



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO
POR EL DOCENTE PARA AFIANZAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL
INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
COMPRENDIDAS EN EL DISTRITO DEL RÍMAC
DURANTE EL AÑO 2018**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA:

RAFAELA MAGALY MEDINA RAMOS DE ZEVALLOS

ASESORA:

VICTORIA ESTHER VALENZUELA ARTEAGA DE JIMÉNEZ

LIMA – PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo

DAR

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

Miembro

Lic. Fredy Oscar Onofre Fuster

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

Gracias A Dios, por darme la oportunidad culminar mi tesis, fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

. Gracias a mis hijas que son mi motor, mi motivación principal agradezco también a mi esposo y amistades, por los consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de este logro. Estarán siempre conmigo, en mis recuerdos y en mi corazón, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones, buenos deseos y más.

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer a mi asesora Mg Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez por permitirme realizar esta tesis bajo su dirección y apoyo incondicional, el cual fue un apoyo muy valioso para la conclusión de esta tesis, así como también en la formación como investigador. Su aporte fue fundamental para la culminación de la tesis.

A mis maestros por permitir obtener la ayuda necesaria para desarrollar mi tesis, por darme sus enseñanzas y aprender de ellos

Agradecer a los directivos de las diferentes instituciones educativas del ámbito del Rímac por permitirme recolectar información valiosa de sus instituciones educativas, así como también a las maestras de educación inicial por brindarme todas las facilidades en el recojo de la información de sus estudiantes.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general Determinar el nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente para la socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018. La metodología que se empleó es del tipo cuantitativo, a un nivel descriptivo y con un diseño no experimental, además la población estuvo constituida por un total de 20 docentes y 404 estudiantes del nivel inicial en el distrito del Rímac, aplicándose, dos instrumentos el primero un Cuestionario para medir la estrategia didáctica: El Juego y una guía de observación para medir la socialización. Como resultados se obtuvo que los resultados demostraron que respecto al nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial, fueron los juegos motores con el 75,0% (15) docentes utilizándolos de manera adecuada, seguido de los juegos sensitivos con un 55,0% (11) docentes que emplean de manera regular, finalmente le sigue los juegos intelectuales con un 50,0% (10) docentes evidencian un nivel regular. Respecto a la socialización en los estudiantes del nivel inicial, de la muestra estudiada, el 51,0% (206) estudiantes presentaron un nivel medio, mientras que el 47,0% (190) estudiantes evidenciaron un nivel alto y solo el 2,0% (8) estudiantes presentaron un nivel bajo de Socialización en los estudiantes del nivel inicial.

Palabras clave: Juego y socialización.

ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the level of application of the game as a didactic strategy used by the teacher for the socialization of students at the initial level of educational institutions included in the district of Rímac, in the year 2018. The methodology which was used is of the quantitative type, at a descriptive level and with a non-experimental design, in addition the population was constituted by a total of 20 teachers and 404 students of the initial level in the of the Rímac district, applying, two instruments the first a Questionnaire to measure the didactic strategy: The Game and an observation guide to measure socialization. As results were obtained that the results showed that regarding the level of predominance of the games used by the teacher of the initial level, were the motor games with 75.0% (15) teachers using them in an appropriate way, followed by the sensitive games with 55.0% (11) teachers who use regularly, finally follows the intellectual games with 50.0% (10) teachers show a regular level. Regarding the socialization in the students of the initial level, of the sample studied, 51.0% (206) students presented a medium level, while 47.0% (190) students showed a high level and only 2, 0% (8) students presented a low level of Socialization in the students of the initial level.

Keywords: Game and socialization.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases teóricas.....	10
2.2.1. La Estrategia didáctica del juego	10
2.2.1.1. El Juego	10
2.2.1.2. Teorías del juego	13
2.2.1.2.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio.....	13
2.2.1.2.2. Teoría psicoanalítica.....	13
2.2.1.2.3. Teoría Piagetiana.....	13
2.2.1.2.4. Teoría sociocultural.....	14
2.2.1.3. Dimensiones del juego	15
2.2.1.3.1. Juegos motores.....	15
2.2.1.3.2. Juego sensitivos	17
2.2.1.3.3. Juegos intelectuales.....	18
2.2.2. Variable 2: La Socialización.....	19
2.2.2.1. Conceptualización de socialización.....	19

2.2.2.2. Teoría de la socialización.....	21
2.2.2.3. Dimensiones de la socialización	23
A. La autoafirmación.....	23
B. Expresión de emociones	24
C. Habilidad para relacionarse	24
III.- METODOLOGIA.....	24
3.1 Diseño de la investigación	24
3.2. Universo.....	25
3.2.1. Área Geográfica.....	25
3.3. Población y muestra	26
3.3.1 Población.....	26
3.3.1.1 Criterio de Inclusión.....	26
3.3.1.2 Criterio de Exclusión.....	27
3.3.2 Muestra.	27
3.4 Definición y operacionalización de variables.....	27
3.4.1 Definición de las Variables.....	27
3.4.1.1.Estrategias didácticas del juego	28
3.4.1.2. Socialización.....	28
3.4.2 Operacionalización de las variables.	28
3.5 Técnica e Instrumento de la investigación.....	29
3.5.1 Técnica la encuesta.....	29
3.5.2 Instrumentos... ..	30
3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.....	32
A. Validez del instrumento	32

B. Confiabilidad del instrumento	32
3.6 Plan de análisis.....	32
3.6 .1 Medición de variables.....	33
3.6.1.1 Variable 1: Estrategias didácticas del juego	33
3.6.1.2 Variable 2: socialización.....	33
3.7. Matriz de consistencia.....	34
IV.- RESULTADOS	35
4.2 Análisis de resultados	45
Conclusiones.....	49
Recomendaciones.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	26
	Docentes y estudiantes del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Rímac	
Tabla 2	29
	Operacionalización de las variables	
Tabla 3	33
	Baremo de la variable Estrategia didáctica el Juego	
Tabla 4	33
	Baremo de la variable Socialización	
Tabla 5	35
	Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica	
Tabla 6	36
	Juegos motores utilizados por docentes	
Tabla 7	37
	Juegos sensitivos utilizados por docentes	
Tabla 8	38
	Juegos intelectuales utilizados por docentes	
Tabla 9	39
	Nivel de predominancia de los juegos usados por el docente	
Tabla 10	40
	Nivel de socialización de los estudiantes	
Tabla 11	41
	Autoafirmación en los estudiantes	

Tabla 12	42
	Expresa sus emociones en los estudiantes	
Tabla 13	43
	Habilidades para relacionarse en los estudiantes.	
Tabla 14	44
	Nivel de socialización de los estudiantes	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	35
	Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica	
Figura 2	36
	Juegos motores utilizados por docentes	
Figura 3	37
	Juegos sensitivos utilizados por docentes	
Figura 4	38
	Juegos intelectuales utilizados por docentes	
Figura 5	39
	Nivel de predominancia de los juegos usados por el docente	
Figura 6	40
	Nivel de socialización de los estudiantes	
Figura 7	41
	Autoafirmación en los estudiantes	
Figura 8	42
	Expresa sus emociones en los estudiantes	
Figura 9	43
	Habilidades para relacionarse en los estudiantes	
Figura 10	44
	Nivel de socialización de los estudiantes	

I. INTRODUCCIÓN

La presente tesis abordo el tema del juego, el cual es empleado por los docentes, es considerado como una estrategia importante que facilita entre otras cosas la socialización del estudiante; el juego es una práctica que se da de manera innata durante la infancia, así como también utilizado de manera adecuada permite ampliar el conocimiento, además contribuye a las interrelaciones del estudiante con sus pares.

