrollo de la socialización, ya que entre los muchos beneficios de desarrollar la socialización en la infancia se encuentran la capacidad de generar amistades sanas, de empatizar, compartir con los demás y aprender a trabajar en equipo. Cabe resaltar que, la socialización de los niños sana comienza por su propio círculo familiar.

Finalmente, para la comprobación de la hipótesis, se planteó el objetivo general, el cual fue: Determinar en qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023. Al obtener $p = 0,000$ y como $p < 0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que los juegos tradicionales sí mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023.

Estos resultados son muy similares en los encontrados en el estudio de Acuña (2018) quien realizó el proyecto de tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica. Donde se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años

Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Contraste mediante la prueba paramétrica de T Student con un nivel significancia de 0.00 que se menor a 0.05.

Al respecto, Bantula y Mora (2005) refiere que en el mundo de los juegos infantiles los invita a explorar en la sociedad en los que les rodea. Es un paraíso al que los adultos no nos arriesgamos a explorar esa emoción, por timidez y temor, pero siempre se ha respetado los juegos como sinónimo de niñez y desfachatez.

V. CONCLUSIONES

Se determinó el efecto de los juegos tradicionales en la mejora de la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624. Donde según la prueba de hipótesis se obtuvo que al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test. Aceptándose así la hipótesis alterna de que los juegos tradicionales si mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624.

Se evaluó el nivel de la socialización antes de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de cinco años, evidenciando que los estudiantes se encuentran en nivel proceso, lo que significa que los estudiantes se encuentran en camino a poder desarrollar o relacionarse, integrarse y aceptar a sus compañeros y entorno familiar, lo que limita su aprendizaje.

Se diseñó y aplicó un programa basado en los juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños, evidenciando que en la primera sesión se ubicaron en proceso, el cual fue superado en el transcurso de la aplicación de sesiones, llegando a un nivel de logro destacado en su última sesión. Quedando registrado que el programa basado en los juegos tradicionales permite la mejora de la socialización.

Se evaluó el nivel de la socialización después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de cinco años, quienes se encontraron en nivel de logro esperado, lo que significa que los estudiantes lograron mejorar su integración, compañerismo, aceptación, ante sus compañeros y familiares. Esto debido al programa basado en los juegos tradicionales.

Se comparó el nivel de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de cinco años, en el cual en el pre test tuvieron un nivel de proceso y superaron por la intervención de los juegos tradicionales, llegando a tener en el post test un nivel de logro esperado. Evidenciándose que gracias a la intervención de los juegos tradicionales se pudo mejorar significativamente la socialización.

VI. RECOMENDACIONES

Realizar estudios pre experimentales sobre las variables juegos tradicionales y socialización con el fin de conocer la intervención pedagógica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización.

Sugerimos al director de la Institución Educativa que muestren los hallazgos de la investigación, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje de los juegos tradicionales, que fomente las posibilidades de desarrollar la socialización.

Propiciar la participación de los estudiantes de la carrera de educación en la generación de taller de reflexión en torno a los juegos tradicionales para la mejora de la socialización.

REFERENCIAS

- Álvarez Carrillo; K.M. (2021). Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo. [Tesis pregrado, Universidad Nacional Chimborazo Riobamba, Ecuador]
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8214/1/Unach-ec-fceht-einc2021-000049.pdf>
- Acaro, A (2019). El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/1703>
- Acuña, C (2018). Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica.
https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2193/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%c3%91A%20y%20GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aguilar, M (2019). Los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo para fortalecer la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba Ubicado en la ciudad de Santiago de Cali.
<https://repository.usc.edu.co/handle/20.500.12421/1434?show=full&locale-attribute=en>
- Arias, H. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anton, M., Blanch, S. & Edo, M. (2016). El juego en la primera infancia: (ed.). Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/114193>
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. Revista Iberoamericana de Psicología, ciencia y tecnología.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4905113.pdf>

- Ausubel, B. (1993). Importancia del juego en el aprendizaje. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28343/ESTUDIANTES_JUEGOS_LEANDRO_LUNA_MARCELO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baena, G. (2017). Metodología de la investigación. Serie Integral por competencias. DGB. 2da ED. Grupo Editorial Patria. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bandura, A. (1971). Social Learning Theory. Editorial General Learning Corporation. Ed. 1ª. 1971. http://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf
- Bantula, J. y Mora, J. (2005). Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global. 2da ED. Editorial PAIDOTRIBO. <https://books.google.com.pe/books?id=jdhVwq23Yd0C&printsec=frontcover&dq=juegos+tradicionales+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjfwIXKkMT6AhUVGbKGHfA-A64Q6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false>
- Butcher, N. (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). Editorial FRANCIA UNEC. Ed. 4. <https://books.google.com.pe/books?id=11UoDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=materiales+did%C3%A1cticos+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjN6sbfyJL8AhVAGrkGHRCzCfwQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false>
- CEPAN. (2022). La importancia de la socialización en los niños. <https://cepan.com.mx/la-importancia-de-la-socializacion-en-los-ninos/>
- Cordova Saavedra, B. E. (2022). El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no escolarizado de educación inicial Soldaditos de Cristo, Jaén. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/87469>
- Chapoñan Suclupe, C. R. & Julcas López, P. E. (2019). Rondas infantiles para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años en la Institución Educativa Creciendo con amor. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39952>
- Cobo, J. y Moravec, J. (2011). Aprendizaje Invisible.: Hacia una nueva ecología de la educación. Editorial TRANSMEDIA XXI. Versión 2011. Abril.

<https://books.google.com.pe/books?id=gRm1NfSWWqsC&printsec=frontcover&dq=lectura+de+imagenes+en+el+colegio+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjsjPjD7pP8AhVYIbkGHeDaBEIQuwV6BAgFEAY#v=onepage&q&f=false>

Cabrera, E. A. (2010). ¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33772>

Del Castillo, C., & Olivares, S. (2017). Metodología de la investigación. Grupo Editorial Patria. <https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074381498.pdf>

Escobar, A., Rodríguez, M., & Ramos, B. (2019). Metodología de la investigación científica (Vol. 15). 3Ciencias. https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/02/MIC_breve.pdf

García, A. (2015). Planeación juegos tradicionales. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd146/juegos-populares-y-tradicionales-unidaddidactica.htm>

García, F., Gracia, E y Lila, M. (2011). Socialización Familiar y ajuste psicosocial: un análisis transversal desde tres disciplinas de la psicología. Editorial PUV <https://books.google.com.pe/books?id=kr57VBGjz9oC&printsec=frontcover&dq=caracteristicas+de+la+socializacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjB39aUvvsfAhVNmVkKHfl6Ads4KBD0ATAFegQIBRAC#v=onepage&q&f=false>

González, H. (2016). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Ecoe ediciones. https://www.sijufor.org/uploads/1/2/0/5/120589378/metodologia_de_la_investigacion_propuesta_anteproyecto_y_proyecto.pdf?fbclid=IwAR0hrerUV8TeqDNMLMiOK8QmMVxXGvo9I62yIChXr4gI4ZgS5jDjpnFhSFw

Gil, S., & Ruiz, Á. (2010). Conoce tu pasado: juegos populares y tradicionales. Unidad didáctica. Revista Digital - Buenos Aires, 1-15.