A través de la socialización los estudiantes aprenden a convivir en grupo, a formar parte de una sociedad, ya que es parte de un desarrollo de interacción natural, en el cual se transfieren y se nutren los aprendizajes, valores, costumbres, conductas, actitudes y comportamientos que forman parte de su entorno, es decir el infante se relaciona con sus compañeros, amigos, padres, permitiendo gozar de oportunidades que le permitan saber, comprender, dominar, explorar sensaciones y conductas distintas de su personalidad, por lo tanto, es importante su afianzamiento durante los primeros años, así como también en la educación inicial.

En la UGEL 02, el cual incluye los distritos del Rímac, Independencia y San Martín de Porres, se evidencio la aplicación de diferentes estrategias, incluyendo el juego, pero encontramos que no se aprovecha en plenitud esta estrategia y que permitan en los estudiantes un mejor movimiento de su cuerpo, generando experiencias que potencien su creatividad, además que desarrollen destrezas intelectuales como la memoria y el lenguaje para solucionar diversas situaciones. Respecto a los estudiantes del nivel inicial del distrito del Rímac, existe un alto porcentaje de familias desintegradas, donde los estudiantes viven solo con papá o mamá, y en algunos casos con otro familiar, provocando algunas dificultades en la socialización de los estudiantes, esto trae como consecuencia que los estudiantes no

establecen relaciones interpersonales adecuadas, algunas veces no pueden regular sus emociones, a pesar que esto es importante en el nivel inicial en donde se debe afianzar la socialización del estudiantes, a estos factores se suma la inadecuada aplicación de la estrategia del juego por parte de los docentes, el cual no ayuda a su vez en la socialización de los estudiantes.

La tesis se derivó de la línea de investigación establecida por la ULADECH de la Carrera de Educación “Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo orientado al desarrollo de la socialización de los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú”

De lo manifestado se dedujo el siguiente enunciado:

¿Cuál es el nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente para la socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac, durante el año 2018?

Además en base a en base a la problemática planteada se formuló el siguiente objetivo general:

Determinar el nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente para la socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018.

Por otro lado los objetivos específicos considerados fueron:

Establecer el nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac, durante el año 2018.

Determinar el nivel de socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018.

Respecto a la pertinencia en el aspecto profesional considerado en esta tesis es que se ha determinado el nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente para la socialización de los estudiantes y con esto mejorar en algo los niveles de socialización de los estudiantes de educación inicial.

Respecto a la pertinencia institucional se evidencio que encontró que existe un porcentaje muy alto de docentes del nivel inicial que presentaron un nivel adecuado, seguido de un nivel regular de aplicación del juego como estrategia. Los resultados obtenidos en la presente tesis fueron dados a conocer a las instituciones educativas involucradas, para que los directivos los consideren y vean los correctivos necesarios.

Una vez culminada la tesis en las instituciones educativas en el distrito del Rímac, servirá como un insumo a nuevos y futuros estudios que puedan desarrollarse en este campo, considerando otros niveles de investigación.

La metodología que se empleó es del tipo cuantitativo, a un nivel descriptivo y con un diseño no experimental, además la población estuvo constituida por un total de 20 docentes y 404 estudiantes del nivel inicial en el distrito del Rímac.

Se demostró que respecto a la socialización en los estudiantes del nivel inicial, de la muestra estudiada, un porcentaje muy alto de estudiantes presentaron un nivel medio, seguido de un nivel alto y solo el 2,0% (8) estudiantes presentaron un nivel bajo de Socialización en los estudiantes del nivel inicial.

En cuanto al Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente del nivel inicial, de la muestra estudiada, el 70,0% (14) docentes presentaron un nivel adecuado, por otro lado el 30,0% (6) docentes

evidenciaron un nivel regular y ninguno de ellos en el nivel inadecuado de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente del nivel inicial.

También se observa que luego de recolectar la información se observó que respecto a la socialización en los estudiantes del nivel inicial, de la muestra estudiada, el 51,0% (206) estudiantes presentaron un nivel medio, mientras que el 47,0% (190) estudiantes evidenciaron un nivel alto y solo el 2,0% (8) estudiantes presentaron un nivel bajo de Socialización en los estudiantes del nivel inicial

II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Dadic (2013) tesis para optar el Título profesional de Licenciada en educación Inicial titulado “*Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Julcan*” Trujillo, Perú. Planteó como objetivo Establecer la diferencia en los niveles de socialización entre las niñas y los niños de 5 años de las Instituciones de Educación Inicial 2022 - Los Olivos y 266 - Niño Jesús del distrito de Julcán, año 2013. Así mismo la metodología empleada fue de descriptivo simple, llegó a la siguiente conclusión: El nivel promedio de socialización que presentan los niños y niñas de 5 años, es regular; en las dimensión de autoestima e identificación, es bueno; y, en las dimensiones comportamiento y juego, es regular. Por otro lado Las niñas tienen mejor nivel de socialización que los niños de 5 años de las Instituciones de Educación Inicial "2022 - Los Olivos" y "266 - Niño Jesús" del distrito de Julcán

Madueño (2016) tesis para optar el Título de Licenciado en educación “*Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la Institución Educativa N° 1793 Rio Negro - 2016*” Satipo, Perú. Planteó como

objetivo determinar la relación que existe entre juegos de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en la Institución Educativa N° 1793 Río Negro – 2016, El método de investigación específico es descriptivo correlacional. Llego a la conclusión existe relación entre juegos de sectores como estrategia didáctica y la socialización en los niños de 4 y 5 años de la I.E N° 1793 Río Negro. La correlación hallada fue $r=0,913$ y de acuerdo a la escala de interpretación se tiene que la correlación entre ambas variables es elevada.

Olivares (2015) tesis para optar el Título profesional de Licenciada en educación titulado “*El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura.*” Piura, Perú. Planteó como objetivo Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, para este propósito se utilizó como estrategia educativa. Respecto a la metodología fue de tipo cualitativo – investigación acción, Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.

Chuquimantari (2015) tesis para optar el título profesional de Licenciado en educación inicial titulado “*El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015*” Lima, Perú. Estableció como objetivo Demostrar que la aplicación del juego fortalece la competencia de números y operaciones en matemáticas con estudiantes de 5 años de I.E.I. N° 059 Andrés Bello.

Respecto a la metodología fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 190 niños y niñas que pertenecen a las edades de 3, 4 y 5 años arribando a la siguiente conclusión: existe una relación significativa entre el juego como estrategia y las nociones básicas, ya que se identificó en la muestra realizada a través de la lista de cotejo que el 90% de los estudiantes aprenden mejor las nociones básicas, logrando así mejorar más del 30%. Quedando demostrado que a través del juego es donde se dan los aprendizajes significativos en los estudiantes; haciéndoles partícipes de sus enseñanzas y aprendizajes.

Acaro (2016) en su tesis para optar el Título de Licenciado en educación. *“El Juego dramático y sus efectos en la socialización de los estudiantes de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015”*. Por otro lado respecto a la metodología es cuantitativa y, de acuerdo a su nivel de profundidad, es experimental, llegó a la siguiente conclusión La aplicación de un programa centrado en la estrategia didáctica denominada juego dramático tiene efectos significativos sobre el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita,

Cama y Javier (2016) tesis para optar el Título profesional de Segunda Especialidad, con mención en: Educación Inicial titulado *“Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma. año 2015”* Arequipa, Perú. Planteó como objetivo Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de los estudiantes de 4 años, de la institución educativa parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma. Así mismo la metodología empleada fue tipo de investigación

descriptiva, llegó a la siguiente conclusión: Se ha determinado la influencia del juego en desarrollo de la atención de los estudiantes de 4 años

Taibe (2013) tesis para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Parvularia. Titulado "*El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal "Catedral de el Señor". Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*". Quito. Ecuador Planteó como objetivo Establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los estudiantes de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal "Catedral de El Señor" de la ciudad de Quito, la metodología empleada fue el enfoque cuanti-cualitativo la población estuvo constituido por 25 estudiantes y 1 docente. Arribando a la siguiente conclusión Existe influencia entre el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de socialización, por lo tanto se puede afirmar que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los estudiantes.

Taibe (2015) tesis previa a la obtención del Título de: Licenciada en Ciencias de la educación titulada "*La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años. Estudio en La Escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy*" Quito,, Ecuador. Tuvo como objetivo Analizar la importancia del juego en la socialización de los niños de 6-7 años. Estudio en la Escuela Salesiana Particular "Don Bosco" de la Kennedy. La metodología aplicada fue metodología mixta cualitativa y cuantitativa, trabajo con una población de 120 estudiantes de 6 a 7 años de Segundo de Educación General Básica, que estudien en la Escuela Salesiana Particular Don Bosco Kennedy, Concluyendo que El juego en el proceso de socialización, permite a los estudiantes compartir en las diferentes actividades

lúdicas, los infantes realizan un aprendizaje social al aprender a relacionarse con los demás, a respetar su turno de intervención y a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. De manera que, aprender a establecer sus primeros vínculos de amistad en el entorno educativo.

Bello (2016) tesis para optar el título de título de Magíster en Educación titulado “Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria” Cajica, Colombia. Planteó como objetivo establecer en el juego libre los procesos de socialización que se establecen en niños y niñas del nivel de primario. Se empleó una metodología tipo cualitativo, así mismo llegó a la siguiente conclusión: ha considerado el juego libre como un elemento y actividad fundamental en la infancia, que permite el logro de los procesos de socialización, aprendizaje, enseñanza y formación, pero hay una preocupación y es que llega pedagógicamente hasta cierta edad perdiéndose su valor educativo y social, a medida que los estudiantes van superando la edad de la primera infancia (0 a 6 años) y se supera la formación en la educación inicial.

Pacheco (2016) tesis para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia titulado “*El empleo del juego infantil para el desarrollo de la socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Burneo Burneo de la ciudad de Loja periodo 2014-2015.*” Loja, Ecuador. Tuvo como objetivo determinar la influencia del empleo del juego infantil para el desarrollo de la socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela José Miguel Burneo Burneo. El tipo de estudio fue descriptivo y correlacional, los métodos utilizados fueron: inductivo, analítico-sintético, estadístico. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron la entrevista

aplicada a la profesora y una ficha de observación que se realizó a las niñas y niños de 4 a 5 años llegando a la conclusión que el empleo de los juegos de sociabilidad y de cooperación, ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas para relacionarse, permitiendo así tener una adecuada socialización.

Quiroz (2013) tesis para obtener el del título de Licenciada en educación parvularia. Titulado “*Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH' Los Navegantes 1', sector Jaime Nebot, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 – 2016*”. La libertad. Ecuador Planteó como objetivo Promover el juego como estrategia para desarrollar la socialización en los niños y niñas de CNH “Los Navegantes 1” sector Jaime Nebot, Cantón, la metodología empleada fue el enfoque cualitativo la población estuvo constituido por 60 niños de la edad de entre 0 a 3 años del CNH “Los navegantes 1” del sector Jaime Nebot. Arribando a la siguiente conclusión es débil el proceso de socialización de los niños y niñas del CNH “Los navegantes I”, del sector Jaime Nebot y existen insuficiencias en la aplicación de juegos como parte de las estrategias didácticas utilizadas por la educadora.

Arévalo y Carreazo (2016) tesis para obtener el título de Licenciatura en pedagogía infantil titulado “*El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos*”. Cartagena . Colombia. Planteó como objetivo analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín a de H.I.C Asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. la metodología empleada fue cualitativa de carácter descriptivo, la población estuvo constituido por 150 estudiantes de los cuales 80 son

niños y 70 corresponden a las niñas. Arribando a la siguiente conclusión El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias didácticas del juego

Los docentes aplican diversas estrategias didácticas en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje pero dentro de ellas se encuentra el juego que es muy importante en la enseñanza y el aprendizaje, porque le permitirá que los estudiantes desarrollen sus capacidades lúdicas ya que a través de ella, puedan jugar por instinto y los motiva a moverse, manipular, ponerse de pie, andar, así como también el desarrollo intelectual y que socialice con el resto de sus compañeros, etc.

2.2.1.1. El Juego

Etimológicamente los investigadores describen la palabra juego como dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión activa lúdica.

El juego como función biológica: la actividad lúdica sería un ejercicio preparatorio para la vida adulta que desarrolla los instintos heredados, el juego posibilita el aprendizaje.

Interpretación psicoanalítica del juego dada por Sigmund Freud. El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del estudiante.

Pueden existir diversos puntos de vista de los cuales analizan el acto de jugar y muchos autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del

concepto de juego, observando que no hay una interpretación única del fenómeno lúdico.

Por su parte Caba (2004) señala que el juego para el niño y niña es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con sus experiencias sensoriales, objetos, persona, sentimientos. Son en estos ejercicios que se desarrollan la creatividad y se resuelven problemas. Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; dado que desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo, y al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de su madre. Esto nos indica que tanto en niñas y niños el juego es una forma de adaptación y exploración de su entorno así como también una interrelación con sus pares, puesto que el niño en su búsqueda de conocer el mundo sienten la necesidad de interconectar como un mundo que se encuentra fuera de su entorno familiar.

Bruner (1978) opina, el juego al ser relevante para la vida futura, constituye un medio para mejorar la inteligencia y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad juego.

Esto implica entonces que las reglas que pudieran existir en los juegos deben ser flexibles estimulando la espontaneidad y creatividad de los niños, permitiendo de esta manera un aprendizaje espontáneo.

Por otro lado Bruner (1984) nos señala el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos

Entonces acorde a lo señalado por Bruner el juego es una actividad que permite proyectar su mundo interior hacia el exterior o entorno, lo cual es contrario

al aprendizaje en donde lo externo es interiorizado formando parte de nosotros posteriormente.

Para Vygotsky (1979) el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente con propósitos claros y precisos.

En este sentido podemos afirmar que el juego es importante para que el niño se relacione con los demás y a su vez reproducir ciertas situaciones que coadyuven a su desarrollo, siendo la edad preescolar en que el juego hace su aparición, y además el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño. Para Vygotsky el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Concepción pedagógica del juego

El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertido sobre sí, en beneficio formador. Esa fuerza interior que emerge del niño se encuentra en el camino con esa otra fuerza equilibradora que trae el maestro.