Herrador Sánchez, J. (2013). Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63327>

- Hernández, R. Fernández, C & Baptista, M (2010). Metodología de la investigación. 6ta edición. Editorial Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. El libro de diseño. Diseño de cubierta: Alianza editorial. Museo de Arte Moderno, Barcelona Fotografía Oronoz. [https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga %20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)
- Jiménez, A & Lavado, C (2017). Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez cadenillas en el año 2017. <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ%20VENTURA-LAVADO%20MONTROYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kishimoto, T. (1996). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educacao. [Cortez Editora, Sao Paulo-Brasil] <https://www.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamientopsicopedagogico/el-juego/Los%20juegos%20tradicionales.pdf>.
- Martínez, I. & Vásquez, A. (1995). La socialización en la escuela y la integración de las minorías. Colección cultural y conciencia. Editorial APRENDIZAJE SL. 1ªED. 1995. https://books.google.com.pe/books?id=_ZIEYe2ZqKAC&printsec=frontcover&dq=socializacion+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&source=gbs_book_similarbooks#v=onepage&q&f=false
- Ministerio de Salud [MINSA]. (2021). Ministerio de Salud advierte dificultades de lenguaje en niños durante la pandemia. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/492923-ministerio-de-salud-advierte-dificultades-de-lenguaje-en-ninos-durante-la-pandemia>
- Mercè, M. & Basté, E. & Blanch, S. (2016). El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro. Primera Edición. 2016. https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwibllbvpZP8AhWSILkGHRO5A_QQ6AF6BAgJEA#v=onepage&q&f=false

- Miralles, P. Begoña, M. & Rodríguez, R. (2014). Investigación e innovación en educación infantil. Universidad de Murcia. 1a ED. Editorial editum. 2014. [https://books.google.com.pe/books?id=tY4eBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=M%C3%A9ndez+\(2011\)+juegos+tradicionales+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjFwua_j8T6AhV_ILkGHaddDIcQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=tY4eBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=M%C3%A9ndez+(2011)+juegos+tradicionales+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjFwua_j8T6AhV_ILkGHaddDIcQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=false)
- Muñoz, J. (2009). La importancia de la socialización la educación actual. disponible en:<https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/p>
- Movsichoff, P. (1987). A la una sale la luna: juegos tradicionales infantiles. Argentina: Ediciones del Sol. https://www.google.com.pe/books/edition/A_la_una_sale_la_luna/e1gBgh0w5f8C?hl=es-419&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales+libro&printsec=frontcover
- Ofele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte. Revista Educación Inicial. Editorial La Obra. Buenos Aires Argentina. https://www.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamientopsicopedagogico/el-jueg/Los%20juegos%20tradicionales.pdf.df/Numero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Pérez, E.(2020). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=M%C3%A1s%20que%20una%20oportunidad%20para,relacionarse%20y%20regular%20sus%20emociones.>
- Pérez, A. (2017). Juegos tradicionales para niños y niñas. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>
- Papalia, D. Wendkos, S. Duskin, R. (2009). Psicología del desarrollo. 11a Ed. Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-970-10-6889-2 ISBN: 970-10-5631-0 (edición anterior). <https://www.mendoza.gov.ar/salud/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Pizzo, M. (2006). El desarrollo de los niños en edad escolar. Ficha Dto. De Publicaciones, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/053_ninez1/material/descargas/el_desarrollo_de_los_ninos_en_edad_escolar.pdf

Piaget, J. (1970). Teoría Cognitiva. Carmichael's Manual of Child Psychology. John Wiley and Sons, Inc. New York, 1970.
https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/PE_Piaget_Unidad_2.pdf

Reyes, R. (1998). El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Cooperativa Editorial Magisterio. 2° ed.
https://books.google.com.pe/books?id=sxNCofE8WW8C&printsec=frontcover&dq=socializacion+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjL_Zj3sZX8AhVhLbkGHb45BJkQ6AF6BAgBEAI#v=onepage&q&f=false

Ríos, R. (2017). Metodología para la investigación y redacción. Málaga, España: Editorial: Servicios Académicos Intercontinentales SL. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/1662.pdf>

Robles, F (2019). Estrategia Lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. N°112 y N° 470 del Distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huarí Ancash-2019.
http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/3630/T033_40830103_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rubiño, S. (2016). El juego en edad escolar. Obtenido de diario de cuyo: <https://www.diariodecuyo.com.ar/columnasdeopinion/El-juego-en-edad-escolar20160317-0160.html>

Salvador Quito, C. M. (2019). Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del caserío de San Isidro-Frías 2019.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/8411>

Samper Sabalza, A. F., & Muñoz Adarraga, D. J. (2019). El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6123>

- Salvador, C (2019). Juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2017. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8411/EL_JUEGO_SOCIALIZACION_SALVADOR_QUITO_CARMEN_MAGDALENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós. https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf
- Torres, G (2019). Nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E.I 020 San Martín – Piura 2019. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21815/SOCIALIZACION_TORRES_SALAZAR_GINA_VANESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Unda Lara, R. (2016). *Socialización escolar: procesos, experiencias y trayectos*: (ed.). CLACSO. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/79878>
- Unda, R. Mayer, L. & Llanos, D. (2015). Socialización escolar: Procesos, experiencias y trayectos. Editorial CINSE. Universidad Politécnica Salesiana. 1ª ed. 2015. <https://books.google.com.pe/books?id=3OJZEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=socializacion+y+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiIc-vspX8AhVgHrkGHeWoDvgQuwV6BAgNEAk#v=onepage&q&f=false>
- Valero, A. y Gómez, M. (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_educativa/2008_n21/a10v12n21.pdf
- Vélez, C. (2005). La inteligencia lúdica: juegos y neuro pedagogía en tiempos de transformación. Coop. Editorial Magisterio. https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=pO7xQQvOb70C&oi=fnd&pg=PA17&dq=La+inteligencia+l%C3%ADica:+juegos+y+neuropedagog%C3%ADa+en+tiempos+...&ots=qHf3s1vaBg&sig=jvUzuDWqNMEYL_IBwQNiVcXpgEo#v=one

page&q=La%20inteligencia%20I%3BA%20adica%3A%20juegos%20y%20neuropedagog%C3%ADa%20en%20tiempos%20...&f=false

Vygotsky, L. (1985). Pensamiento y lenguaje. Ediciones Fausto. Traducción al español por: Psico libro. 1995. <https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2017/12/vygotsky-levs-pensamientoylenguaje.pdf>

Vygotsky, L. (1987). La socialización como elemento fundamental en la vida. Madrid: En la selección de artículo de www.psicopedagogia.com.