Froebel (2009) uno de los primeros que miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto; "Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia.

El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza... el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego"(Forgione, 1996, p. 14).

2.2.1.2. Teorías del juego

2.2.1.2.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio

El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico, tal como lo manifiesta Groos (1901) Se considera el juego una forma de poner en ejercicio o practicar los instintos previos a que éstos desarrollados en plenitud, es un ejercicio que prepara al estudiante desarrollando de funciones que se requerirán en su vida adulta.

La teoría propuesta por Groos implica entonces una preparación para la vida, debido a que el estudiante ya que el niño mejora sus funciones vitales, es decir el juego interviene como un mecanismo que estimula el aprendizaje y a su vez su desarrollo.

2.2.1.2.2. Teoría psicoanalítica

El cual fue defendida por Freud (1974) quien considera que el juego como una representación de tendencias y deseos ocultos. El juego es interpretado como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, es decir aquello que se conjugaría con aquella necesidad innata del hombre que le permite expresarse y comunicarse.

Es decir empleando el juego el niño logra dominar los acontecimientos, atravesando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad el cual permite dos procesos: primero el de la realización de deseos inconscientes reprimidos y segundos la angustia que producen las experiencias de la vida misma. En ese sentido, el juego es para el niño un instrumento a través del cual logra controlar algunos acontecimientos que fueron angustiantes en algún momento.

2.2.1.2.3. Teoría Piagetiana

Jean Piaget (1946) considera que el juego tiene como finalidad consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

A decir de Piaget el juego cumple un papel importante en fortalecer las estructuras intelectuales que se va logrando a los largo de su desarrollo. Piaget asocio tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

2.2.1.2.4. Teoría sociocultural

El juego surgió como la necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La naturaleza, el origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se facilitan situaciones que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales

Fue planteada por Vygotsky (1966) quien indica que “Toda situación imaginaria presenta reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas presenta una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.”.

De acuerdo a este planteamiento los individuos son capaces de adaptarse a reglas dentro del juego, es por ello que debemos considerar de manera conveniente trabajar el respeto hacia las normas dese una actividad tan placentera como lo es el juego

Por otro lado Vygotsky (1966) señala que, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Es decir señala que el juego es una actividad social, es por esto que debido a la colaboración y cooperación con otros niños, adquieren papeles o roles que son complementarios al propio, pero también permite el desarrollo del juego simbólico ya que el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, así como por ejemplo, cuando corretea con una escoba, lo hace como si estuviese sobre un caballo, y esto contribuye a la capacidad simbólica del estudiante.

2.2.1.3. Dimensiones del juego

2.2.1.3.1. Juegos motores

Los juegos motores se establecen a partir de la relación del estudiante con el entorno, el cual se evidencia a través de la acción, es decir implica un movimiento por grande pequeño e incluso mínimo que esta sea.

El Ministerio de Educación (2010) en el Libro “La hora del juego libre en los sectores” considera los siguientes tipos de juego: Juego motor, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éstas puedan generar en el estudiante. Es recomendable que el estudiante realice este tipo de juego al aire libre donde encuentre el espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

Los juegos motores ayudan a la desinhibición de los estudiantes, es decir a actuar de manera que la persona pierda la vergüenza o el miedo que le impedía, al

respecto Mallow (1981) señala que todo movimiento conlleva una manifestación del tono muscular que a su vez responde a una emoción interna o íntima. En el juego motor se pone en relación el propio cuerpo con el medio externo es decir con el espacio, los objetos y con el otro. Pero también el cuerpo se relaciona con lo interno, las emociones, pulsiones, placeres. Para que los estudiantes tomen conciencia de cómo es su cuerpo, que posibilidades y limitaciones tiene que sienten y como lo sienten, es importante que puedan representar es decir que puedan separarse un poco de la vivencia puramente sensomotora para acceder progresivamente al pensamiento. (FUSTE, y otros, p. 136).

El juego permite entonces al estudiante a relacionarse con su mundo interno, con sus emociones, el cual les permite tomar conciencia de cómo es su cuerpo, que posibilidades y limitaciones tienen que sienten y como lo sienten, es decir desinhibirse para alcanzar un completo y armónico desarrollo.

Los juegos motores contribuyen también al desarrollo de destrezas tal como lo menciona Peris (2002) podemos considerar que estos alumnos/as se encuentran en plena fase de desarrollo de las operaciones concretas y por tanto así aceptamos que el juego es un factor inherente al desarrollo humano paralelamente a este proceso evolutivo discurrirá también en forma de organizar y realizar los juegos cosa que determina el papel e profesor en cada uno de estos estudios lúdico.

Las destrezas son afianzadas entonces a través del juego ya que les permiten de manera lúdica desarrollar movimientos finos y gruesos de su cuerpo.

También los juegos permiten desarrollar la psicomotricidad Es importante la aplicación del juego motor porque este contribuye en los niños a relacionarse con el medio que le rodea, especialmente le ayuda a reconocer su cuerpo como un

instrumento principal de comunicación ya que mediante el mismo se expresa sentimientos y emociones.

Al respecto Comellasi y Perpinya (2001) señalan que La psicomotricidad es el movimiento desde el punto de vista de su realización como manifestación de un organismo complejo, que modifica sus reacciones motoras en función de las variables de la situación y de sus motivaciones

Es decir podemos afirmar que el juego también contribuye al desarrollo de la psicomotricidad, permitiendo un dominio corporal, planteando actividades perceptiva-motrices de elaboración del esquema corporal y del espacio-tiempo, ayudando de esta manera a establecer una relación entre el razonamiento y el movimiento o al revés entre movimiento y razonamiento

2.2.1.3.2. Juegos sensitivos

Meza y Quispe (2012) mencionaron los juegos sensitivos producir experiencias sensitivas que potencien la creatividad y a su vez desarrollan ciertas habilidades. Los juegos sensitivos Son herramientas que brindan una gran ayuda para la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. Los materiales que se empleen utilicen son muy importantes, puesto que de su empleo o uso comenzaran un nuevo descubrimiento, permitiendo crear e inventar nuevos juegos, todo es creaciones invenciones y todo esto lo llevara a establecer un conocimiento significativo.

Sandoval (2006) manifestó que Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar

las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra.

Es decir los juegos van a permitir además en los niños el desarrollo de una sensibilidad al percibir diferentes estímulos visuales, sonoros, los cuales contribuyen a un desarrollo en la discriminación visual, a desenvolverse en función a lo que ve y oye en su entorno.

2.2.1.3.3. Juegos intelectuales

Meza y Quispe (2012) mencionaron “Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente.”(p.67)

Los juegos intelectuales son juegos de la mente, juegos con la mente y juegos para la mente. No se trata solo de ejercicios mentales; se trata también de impulsar la capacidad de tomar decisiones y crear soluciones no convencionales en situaciones difíciles. Además de situaciones de juego, hablamos de situaciones de la vida: nuestra vida es un juego y la mejor manera de aprender es jugar al máximo. Distintas personas tienen preferencia por distintos juegos. También hay variaciones en juegos tradicionales. Por ejemplo, hay docenas de maneras de jugar a las damas en todo el mundo. En el curso de juegos intelectuales, los autores considerarán los orígenes, las reglas principales y la situación actual de los juegos más populares: ajedrez, damas, bridge y otros. Los participantes reconocerán experiencias y a las estrellas más brillantes de los juegos de mente.

Los juegos permitirán entonces en los niños el desarrollo de la memoria, recordando hechos, movimientos, secuencias, etc., y sobre todo también van a

permitir en el desarrollo de su ingenio para poder salir de los problemas que se encontrarían en la situación planteada como juego

2.2.2. Variable 2: La Socialización

2.2.2.1. Conceptualización de socialización

La socialización es cuando las personas establecen relaciones interpersonales y fortalecen la regulación de las emociones en los pequeños y fomenta la adopción de conductas pro social en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control. (Programa de estudios, Guía para la educación Básica Preescolar, 2011, p.75)

La socialización o sociabilización manifiesta el proceso por el cual los individuos acogen los elementos socioculturales de contexto sociales en el que se encuentran mediante la interacción con el resto de los individuos y de modo tal que se internalizan los conocimientos acerca de la realidad a su personalidad durante el desarrollo del proceso de adaptabilidad social.

Al respecto se consideró los aportes de algunos autores sobre esta variable, el cual es considerada como el proceso a través del cual se infunde cultura para a los integrantes de un grupo social, y por ende esta cultura se va transfiriendo por generaciones

Vega (1990) menciona que la socialización es el proceso a través el cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y disposiciones que les permiten actuar eficazmente como un miembro de un grupo.

Entonces podemos señalar que una manera de adquirir conocimientos es por medio de la socialización, pero además también permite algo muy importante

brinda las habilidades que ayudan a que el individuo actúe de manera eficaz como parte integrante de un grupo.

Por otro lado Vázquez (1996) afirma que la socialización no solo puede ser concebido como una acción del adulto hacia el niño, sino también que los pares se socializan entre ellos sean adultos o niños y muestran también que los adultos se resocializan en el contacto con los niños.

Esto implica entonces que la socialización no solo se puede dar de un adulto hacia un niño, sino que fundamentalmente se da entre niños o entre adultos, pero esto no impide que los adultos resocializar al tener un acercamiento a los niños.

Bruner (1978) señala que el proceso de aprendizaje no es meramente psicológico o ideológico, sino también es un proceso social, en él interviene la interacción del niño con sus semejantes, la comunicación que existe, en la escuela; los valores que en ella exista y los que también se utiliza en la sociedad.

Entonces el aprendizaje es considerado también como un proceso social, es decir se da por la interrelación entre los niños con sus pares, el tipo de comunicación que se da en la escuela, de los valores que la escuela pueda practicar, así como el de su sociedad, en este sentido la educación tiene una función de integrar a los integrantes de una sociedad a través de pautas de comportamiento comunes, los cuales no se accedió espontáneamente.

Por otro lado Papalia (1992) señaló que la socialización es un proceso de toda la vida en unidad del cual las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, donde los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades habilidades necesarias, para la participación adecuada en la vida

social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de la sociedad

Es un constante aprender debido a que la socialización no se da en una sola etapa de la vida, sino que es constante a lo largo del tiempo, en donde el niño va desarrollando sus potencialidades que le permitan desenvolverse de manera libre en nuestra sociedad

Este es un punto de bastante importancia en la etapa escolar porque permitirá fortalecer las emociones y mejorar las relaciones interpersonales.

La educación inicial es el espacio principal donde el estudiantes comienza a socializar con personas que no son de su entorno familiar y van obteniendo un aprendizaje ya que sienten que están en un papel importante donde la exploración y nuevas sensaciones pueden realizarlas sin ayuda de sus padres o familiares ya que es en donde recién se establecen las relaciones interpersonales.

Al respecto Coll (1997) señala que Es la relación de los estudiantes con sus compañeros, con sus iguales lo que influye de forma decisiva sobre los aspectos tales como el proceso de socialización en la adquisición de competencias y destrezas por lo que no basta con colocarlos unos a lado de otros y permitirles que interactúen”

Hay que motivar a los niños para que se involucren en las actividades, que participen con plena seguridad y confianza, logrando en ellos que de manera espontánea participen de manera individual o en equipo, de manera tal que se desarrolle además una adecuada comunicación con sus pares, esto dentro y fuera de los ambientes de una institución .

2.2.2.2. Teoría de la socialización

Sobre todo se desarrollará en la etapa de su educación inicial porque será la etapa de interacción con otras personas que no sean de su entorno cotidiano.

Delval dice que el hombre es ante todo un ser social y necesita siempre tener a otros individuos con quien interactuar.

Desarrollo Social cada individuo desarrolla sus agentes sociales en base a sus experiencias diarias y en el colegio tiene un mayor acceso al intercambio de conocimientos y valores que ayudaran a formar parte de su personalidad. Según Bühler el aspecto social se desarrolla desde recién nacido a través del llanto, el balbuceo y la interacción con los objetos a su alrededor.

Las etapas de la sociabilidad en el niño según Henri Wallon

Lo define así porque el niño desde que nace va perfeccionando su interacción social con los demás. A continuación menciona siete etapas:

Primera etapa llamada Simbiosis fisiológica y se constituye dentro del vientre materno y en cuya relación interviene madre e hijo.

Segunda etapa llamada Simbiosis afectiva y se da cuando el niño reconoce a los miembros de su familia y cuya comunicación es a través de gestos, sonidos y emociones aproximadamente entre los 3 y 6 meses de edad.

Tercera etapa son las Reacciones alternativas y reciprocas, en esta etapa el niño comienza a interactuar con otros medios de comunicación como el lenguaje hablado y le permite interactuar con personas de su misma edad.

Cuarta etapa de Constelación familiar y personalismo, ya que durante este periodo el estudiante se independizará del vínculo familiar e iniciará su etapa escolar donde el estudiante se proyectará así mismo como individuo autónomo.

Quinta etapa de Individuación y grupo, donde el estudiante ha llegado a un grado de independencia de identidad y tiene el poder de la elección porque ya cuenta con capacidad para pensar, razonar y de decisión para elegir un grupo de amigos para pasar el tiempo.

Sexta etapa es el acceso a los valores sociales se da cuando el pensamiento lógico le permite reconocer y separar lo bueno de lo malo, y que se encuentra en una etapa de continuos cambios y se da aproximadamente a la edad de 12 años hasta la adolescencia, dónde pasa por momentos difíciles

Séptima etapa del espíritu de responsabilidad, en esta última ya existe una pertenencia grupal y uno tiene que ser consecuente con su comportamiento e interacción con los demás.

2.2.2.3. Dimensiones de la socialización

Autoafirmación desde el punto de vista de la salud emocional, existe una práctica muy importante:

a. La autoafirmación

Es decir, la reivindicación de los derechos y necesidades personales al tomar conciencia de que el yo es muy importante. Nadie puede ser feliz dándose la espalda a sí mismo. Aunque pueda parecer que la autoafirmación conduce al individualismo al poner el foco de atención en el yo, nada más lejos de la realidad ya que se trata de una posición existencial que ayuda a establecer relaciones personales sanas en las que cada uno sabe defender sus derechos frente al otro y establecer sus propios límites. Ejemplo: Entre los tres y seis años un niño adquiere un sentido de iniciativa que le permita ser digno sentirse digno y evitar la culpabilidad, para ello el logro es desarrollar el sentido de iniciativa. Los estudiantes se identifican con las personas

más importantes en su vida: padres, héroes, etc. Esto los prepara para el desarrollo de actividades en equipo y trabajo productivo. Y la virtud que desarrolla es la Determinación o direccionalidad.

a. Expresión de emociones

Moreno (2001) menciona: la inteligencia emocional engloba todas aquellas capacidades que nos permiten resolver problemas relacionados con las emociones y los sentimientos.

b. Habilidad para relacionarse

Goleman (1995) menciona que la capacidad de relacionarse en los niños es cuando tienen que manejar las habilidades sociales, para ello han experimentado relacionarse con los demás en diferentes ambientes. En su mayoría la interacción implica las habilidades cognitivas del ser humano.