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar en qué manera los Juegos tradicionales como estrategia mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.</p>	<p>Hi: Los juegos tradicionales como estrategia mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Los juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <p>Instrucciones</p> <p>Didáctica</p> <p>Estrategias</p>	<p>Tipo de Inv:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de Inv:</p> <p>Explicativa</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de socialización antes de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.</p>	<p>Ho: Los juegos tradicionales como estrategia no mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.</p>	<p>Variable 2</p> <p>La socialización</p> <p>Dimensiones</p> <p>Integración</p> <p>Aceptación</p>	<p>Diseño de Inv:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población y muestra: 43 niños de 3, 4 y 5 años.</p> <p>16 niños de 5 años.</p>
<p>¿Cómo el diseño y la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en el juegos tradicional como estrategia para desarrollar de socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023?</p>	<p>Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juegos tradicional como estrategia para desarrollar de socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023</p>	<p>Ho: Los juegos tradicionales como estrategia no mejoran la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624 de Ayabaca, Piura, 2023.</p>		<p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento : Lista de cotejo</p>
<p>¿Cuál es el nivel de socialización después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023?</p>	<p>Identificar el nivel de socialización después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.</p>			
<p>¿Cuál es el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca?</p>	<p>Comparar el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego tradicional como estrategia en los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.</p>			

Nota. Elaboración propia

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO DE SOCIALIZACIÓN

Código del estudiante:.....



Fecha:..... **Grado:**..... **Sección:**.....

Socialización				
<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>SI</i>	<i>NO</i>
Integración	Se integra, respeta y expresa durante el juego	Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		
		- Respeta el espacio de sus compañeros en la realización de los juegos		
		Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna		
	Ayuda y comparte durante el juego	Ayuda a guardar los juguetes de sus compañeros		
		Ayuda a sus compañeros cuando sufren algún accidente		
		Comparte sus materiales con sus compañeros de aula		
Aceptación	Expresa, participa y muestra intereses por aceptar a los demás.	Expresa su sentimiento mediante el juego en el grupo.		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.		
		- Muestra interés por conocer nuevos amigos		
	Acepta opiniones, emociones y comportamientos	Acepta las opiniones de sus compañeros durante el juego		
		Acepta y comprende las emociones de sus compañeros		
		Acepta los comportamientos de sus compañeros		

Anexo 03 Validez del instrumento

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Mabel Margot Benites Rolando	
N° DNI / CE: 10403568	
Edad: 45 años	
Teléfono / celular: 982291840 Email: marbenitesro@gmail.com	
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial	
Grado académico: Maestría <u>X</u>	Doctorado: _____
Especialidad: Educación inicial	
Institución que labora: Directora de la I.E.I. N° 081	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023.	
Autor(es): BURE JIMENEZ, LIDIA	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
<hr/>	
	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Mabel Margot Benites Rolando

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS


Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Bure Jimenez, Lidia, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,


Firma de estudiante

DNI: 71073501

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

		FICHA DE VALIDACIÓN*						
		TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624 DE AYABACA, PIURA, 2023						
Variable 1: SOCIALIZACIÓN		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: INTEGRACIÓN		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar	X		X		X		
2	- Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de	X		X		X		
3	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o	X		X		X		
4	Ayuda a guardar los juguetes de sus compañeros	X		X		X		
5	Ayuda a sus compañeros cuando sufren algún accidente	X		X		X		
6	Comparte sus materiales con sus compañeros de aula	X		X		X		
Dimensión 2: ACEPTACIÓN								
7	Expresa su sentimiento mediante el juego en el grupo.	X		X		X		
8	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.	X		X		X		
9	- Muestra interés por conocer nuevos amigos	X		X		X		
10	Acepta las opiniones de sus compañeros durante el juego	X		X		X		
11	Acepta y comprende las emociones de sus compañeros	X		X		X		

12	Acepta los comportamientos de sus compañeros	X		X		X		
----	--	---	--	---	--	---	--	--

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()



Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI: 10403568


Mabel M. Benites Rolando
Magister en Educación
Cpcc. N° 048562



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Karen Jacqueline Flores Pardo	
N° DNI / CE: 43875170	
Edad: 36 años	
Teléfono / celular: 983227569	Email: kjflorespardo@gmail.com
Titulo profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctorado: <input type="checkbox"/>
Especialidad: Maestría en educación inicial	
Institución que labora: I.E. San Juan Bautista - Veintiséis de Octubre	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Titulo: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023.	
Autor(es): BURE JIMENEZ, LIDIA	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
	

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Karen Jacqueline Flores Pardo

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS


Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Bure Jimenez, Lidia, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,


Firma de estudiante

DNI: ..71073501.....

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624, DE AYABACA, PIURA, 2023								
	Variable 1: SOCIALIZACIÓN	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: INTEGRACIÓN							
1	Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar	X		X		X		
2	- Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de	X		X		X		
3	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o	X		X		X		
4	Ayuda a guardar los juguetes de sus compañeros	X		X		X		
5	Ayuda a sus compañeros cuando sufren algún accidente	X		X		X		
6	Comparte sus materiales con sus compañeros de aula	X		X		X		
	Dimensión 2: ACEPTACIÓN							
7	Expresa su sentimiento mediante el juego en el grupo.	X		X		X		
8	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.	X		X		X		
9	- Muestra interés por conocer nuevos amigos	X		X		X		
10	Acepta las opiniones de sus compañeros durante el juego	X		X		X		
11	Acepta y comprende las emociones de sus compañeros	X		X		X		

12	Accepta los comportamientos de sus compañeros	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

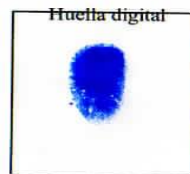
Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI: 43875170



K. Flores Pardo

 DIRECCIÓN GENERAL
 Firma



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Velu Marianella Valles Medina	
N° DNI / CE: 05958022	
Edad: 42 años	
Teléfono / celular: 973221569 Email: vallesmedinavelu@gmail.com	
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría	Doctorado: <input checked="" type="checkbox"/>
Especialidad: Doctorado	
Institución que labora: universidad Nacional Intercultural de la Amazonía	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023.	
Autor(es): BURE JIMENEZ, LIDIA	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
<hr/>	
	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Velu Marianella Valles Medina

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Bure Jimenez, Lidia, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,


Firma de estudiante

DNI: 71073501

12	Acepta los comportamientos de sus compañeros	X		X		X		
----	--	---	--	---	--	---	--	--

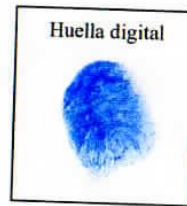
*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Velu Marianella Valles Medina DNI: 05958022


 Valles Medina Velu Marianella
 DNI N° 05958022



Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

1. Lista de cotejo de socialización
2. N.º de preguntas: 12
3. N.º sujetos de la muestra piloto: 12

Se ha usado el método de KR-20 de Richardson, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de KR-20 de Richardson Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de Kr-20 se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula

$$= \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Donde:

$$\alpha \text{ (Kr-20 de Richardson)} = 0.824$$

$$K \text{ (Numero de ítems)} = 12$$

$$\Sigma V_i \text{ (Varianza de cada ítem)} = 2.8$$

$$V_t \text{ (Varianza total)} = 11.472$$

El método de consistencia interna basado en el Kr-20 de Richardson permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

Según los datos tenemos el coeficiente de Kr-20 de Richardson es > 0.8 es confiable