Estas conductas se han dado de manera efectiva y satisfactoria ya que han podido poner en práctica valores y conocimientos adquiridos en relaciones anteriores y que permiten que una nueva interacción sea acorde a condiciones de una sociedad determinada.

III.- METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

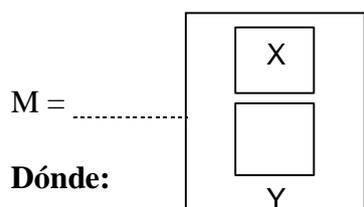
El tipo de investigación fue cuantitativa, Gross (2010), porque supone la recolección sistemática y el análisis de información numérica, generalmente en situaciones controladas.

El nivel de la investigación fue descriptivo, Gross (2010), simple porque no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los estudios descriptivos buscan

especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Según Tamayo (2005) la investigación descriptiva fue la que comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, la composición o proceso de los fenómenos. Por tanto, la investigación se fundamentó en describir las variables. Estrategia didáctica del juego y la socialización en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito del Rímac.

El diseño fue no experimental, para Hernández et al. (2006) fue estudios que se realizaron sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. El diseño de investigación constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o, de ser el caso, comprobar la hipótesis de investigación. El diseño de investigación desglosa las estrategias que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable.



M= Muestra

X= El juego

Y= Socialización

3.2. Universo

En esta información estará conformada por todos los docentes y estudiantes, de las instituciones educativas de nivel inicial ubicadas en el distrito del Rímac.

3.2.1. El área geográfica del estudio

Es una de los 43 distritos de la provincia de Lima, en el departamento de Lima, Perú. Se ubica por el Noreste de la ciudad y limita con los siguientes distritos: Norte con Independencia, sur con el Cercado de Lima, por el este con San Juan de Lurigancho y por el oeste con el cercado de Lima

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población estuvo constituida por 20 docentes y 404 estudiantes del nivel Inicial de las instituciones educativas que están comprendidas en el distrito del Rímac

La población fue un conjunto finito o infinito de personas, objetos o acontecimientos que presentan características comunes.

Según Levin & Rubin (1996) una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones.

Según Hernández (2006) una población el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones.

Tabla 1. Docentes y estudiantes del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Rímac

Distrito/ámbito Local	Instituciones Educativas	Docentes	Estudiantes
El Rímac	I.E.I. San Juan de Amancaes	8	160
	I.E.I. Rosa Merino	6	160
	I.E.I. Virgen de Lourdes	4	84
	Total	20 docentes	404 estudiantes

Fuente: Estadística de la calidad educativa 2018

3.3.1.1 Criterio de Inclusión

Se incluyeron solo a los docentes nombrados y contratados del distrito del Rímac que tengan a su cargo estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de las tres instituciones educativas de esta investigación en el distrito del Rímac.

Hernández (2006) señaló que las características necesarias que determinan que las unidades de análisis formen parte de la población de estudio.

3.3.1.2 Criterio de Exclusión

Se excluyeron aquellos docentes y a estudiantes de primaria y secundaria de las instituciones involucradas en este caso y de otras en el distrito de Rímac.

Hernández y Sampieri (2006) su objetivo fue reducir los riesgos aumentar la seguridad y la eficiencia en la estimación.

3.3.2 Muestra

La muestra fue de tipo no probabilística intencionada, según Tamayo (2012, p. 182) donde el investigador, selecciona los elementos que a su juicio fueron representativos, lo cual exige al investigador un conocimiento previo de la población que se investiga, para poder determinar cuáles son las categorías o elementos que se pueden considerar como tipo representativo del fenómeno que se estudia

La muestra de esta tesis estuvo conformada por 20 docentes del nivel inicial y 404 estudiantes los cuales se encontraron distribuidos en tres Instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac.

3.4 Definición y Operacionalización de variables

3.4.1 Definición de las variables

Carrasco (2009) una variable fue una característica que se va a medir. Fue una propiedad, un atributo que puede darse o no en ciertos sujetos o fenómenos en

estudio, así como también con menor o mayor grado de representación en los mismos y por tanto con susceptibilidad de medición.

3.4.1.1 Estrategias didácticas del juego

Campos (citado por Alvarado, 2009) la importancia del juego en la educación fue grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo fortifica y ejercita sus funciones psíquicas. El juego fue un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

3.4.1.2 Socialización

Durkheim (2015) mencionó que la socialización fue el proceso que transforma en individuo social al individuo biológico por medio de la transmisión y aprendizaje de la cultura de su sociedad, con la socialización el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro afectivo y activo de los grupos y de la sociedad global. Las definiciones del contenido de la socialización varían, algunos destacan la manera de actuar, de pensar y de sentir.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Carrasco (2009) operacionalizar es un proceso metodológico que consistió en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación, partiendo desde lo más general a lo más específico; es decir que estas variables se dividen (si son complejas) en dimensiones, áreas, aspectos, indicadores, índices, subíndices, ítems; mientras si son concretas solamente en indicadores, índices e ítems.

Tabla 2. Operacionalización de las variables

PROBLEMA	VARIABLES DE ESTUDIO	SUBVARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuál es el nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente para la socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año académico 2018?	La Estrategia didáctica el Juego	Juegos de movimiento	Juegos motores	Ayudan a la desinhibición
				Afianzan destrezas
				Juegos psicomotrices
		Juegos que ayudan al desarrollo de los sentidos	Juegos sensitivos	Discriminación visual.
				Coordinación visomotriz
				Coordinación audio motriz
	Juegos cognoscitivos que ayudan a la memoria.	Juegos intelectuales	Juegos de memoria.	
			Juegos de ingenio	
	Socialización	Expresar sus sentimientos	Autoafirmación	Comprende conductas como saber defenderse
				Expresa sus quejas adecuadamente.
Habilidades emocionales		Expresión de emociones	Habilidades de saber Habilidad de hacerse agradable y simpático Capaz de expresar con gestos. Expresa distintas emociones.	
Habilidades de socialización	Habilidades para relacionarse	Trabaja en equipo Mantiene una buena relación con sus compañeros.		

3.5. Técnica e instrumento de la investigación

3.5.1. Técnica la encuesta

Para el estudio se utilizó una de las estrategias de recolección de datos más conocida y practicada, este fue la encuesta, al respecto Abril (2010) menciona que “dicha técnica es una de las estrategias de recogida de datos más conocida y

practicada, basada en las declaraciones emitidas por una muestra representativa de una población concreta y que permite conocer sus opiniones, actitudes, creencias, valoraciones subjetivas” (p.58).

3.5.2 Instrumentos

En presente tesis se empleó dos instrumentos: un cuestionario y una guía de observación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006) un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir.

El Cuestionario fue dirigido a los docentes para medir la primera variable: Estrategia Didáctica el Juego, con un total de 18 ítems y preguntas distribuidas en tres dimensiones: Juegos Motores con 6 ítems, Juegos sensitivos con 6 items y Juegos intelectuales con 6 items siendo un total de 18 ítems.

Ficha Técnica del cuestionario

Nombre: Cuestionario para medir la estrategia didáctica: El Juego

Autoras: Rafaela Magaly Medina Ramos de Zevallos

Procedencia: Lima –Perú.

Validado: Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Objetivo: Evaluar la significatividad de los juegos educativos y su importancia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad del nivel de inicial.

Administración: Individual

Duración: 15 minutos.

Aplicación: El rango de aplicación es para docentes del nivel inicial que tengan a su cargo a estudiantes de 3, 4 y de 5 años de edad.

Significación:

El cuestionario está referido a evaluar la variable de estrategia didáctica el juego.

Guía de Observación se empleó para recolectar información referida a la segunda variable denominada socialización.

La guía de observación según Larecerca (2005) es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La escala se caracteriza en dos partes es decir, que acepta solo dos alternativas: Si, No, No lo logra, presente, ausente; entre otros. Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que se debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

Ficha Técnica de la guía de observación

Nombre: Guía de Observación para medir la socialización

Autoras: Rafaela Medina Ramos de Zevallos

Procedencia: Lima –Perú.

Validado: Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Objetivo: Evaluar los niveles de socialización en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad del nivel de inicial.

Administración: Individual

Duración: 30 minutos

Aplicación: El rango de aplicación es para docentes del nivel inicial que tengan a su cargo a estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad.

Significación:

El cuestionario está referido a evaluar la socialización en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad del nivel de inicial.

3.5.2.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados

Los instrumentos fueron validados por los docentes de la carrera de Educación Inicial de la sede central, quienes dieron su conformidad al respecto.

A. Validez del instrumento

Hernández et al. (2006) explicó que la validez se obtiene mediante las opiniones de expertos y al asegurarse que las dimensiones medidas por el instrumento sean representativas del universo o dominio de dimensiones de la (s) variable (s) de interés.

En este sentido en ambos casos se empleó el juicio de expertos para determinar la validez de ambos instrumento.

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtuvo mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

Según Hernández et al. (2006) la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales.

3.6. Plan de análisis

El procesamiento y análisis de datos se realizó empleando la estadística descriptiva, se interpretó por separado de dos variables: Estrategias Didácticas el juego y la socialización, para presentar los resultados de acorde a cada objetivo.

Los datos obtenidos fueron procesados analizados por medio del Programa

Excel y el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS) versión 24.0 en español.

3.6.1. Medición de variables

3.6.1.1. Variable 1: Estrategias didácticas del juego

Para la medición de la variable estrategias didácticas del juego, se empleó un baremo especialmente diseñado para esta investigación:

Tabla 3 .Baremo de la variable Estrategia didáctica el Juego

PUNTUACIÓN	JUICIO	DECISIÓN	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
18 a 36	Estrategia que orienta a la pasividad del estudiante	Se recomienda cambiar de estrategia	Inadecuada
37 a 54	Estrategias impulsada por el grupo, requiere apoyo para activarse	Se acepta y se recomienda utilizarla alternando con estrategias que orienten la autonomía	Regular
55 a 72	Estrategia que orienta al estudiante hacia una mejor socialización del estudiante	Se acepta y se recomienda fortalecerla	Adecuada

3.6.1.2 Variable 2: Socialización

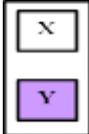
Para la medición de la variable socialización, se utilizó un baremo especialmente diseñado para esta investigación:

Tabla 4. Baremo de la variable Socialización

PUNTUACIÓN	JUICIO	DECISIÓN	Socialización
0 a 8	El estudiante no establece lazos de socialización adecuada con sus pares	Se recomienda fortalecerla	Baja
9 a 15	El estudiante establece lazos regulares de socialización con sus pares	Se acepta y se recomienda utilizarla alternando con estrategias que orienten la autonomía	Media
16 a 22	El estudiante establece buenos lazos de socialización con sus pares	Se recomienda fortalecerla	Alta

3.7 Matriz de consistencia

La estrategia didáctica el juego utilizado por los docentes para afianzar la socialización en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cuáles son la La estrategia didáctica el juego utilizado por los docentes para afianzar la socialización en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018.	Objetivo General: -Determinar el nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente para la socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018	Variable 1: Estrategia didáctica del juego Dimensiones: - juegos motores -juegos sensitivos -juegos intelectuales	Población: Estará conformada por 20 docentes y 404estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de Rímac	Tipo de Investigación : Cuantitativa Nivel: Descriptivo Diseño: Descriptivo No Experimental M=----  Dónde M = Muestra X = Estrategia didáctica del juego Y = Socialización	El Cuestionario: Diseñado por la estudiante y validado por la asesora.
	Objetivos Específicos: - Establecer el nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018. -Determinar el nivel de socialización de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac durante el año 2018.	Variable 2: Socialización Dimensión: -Auto afirmación expresión de emociones habilidades para relacionarse	Muestra: Estará conformada por 20 docentes y 404estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de San Juan de Lurigancho		

IV. RESULTADOS

I. Resultados de la variable: Juegos educativos

Tabla 5. Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuada	0	0,0
Regular	6	30,0
Adecuada	14	70,0
Total	20	100,0

Fuente: cuestionario aplicado a docentes distrito El Rímac 2018

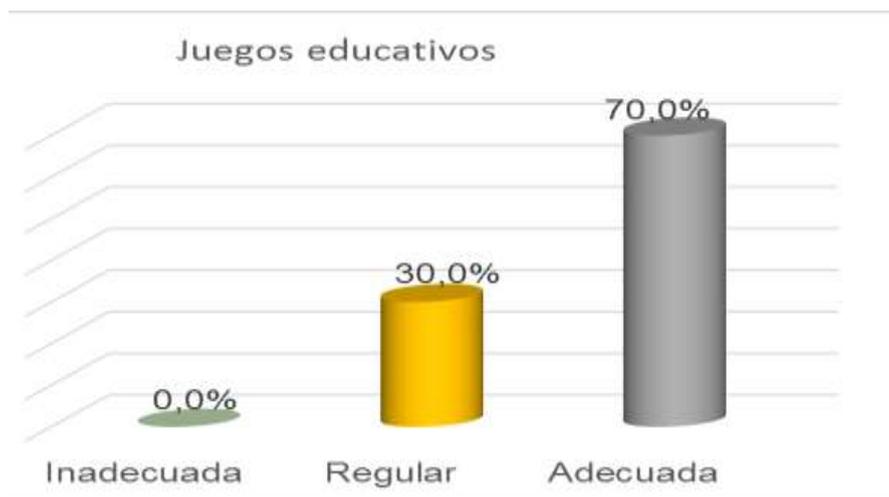


Figura 1. Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica

Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1 se observa que respecto al Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente del nivel inicial, de la muestra estudiada, el 70,0% (14) presentaron un nivel adecuado, mientras que el 30,0% (6) evidenciaron un nivel regular y ninguno de ellos en el nivel inadecuado de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente.