Cálculo de la confiabilidad:

$$\alpha = ((12 / (12-1)) * (1-(2.8/11.4)))$$

$$\alpha = 0,824$$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U			
1																								
2	SOCIALIZACIÓN																							
3	CODIGO	INTEGRACIÓN						ACEPTACIÓN						TOTAL										
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12											
5	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	Σ		2.8							
6	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	s2		11.4722222							
7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	k		12							
8	4	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	6										
9	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12										
10	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	kr20		0.824653313							
11	7	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10										
12	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12										
13	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12										
14	10	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	6										
15	11	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	6										
16	12	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3										
17	TOTALES	11	10	9	10	7	9	7	8	8	11	9	7											
18	p	0.7333	0.67	0.6	0.67	0.47	0.6	0.467	0.533	0.533	0.733	0.6	0.4666667											
19	q	0.2667	0.33	0.4	0.33	0.53	0.4	0.533	0.467	0.467	0.267	0.4	0.5333333											
20	p*q	0.1956	0.22	0.24	0.22	0.25	0.24	0.249	0.249	0.249	0.196	0.24	0.2488889											
21																								
22																								

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KUDER – RICHARDSON (KR20)

Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:

Si = 1

No = 0

$$Confiabilidad = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Coeficiente de Correlación Magnitud

0,70 a 1,00 Muy fuerte

0,50 a 0,69 Sustancial

0,30 a 0,49 Moderada

0,10 a 0,29 Baja

0,01 a 0,09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,824** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

Título del estudio: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023.

Investigador (a): Bure Jiménez, Lidia.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023. Objetivo general de Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia mejorarán la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación: El juego tradicional es fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. Además, es un medio para la socialización a través del cual aprenden a comunicarse, resolver problemas y compartir sus sentimientos, por ende la importancia de estudiar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia mejorarán la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N°20624. de Ayabaca, Piura, 2023

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

No existe riesgos, puesto que no se pondrá en riesgos a los menores.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de Personal social.

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 944947667

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información

AUTORIZACIÓN

Ayabaca, 10 de octubre del 2023

I.E. N°: 20624

DIRECTOR: ARCESIO JIMENEZ RIVERA.

DIRECCIÓN: SAN PABLO DE PARCOCHACA, AYABACA.

Asunto: Respuesta a la carta de presentación para la aplicación del proyecto de investigación de tesis, para optar el título de profesión.

Estimada alumna Lidia Bure Jiménez, bachiller de la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE de la carrera profesional de educación inicial, reciba un saludo cordial de mi persona y la I.E. N°20624 San Pablo de Parcochaca, Ayabaca.

Yo Arcesio Jiménez Rivera director de la I.E. N°20624, por la presente autorizo que Ud. pueda ingresar a nuestro plantel de estudio y pueda ejecutar el proyecto de investigación de tesis titulado "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. DEL NIVEL INICIAL N°20624. DE AYABACA, PIURA, 2023." donde iniciara en el mes de octubre y culminara en el mes de diciembre del presente año 2023; lo realizara en el aula de 5 años que está a cargo de la docente: Lic. Maricel Herrera Salvador. Se amerita la situación para expresarle su estima y alta consideración por su elección a nuestra Institución Educativa.

Cordialmente:

Atentamente



Arcesio Jiménez Rivera
DIRECTOR DE LA I.E. N° 20624
I.E. SAN PABLO DE PARCOCHACA
DNI: 03081554

Anexo 07. Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)

Anexo 4

DECLARACIÓN JURADA

Yo, LIDIA BURE JIMÉNEZ....., identificado
(a) con DNI 71073501, con domicilio real en (Calle, Av. Jr.)
CALLE AREQUIPA N° 126, Distrito
AYABACA, Provincia
AYABACA, Departamento
PIURA.

DECLARO BAJO JURAMENTO.

En mi condición de bachiller con código de estudiante
0807181127 de la Escuela Profesional de Educación
INICIAL Facultad de Derecho y Humanidades
de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote,
semestre académico 2023-II:

Los datos consignados en la tesis titulada
"JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA.....
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE CINCO AÑOS DE
I.E. DEL NIVEL INICIAL N° 20624. DE AYABACA, PIURA, 2023."

Son reales y se considera las precauciones necesarias para
evitar sesgos en la investigación Firmo la presente
declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la
verdad.

LUNES, 30 de OCTUBRE de 2023



Firma del estudiante/bachiller
Huella Digital
DNI 71073501



SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “Comparamos objetos” (Alto – Bajo)
 1.7. Fecha : 21/10/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con los niños y niñas a escuchar la Música y realizar movimientos. - Explicamos que, al sonar la música, se moverán libremente por el espacio y se detendrán al escuchar la indicación que la docente <p>Saberes previos: Preguntamos a los niños: ¿Quién de nuestros compañeros es alto? ¿Quién es más bajo?</p> <p>Propósito y organización: Los niños y niñas, identifican y verbalizan las dimensiones: Alto- bajo</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños y niñas las imágenes de Blanca Nieves y los siete enanitos. 	Patio de la institución Cd radio	10'



DESARROLLO	<p>Comprende el problema: Hacemos un recorrido por los alrededores de la Institución Educativa y comparamos la altura de diversos objetos: postes, escaleras, casas, carteles, etc.</p> <p>Busca estrategia - Pedimos a los niños y niñas que comparen su altura con la de su profesora, sus compañeros, las columnas, los postes, etc. Motivamos a saltar para que alcancen la altura de otro niño o la profesora.</p> <p>Representación: - Solicitamos a los niños y niñas que construyan en grupo un edificio con bloques de madera, cajas, etc. Al finalizar pedimos que observen y comparen sus construcciones y finalmente señalen el edificio más alto y más bajo, los orientamos para que midan las alturas de los edificios con partes de su cuerpo, listones de madera u otros objetos propuestos por los mismos niños y niñas. - Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado en el patio.</p> <p>Formalización Elaboramos un tallimetro, para medir la altura de los niños. Pedimos a cada uno, que pinte la barra que le corresponde de acuerdo con su altura, usando un color diferente cada vez que se tallen. Luego promovemos el dialogo y la comparación</p> <p>Reflexión: - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Cómo sabes cuales objetos son altos y cuales son bajos?</p> <p>Transferencia: Entregamos una ficha para que identifiquen dimensiones: alto y bajo. - Preguntamos: ¿Cuál es más alto? - Un edificio o una casa - Una jirafa o una cabra</p>	<p>Papelote</p> <p>siluetas</p> <p>papelotes</p> <p>Bloques</p> <p>tallimetro</p> <p>fichas</p> <p>colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 01

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6		X
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

Lidia Bure Jimenez

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Solicitamos a los niños y niñas, que observen sus sillas y la de la profesora. Preguntamos: ¿Todas las sillas son del mismo tamaño?, ¿Cuál es la silla grande?, ¿Cuál es la silla pequeña? ¿Hay una silla mediana? <p>Busca estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas, que coloquen encima de la mesa sus cartucheras y formen tres grupos, uno de cartucheras, grandes, otro de cartucheras medianas y otro de cartucheras pequeñas. Finalmente preguntamos: ¿Qué hicieron para diferenciar los tamaños? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizamos una salida al parque para que los niños y niñas recojan hojas de diferentes tamaños. Luego clasificamos y pegamos de acuerdo con su dimensión: grandes, medianas y pequeñas. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a los niños y niñas, siluetas de animales, objetos, prendas de vestir, útiles, de diferentes tamaños (grandes, medianos y pequeños). Pedimos que las agrupen de acuerdo a su tamaño. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo los agrupaste?, ¿Por qué? <p>Transferencia:</p> <p>Entregamos una ficha para que identifiquen las dimensiones: grande, mediano y pequeño Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué te gusto más?</p>	<p>Cartucheras</p> <p>Hojas secas</p> <p>Goma</p> <p>Hojas bond</p> <p>Siluetas</p> <p>Fichas</p> <p>colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jiménez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 02

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características. - Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8		X
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “Utilizamos las nociones muchos - pocos”
 1.7. Fecha : 23/10/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización:</p> <p>La docente ingresa al salón con globos en la mano, indicando a los niños que festejará la fiesta de su hijo. Pero necesita saber qué cantidad de globos rosados, celestes y amarillos hay.</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - presentando muchos globos de un color, pocos de otro color, uno o ninguno de otros colores.) - Planificamos la sesión con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote. <p>Propósito y organización:</p> <p>Los niños, utilizan los cuantificadores: muchos-pocos</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños y niñas la siguiente canción acompañada de movimientos corporales: 	<p>Globos</p> <p>papelote</p>	10’

DESARROLLO	<p>Comprende el problema: Pedimos a los niños y niñas que varios de ellos(as), se pongan de pie y entonen la canción “Muchos son”. Luego preguntamos: ¿Quiénes se pusieron de pie y cantaron?, ¿Muchos, ninguno, pocos? ¿Y cuántos niños(as) se quedaron sentados?, ¿muchos o pocos?</p> <p>Busca estrategia: - Indicamos a los niños y niñas que realicen algunas consignas: - Muchos niños, tomen su lonchera. - Pocos niños se pongan de pie - Muchos niños lean un cuento. Pocos niños sacan sus cartucheras.</p> <p>Representación: - Proporcionamos a cada grupo, lentejitas de colores (muchas lentejas de unos colores y pocas lentejas de otros colores) - Pedimos que las agrupen en bolsitas transparentes y que verbalicen la cantidad que hay de cada color “muchos-pocos)</p> <p>Formalización: - Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan que cantidad de lentejitas hay en cada bolsita. comparación</p> <p>Reflexión: - Dialogamos con los niños y niñas sobre lo trabajado. Preguntamos: - ¿Qué hicieron?, ¿Qué materiales utilizaron?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuántas lentejitas rojas agruparon? ¿Cuántas amarillas?</p> <p>Transferencia: - Entregamos una ficha para que identifique la noción: “muchos-pocos” - Realizan la evaluación.</p>	<p>Cartucheras</p> <p>cuentos</p> <p>Lentejas bolsitas</p> <p>fichas</p> <p>colores</p>	30’
CIERRE	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5’

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 03

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8		X
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

Lidia, Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “Jugamos con distintas formas”
 1.7. Fecha : 24/10/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización: Presentamos a los niños diferentes imágenes pedimos que relacionen las que son iguales</p> <p>Saberes previos: - provocamos el aprendizaje presentando diferentes imágenes y preguntando: ¿Qué forma tienen? ¿Qué color son? ¿son iguales o diferentes?</p> <p>Propósito y organización: Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican y describen distintas formas, asociándolo con objetos y representaciones graficas de su entorno.</p> <p>Motivación:</p>	siluetas	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostramos a los niños y niñas una lámina con todas las figuras geométricas y distintas formas (estrella y corazón). Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué figuras observas? ¿Todas son figuras geométricas? ¿Conoces las otras formas? <p>Busca estrategia:</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo es una estrella?, ¿Cómo es el corazón?, ¿Podrás dibujarlos?</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas, que salgan al patio y les proporcionamos una caja con distintas formas (triángulo, cuadrado, rombo, óvalo, rectángulo, estrella, trapecio y corazón). Indicamos que solo deben coger las siluetas que tienen forma de estrella o corazón y pasando por distintos obstáculos deberán pegarlas dentro de una estrella o corazón gigante, que estarán pegados en el otro extremo del patio. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y dibujan imaginariamente una estrella y un corazón. - Entregamos a los niños una hoja con siluetas de corazón y de estrellas, dentro de una mica, pedimos a los niños que las repasen con plumón de pizarra. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Qué objetos tienen forma de estrella? ¿Dónde podemos ver las estrellas? ¿Cuándo podemos ver las estrellas? ¿Qué objetos tienen forma de corazón? Con ayuda de las respuestas de los niños, vamos elaborando un mapa conceptual. <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha para que identifique corazones y estrellas. - Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué te gusto más? ¿Cómo lo aprendiste? 	<p>papelote</p> <p>siluetas con distintas formas</p> <p>Tijera Goma Hojas de colores</p> <p>fichas colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 04

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8		X
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

Lidia Bure jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “Seriación por tamaño”
 1.7. Fecha : 25/10/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización: prepara máscaras de gatos de dos tamaños diferentes: grandes y pequeños.</p> <p>Saberes previos: Mostramos las máscaras y preguntamos: ¿de qué tamaño era la máscara del primer compañero? ¿de qué tamaño es del segundo compañero? - ¿Existirá un patrón de repetición? ¿Cuál será?</p> <p>Propósito y organización: Los niños y niñas continúan y mencionan la secuencia con patrón de repetición (tamaño)</p> <p>Motivación: Realizamos una canción:</p> <p style="text-align: center;"><small>LOS GATITOS (Tonada: todos los patitos) Todos los</small></p>	mascaras	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente, pregunta a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción? ¿De qué tamaño, era el animalito que salió primero?, ¿Y de qué tamaño, era el animalito que salió después? ¿Existirá un patrón de repetición? ¿Cuál será? <p>Busca estrategia:</p> <p>Indicamos a los niños y niñas que saquen los conos de papel higiénico que trajeron de casa y que los comparen. Preguntamos: ¿Cuáles son grandes? ¿Cuáles son pequeños? ¿Cómo podemos formar una secuencia? ¿Qué patrón de repetición podemos seguir?</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicamos a los niños y niñas que crearemos un animalito con los conitos de papel. Luego pedimos que creen una secuencia, siguiendo el patrón de repetición(tamaño) - Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animamos a los niños y niñas a tallarse entre ellos y crear una secuencia, de acuerdo a sus tamaños. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo he formado una secuencia?, ¿Qué otro patrón de repetición puedo seguir? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a formar torres altas y bajas, y crean una secuencia, siguiendo un patrón de repetición. - Entregamos una ficha para que creen secuencias, siguiendo un patrón de repetición. 	<p>Conos de papel higiénico</p> <p>Temperas pinceles Plumones</p> <p>Niños</p> <p>latas</p> <p>Hojas de colores fichas colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 05

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6		X
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6 Nombre de la sesión : “Seriación por forma”
 1.7 Fecha : 28/10/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma)	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización:</p> <p>- Pedimos a los niños que salgan al patio y que observen el todo el centro educativo.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué observaron? ¿Qué formas tenían y si eran iguales o diferentes?</p> <p>Propósito y organización:</p> <p>Los niños y niñas, continúan y mencionan la secuencia con patrón de repetición (forma)</p> <p>Motivación:</p> <p>- Mostramos a los niños una caja con telas de diferentes formas.</p>	Caja de telas	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Cómo eran las telas?, ¿Qué forma tenían?, ¿eran iguales? <p>Busca estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas, que formen grupos de cuatro y a cada integrante debe sacar el taper de fruta que trajo de casa y preguntamos: ¿Pueden hacer brochetas de frutas?, ¿Cuál sería el patrón de repetición? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a elaborar brochetas de frutas, creando su propio patrón de repetición: <div data-bbox="683 622 871 734" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos que verbalicen el patrón que ha creado y que compare con sus compañeros, si lo hicieron igual o diferente. - Pedimos que representen mediante el dibujo, las brochetas de frutas. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada niño una tira de papel largo y siluetas de distintas formas: corazón, estrella, hexágono, etc.), pedimos que creen su patrón de repetición, pegando las siluetas en las tiras de papel. - Preguntamos: ¿Qué figuras tenías?, ¿Cómo era el patrón de repetición que creaste? <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Qué otras secuencias puedes formar? ¿Qué formas emplearías? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos que jueguen a continuar secuencias propuestas por un compañero, usando botones de diferentes formas. - Entregamos una ficha para que identifiquen patrones de repetición y continúen secuencias. 	<p>taper</p> <p>frutas</p> <p>palitos de brochetas</p> <p>Papel afiches</p> <p>goma</p> <p>fichas</p> <p>colores</p> <p>botones</p>	<p>30'</p>
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		<p>5'</p>

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 06

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6		X
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.12 Nombre de la sesión : “seriación por colores”
 1.13 Fecha : 29/10/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color)	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización:</p> <p>- La docente ingresa al salón, con un collar de fideos de colores.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>- Preguntamos a los niños: Preguntamos ¿Cómo creen que elaboré este collar? ¿Cómo están ordenados los fideos? ¿Por qué se deben repetir algunos colores?</p> <p>Propósito y organización:</p> <p>Los niños y niñas, continúan y mencionan la secuencia con patrón de repetición (color)</p> <p>Motivación:</p> <p>- Cantamos con los niños la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;"><i>LA SERPIENTE DE COLORES DE COLORES</i></p>	Fideos música	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta a los niños y niñas una serpiente de colores y pide que la describan. Pregunta ¿es larga o corta? ¿Cuántos colores tiene? ¿sus colores esta ordenados? ¿cómo? <p>Busca estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con anterioridad, la docente elabora serpientes de colores de distintos materiales y los distribuye en el salón. - Pedimos a los niños y niñas que busquen otras serpientes de colores en el salón o en el patio. - Indicamos que las describan, verbalizando su patrón de repetición. <div data-bbox="783 618 927 779" style="text-align: center;"> </div> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños, que formen grupos y proporcionamos distintos materiales, para que elaboren sus serpientes o gusanos de colores. - Indicamos que representen mediante el dibujo la actividad realizada. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartimos a cada niño(a), un círculo rojo o azul, explicamos que con los círculos entregados formarán entre todos un gusano. Pegamos un círculo rojo en la pizarra, que será la cabeza del gusano y tres círculos más, rojo, azul, rojo. Luego preguntamos: ¿Qué color creen que sigue?, para que puedan identificar la secuencia y peguen uno por uno los círculos hasta completar el gusano. Al final verbalizan con ellos la secuencia que siguieron rojo, azul, rojo, azul. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Cómo puedes crear series con patrones de repetición? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos que jueguen a continuar secuencias propuestas por un compañero, usando botones de diferentes colores. - Entregamos una ficha para que creen secuencias, siguiendo un patrón de repetición. 	<p>Afiches Papel bond</p> <p>Goma</p> <p>Conos de papel</p> <p>temperas</p> <p>Papel afiches</p> <p>goma</p> <p>fichas</p> <p>colores</p> <p>botones</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 07

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19		X

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.18 Nombre de la sesión : “Conociendo la seriación creciente”
 1.19 Fecha : 30/10/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente)	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización:</p> <p>Mostramos a los niños tres frutas: una manzana pequeña, un maracuyá mediano y una naranja grande.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>- Preguntamos a los niños: Preguntamos ¿Qué fruta les gusta más? ¿Qué fruta comen con más frecuencia?, ¿Cómo podemos ordenar las frutas? ¿Por qué? ¿De qué otra manera podemos hacerlo?</p> <p>Propósito y organización:</p> <p>Los niños y niñas, realizan series en forma creciente.</p> <p>Motivación:</p> <p>- Cantamos la canción marcha soldado</p>	frutas	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema: Los niños y niñas observan una lámina ampliada del universo y comentan. Organizamos grupos de 9 niños para jugar a los interplanetarios. Ocho de ellos representarán cada uno a un planeta y un niño será el sol.</p> <p>Busca estrategia: - Ayudamos a los niños y niñas a ordenarse según la posición que ocupan en relación con el sol. Luego, sugerir que se ordenen por tamaños u otros criterios válidos que ellos propongan. Utilizamos la lámina del universo como apoyo.</p> <p>Representación: - Cada niño coge tres cajas de tres tamaños, forradas de color negro y diseñan sus cohetes espaciales. Los ordenan en forma creciente y los presentan en clase explicando los criterios de orden que han utilizado. - Los niños y niñas, representan mediante el dibujo sus diseños.</p> <p>Formalización: - Pegamos en la pizarra siluetas de 5 astronautas de distinto tamaño. Preguntamos: ¿Quiénes son? ¿Son iguales? Están ordenados ¿Ustedes les podrían ayudar a ordenarse? ¿Cómo?</p> <p>Reflexión: - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo pueden ordenar los objetos?</p> <p>Transferencia: - Llamamos adelante a 7 niños de diferente tamaño y les decimos: - Se van a ordenar según la canción “los pequeños adelante y los grandes atrás” - Explicamos que cuando nos formamos de pequeños a grande lo denominaremos CRECIENTE: - Se entrega una ficha para que recorten y peguen armando una serie por tamaño.</p>	<p>Lamina plástico negro</p> <p>siluetas</p> <p>cajas forradas</p> <p>tallimetro</p> <p>goma</p> <p>fichas</p> <p>colores</p> <p>botones</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 08

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19		X

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “Conociendo la seriación decreciente”
 1.7. Fecha : 31/10/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente)	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización</p> <p>Se les muestra botellas a los niños y se les dice que deberán derribar las botellas de distinto tamaño, luego de derribarlas, deben ordenarlas</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños: ¿Qué forma ordenaste las botellas? ¿Por qué ordenaste así?, ¿de qué otra manera podemos ordenarlo? ¿Por qué? <p>- Propósito y organización:</p> <p>Los niños y niñas, ordenan series en forma decreciente.</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que ordenen las siluetas libremente. 	botellas	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicamos que se organicen en tres grupos y pedimos que busquen debajo de las mesas o sillas sobres, dentro de los cuales hay tres siluetas de distinta altura (escaleras, postes, etc.). Pedimos a los niños y niñas que ordenen las siluetas libremente. <p>Busca estrategia: Preguntamos: ¿Qué objetos encontraste? ¿Cómo los ordenaste? . ¿Qué otros objetos ordenaste?</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionamos a los niños y niñas, conos de papel toalla, cortados de diferentes tamaños, indicamos a los niños y niñas que los pinten y decoren libremente. Posteriormente los ordenan en forma decreciente. Preguntamos: ¿Cuál es el más alto? ¿Cuál es el más bajo ¿Cómo los ordenaste? - Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartimos sorbetes de diferentes tamaños y cuerdas, indicamos que armarán pulseras, pero tendrán que armarlos manteniendo un orden de tamaño (forma decreciente). <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo seriaste los objetos?, ¿Qué disfrutaron más de esta clase? <p>Transferencia: Proporcionamos una ficha para que realicen seriaciones decrecientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño(a), coge tarjetas de clasificación, animamos a seriar tres tarjetas de la más grande a la más pequeña, teniendo en cuenta un punto de referencia. 	<p>papel</p> <p>sorbetes</p> <p>cartillas</p> <p>goma</p> <p>Fichas colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 09

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “A quién le corresponde”
 1.7. Fecha : 04/11/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización: Invitamos al niño a salir al patio para que observen diferentes objetos.</p> <p>Saberes previos: - Preguntamos a los niños: ¿Qué observaste? ¿Dónde corresponden dichos objetos? ¿Por qué?</p> <p>Propósito y organización: Los niños y niñas, aplican el atributo de correspondencia.</p> <p>Motivación: - Pedimos a los niños y niñas que pongan mucha atención para contarles una historia de la tortuga tranquila:</p>	cuento	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente, pregunta a los niños y niñas: ¿De qué trató la historia? ¿A quiénes invito a su fiesta la tortuga tranquila?, ¿Qué elaboró la mamá de la tortuga tranquila? ¿Cuántos gorros de fiesta le dio a cada invitado? ¿Por qué? <p>Busca estrategia:</p> <p>Colocamos en la mesa una panera con panes y platos, cada niño se coge un plato y ponen un pan en cada plato, Hace notar la correspondencia entre los niños, los platos y los panes.</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartimos en cada mesa de trabajo botellas de plástico de tapas rosca. Pedimos que coloquen las tapas a cada una de las botellas. Hacemos notar que no sobran ni faltan tapas. Preguntamos: ¿Cuántas botellas hay?, ¿Y cuantas tapas? ¿Cada botella tiene su tapa? ¿Por qué no sobran tapas o botellas? - Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animamos a los niños y niñas a formar una hilera de caramelos y luego formar una hilera de alumnos, de manera que, a la indicación, cada uno deberá acercarse a tomar su caramelo (no indicar que es uno para cada uno). Luego preguntamos si alguno se quedó sin caramelos. - Comentamos a los niños y niñas que hoy hemos aprendido correspondencia que significa que a cada miembro del conjunto de niños les va a corresponder un elemento del grupo que tenga al frente. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Cómo se llama el tema que aprendieron?, ¿Qué actividades realizaron?, ¿Qué elementos emplearon? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionamos a los niños y niñas palitos de chupete y ganchos de colores, para que por mesas formen dos grupos donde puedan corresponderse., luego unirlos. Entregamos una ficha para que establezcan correspondencia. 	<p>paneras</p> <p>panes</p> <p>tapas</p> <p>botellas</p> <p>Niños</p> <p>Ganchos de colores</p> <p>lana</p> <p>Fichas colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 10

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

Lidia Bure jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando con los números del 6 al 10”
 1.7. Fecha : 05/11/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2 Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo										
INICIO	<p>Problematización: Preguntamos a los niños si es importante saber contar y si podríamos hacerlo.</p> <p>Saberes previos: - Preguntamos a los niños: ¿sabes contar los números? ¿de qué número se empieza a contar? ¿Por qué?</p> <p>- Propósito y organización: Los niños y niñas, establecen en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad del 6 al 10.</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td></tr> </table> </div>	1		2		3		4		5		tiza	10'
1													
2													
3													
4													
5													

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a formar grupos de 8 y luego, preguntamos. Si yo quiero grupos de 10, ¿Qué puedo hacer?, ¿Cómo obtengo el número 10? ¿Cuántos debo aumentar? <p>Busca estrategia:</p> <p>Proporcionamos a los niños y niñas tarjetas de asociación numeral cantidad, para que jueguen en parejas.</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas al patio y entregamos bloques de construcción y latas de colores. Luego les pedimos que jueguen libremente y después formen torres de 6,7,8,9 y 10 elementos. Preguntamos: ¿Cuántos bloques de madera tiene la torre que has armado? - Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animamos a los niños y niñas a preparar un jugo de frutas, utilizando 6,7,8,9 o 10 ingredientes (por ejemplo: papaya, piña, manzana, fresa, plátano, betarraga, zanahoria, naranja, espinaca y azúcar). Luego preguntamos: ¿Cuántos ingredientes utilizaron? <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo que aprendieron el día de hoy, ¿qué hicieron en el patio?, ¿cómo formaron los grupos?, ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo te sentiste al realizar el trabajo? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizan palos de chupetes pintados de diferentes colores. Les proporcionamos botellas con distintos numerales, pedimos a los niños y niñas que introduzcan en la botella, tantos palitos, según el numeral de la botella. Entregamos una ficha para que construyan la noción de cantidad.. 	<p>bloques</p> <p>latas</p> <p>palitos de chupete</p> <p>Niños</p> <p>Frutas</p> <p>fichas colores</p> <p>Palitos pintados</p> <p>Fichas colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 11

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

Lidia Bure Jimenez



SESIÓN DE APRENDIZAJE 12



I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
1.2. Grado/edad : 5 años
1.3. Sección : A
1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
1.5. Ugel : Ayabaca
1.6. Nombre de la sesión : “jugando con los números (anterior – posterior)”
1.7. Fecha : 06/11/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2 Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan una fila de números del 1 al 10 escrito sobre el piso. Reciben flechas para señalar el número anterior y posterior según sea el caso. Se sientan frente a los números y por turnos, ubican la flecha señalando el número indicado. Levantan la tarjeta del número anterior y posterior, según corresponda. <p>Busca estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a buscar el número que está en el centro de los dos números que tienen en los pies. Preparamos tarjetas de números consecutivos del 1 al 10. - Colocamos a uno y al otro lado de los pies de los niños(as), los números extremos y el número del centro lo pegamos en el patio. <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, embocan aros en conos con los números del 1 al 10, de acuerdo con la indicación de la docente, por ejemplo: “Emboca un aro en el número anterior al número tres”. <p>Representan mediante el dibujo el trabajo realizado.</p> <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ensartan 10 cuentas con números del 1 al 10. Luego, escoge un número y señala el número anterior y el posterior al número que eligió. - Pedimos que representen mediante el dibujo, el trabajo realizado <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Qué diferencia hay entre número anterior y posterior? ¿Fue fácil ubicar los números anterior y posterior?, ¿Qué deben hacer para estar seguros de que sean los números correctos? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos de tres integrantes. El del medio abraza al que esta antes de él o ella y le dice un halago al que esta después de él o ella. <p>Entregamos una ficha para que identifiquen los números anterior y posterior.</p>	<p>Juegos interactivos</p> <p>tarjetas flechas</p> <p>Aros conos</p> <p>cuentas cuerdas</p> <p>Fichas colores</p>	30’
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5’

DOCENTE DEL AULA

Lidia Bure Jimenez

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 12

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 13

II DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando con la secuencia de números”
 1.7. Fecha : 07/11/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2 Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización: Presentamos a los niños y niñas una lámina de sapitos. Pedimos que describan la ilustración</p> <p>Saberes previos: - Preguntamos a los niños: ¿Qué animales son? ¿Qué hacen?, ¿Dónde viven? ¿Cuántos hay en la laguna? ¿Cuántos llegan saltando? - ¿Por qué?</p> <p>- Propósito y organización: Los niños y niñas, Identifican el número y continúan secuencias numéricas</p> <p>Motivación:</p>	siluetas	10'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 13

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 14


I DATOS INFORMATIVOS:

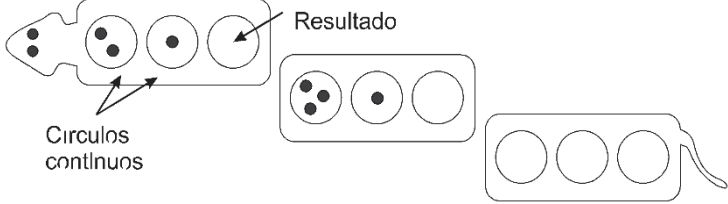
- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando a agregar”
 1.7. Fecha : 08/11/2019

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematización: Preguntamos a los niños si en ocasiones realizan compras en la tienda de su comunidad</p> <p>Saberes previos: - Preguntamos a los niños: ¿qué se vende en una tienda?; ¿cómo están organizados los productos?, ¿se encuentran expuestos?, ¿todos tienen precio</p> <p>Propósito y organización: Los niños y niñas, Identifican y resuelve problemas en donde tienen que agregar.</p> <p>Motivación: - Contamos la historia de Pablito el vendedor.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>siluetas</p> <p>cuento</p>	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dramatizamos con los niños y niñas pequeñas historias en las que tengan que sumar cantidades. Por ejemplo: En mi cumpleaños recibí dos regalos en mi casa y uno en mi colegio: Preguntamos: ¿Cuántos recibí en total?, ¿Cómo puedo saberlo? <p>Busca estrategia:</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que se organicen en parejas y les proporcionamos juguetes de cotillón y objetos del salón. Animamos a que creen y resuelvan problemas en los que hay que agregar, reunir o sumar</p> <p>Representación:</p> <p>Una vez que están en el aula, los niños y niñas comentan su experiencia y conversan: Los niños y niñas, representan mediante el dibujo su experiencia:</p> <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos cartulinas de colores para elaborar fichas con formas de animales, medios de transporte, etc. para formar tableros de adición y hacer sumas divertidas. Por ejemplo, pedimos a los niños y niñas que lean las cantidades de dos círculos continuos, las sumen y dibujen el resultado en el círculo siguiente. - Animamos a que realicen dos operaciones en las primeras fichas de la culebra y que creen su propio ejercicio en la tercera ficha.  <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué significa hacer una suma?, ¿Cómo puedo sumar cantidades? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amasa plastilina o arcilla y realizan sumas libremente. Entregamos una ficha para que realicen sumas, trabajando con material concreto. 	<p>afiches</p> <p>cartulina</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Plastilina</p> <p>Fichas colores</p>	30'
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 14

GRADO: 4 años

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

Lidia Bure Jimenez

SESIÓN DE APRENDIZAJE 15

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 20624
 1.2. Grado/edad : 5 años
 1.3. Sección : A
 1.4. Docente practicante : Bure Jiménez, Lidia
 1.5. Ugel : Ayabaca
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando a quitar”
 1.7. Fecha : 11/11/2022

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p>Problematicación:</p> <p>Preguntamos a los niños si en ocasiones realizan compras en la tienda o si la familia de alguno de ellos tiene una tienda.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>- Preguntamos a los niños: ¿qué se vende en una tienda?; ¿cómo están organizados los productos?, ¿se encuentran expuestos?, ¿todos tienen precio?, ¿es el mismo para todos? ¿Por qué?</p> <p>- Propósito y organización:</p> <p>Los niños y niñas, Identifican y resuelven problemas en los que tiene que quitar</p> <p>Motivación:</p> <p>- Presentamos a los niños la siguiente canción:</p>	siluetas	10'

DESARROLLO	<p>Comprende el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que realicen burbujas de jabón e intentamos contar rápidamente y preguntamos: ¿Cuántas burbujas tenía? ¿Qué pasó luego?, ¿Cuántas burbujas me quedan? ¿Por qué? <p>Busca estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coge algunos juguetes de los niños y dice si tengo 8 juguetes y le regalo 3 a Pepe ¿Cuántos me quedan? - Muestra un paquete de galletas ¿Cuántas galletas hay aquí? Si Ana se come 2, ¿Cuántas galletas queda? - Se entrega a los niños cuentas y un alambre delgado y realizan lo que indica la docente. - Coloca 9 cuentas, quita 3 ¿Cuántas te quedan? - Coloca 8 cuentas, saca 5 ¿Cuántas te quedan? <p>En la pizarra con ayuda de siluetas se resuelven, problemas de quitar. En este momento se presenta el signo (-) menos, que significa quitar, perder, etc. Se realizan varios ejemplos de resta.</p> <p>Representación:</p> <p>Una vez que están en el aula, los niños y niñas comentan su experiencia y conversan: Los niños y niñas, representan mediante el dibujo su experiencia:</p> <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dramatizamos con los niños y niñas pequeñas historias en las que tengamos que quitar cantidades. Por ejemplo: tenía 6 galletas y me comí 2 ¿Cuántas me quedan? - Utilizamos de preferencia objetos concretos en situaciones reales, como comerse las galletas de verdad. <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo se llama el tema que aprendieron?, ¿Qué actividades realizaron?, ¿Qué elementos emplearon? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada niño(a) una bolsa de plástico pequeña y 5 palitos de chupete, pedimos que cuenten y guarden 5 palitos en la bolsa. Luego mostramos el número 2 y pedimos que saquen dos palitos de la bolsa. Preguntamos: ¿Cuántos palitos quedan en la bolsa? - Entregamos una ficha para que realicen restas utilizando material concreto. 	<p>papelote</p> <p>Juguetes cuentas Pizarra Plumón</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Palitos de chupete</p> <p>Fichas colores</p>	<p>30'</p> <p>de</p> <p>de</p>
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		<p>5'</p>