Tabla 6. Juegos motores utilizados por docentes

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuada	0	0,0
Regular	5	25,0
Adecuada	15	75,0
Total	20	100,0

Fuente: cuestionario aplicado a docentes distrito El Rímac 2018

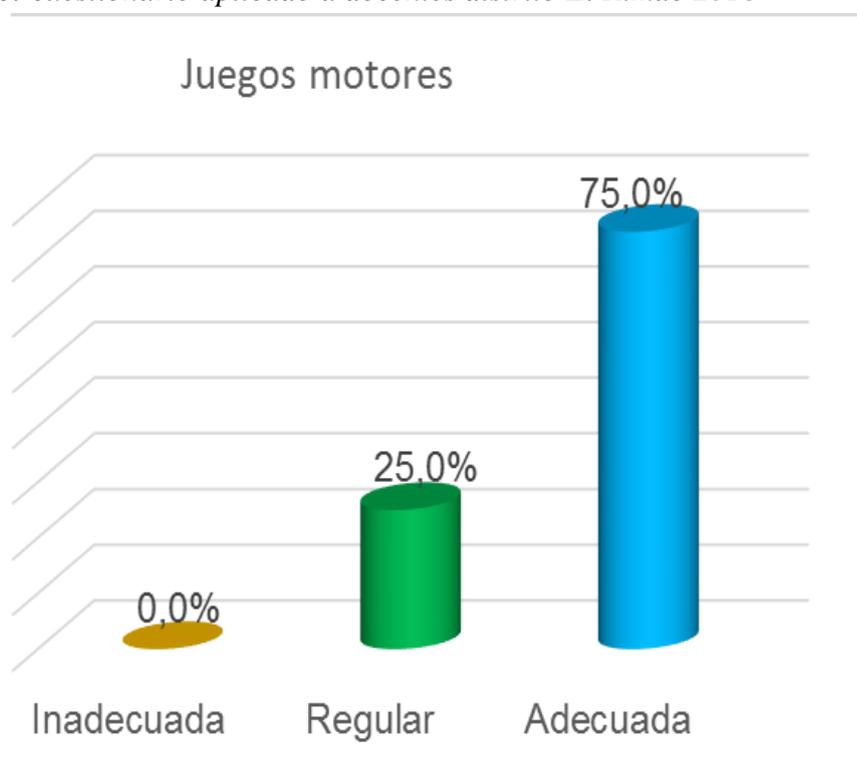


Figura 2. Juegos motores utilizados por docentes

Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2 se observa que respecto a los Juegos motores, de la muestra estudiada, el 75,0% (15) presentaron un nivel adecuado, mientras que el 25,0% (5) evidenciaron un nivel regular y ninguno de ellos se encontraron en el nivel inadecuado de Juegos motores utilizados por docentes

Tabla 7. Juegos sensitivos utilizados por docentes

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuada	0	0,0
Regular	11	55,0
Adecuada	9	45,0
Total	20	100,0

Fuente: cuestionario aplicado a docentes distrito El Rímac 2018

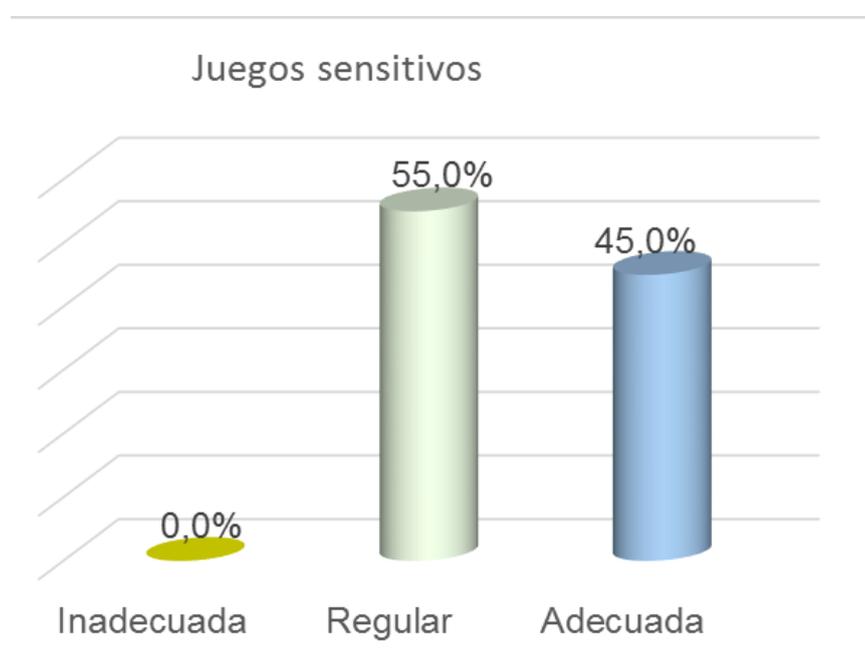


Figura 3. Juegos sensitivos utilizados por docentes

Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3 se observa que respecto a los Juegos sensitivos, de la muestra estudiada, el 55,0% (11) presentaron un nivel regular, mientras que el 45,0% (9) evidenciaron un nivel adecuado y ninguno de ellos se encontró en el nivel inadecuado de Juegos sensitivos utilizados por docentes.

Tabla 8 Juegos intelectuales utilizados por docentes

	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuada	2	10,0
Regular	10	50,0
Adecuada	8	40,0
Total	20	100,0

Fuente: cuestionario aplicado a docentes distrito El Rímac 2018



Figura 4. Juegos intelectuales utilizados por docentes.

Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4 se observa que respecto a los Juegos intelectuales, de la muestra estudiada, el 50,0% (10) presentaron un nivel regular, mientras que el 40,0% (8) evidenciaron un nivel adecuado y el 10,0% (2) un nivel inadecuado de Juegos intelectuales utilizados por docentes.

Tabla 9. Nivel de predominancia de los juegos usados por el docente

	Juegos motores		Juegos sensitivos		Juegos intelectuales	
	Frecuencia n	Porcentaje %	Frecuencia n	Porcentaje %	Frecuencia n	Porcentaje %
Inadecuado	0	0,0%	0	0,0%	2	10,0%
Regular	5	25,0%	11	55,0%	10	50,0%
Adecuado	15	75,0%	9	45,0%	8	40,0%
Total	20	100,0%	20	100,0%	20	100,0%

Nota: base de datos



Figura 5. Nivel de predominancia de los juegos usados por el docente

Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 5 se observa que respecto al nivel de predominancia de los juegos motores usados por el docente del nivel inicial, el 75,0% (15) presentan un nivel adecuado, mientras que el 25,0% (5) evidencian un nivel regular; por otro lado respecto a los juegos sensitivos, el 55,0% (11) presentan un nivel regular, el 45,0% (9) un nivel adecuado; mientras que respecto a los juegos intelectuales, el 50,0% (10) presentan un nivel regular, el 40,0% (8) un nivel adecuado y el 10,0% (2) un nivel inadecuado. Así mismo se evidencia que el nivel regular y adecuado son los que más predominan, además el que menos predomina en los tres casos es el nivel inadecuado de los juegos usados por el docente.

II Resultados de la variable: Socialización en los estudiantes

Tabla 10. Nivel de socialización de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	8	2,0
Media	206	51,0
Alta	190	47,0
Total	404	100,0

Fuente: Guía de observación a estudiantes educación inicial del distrito El Rímac 2018

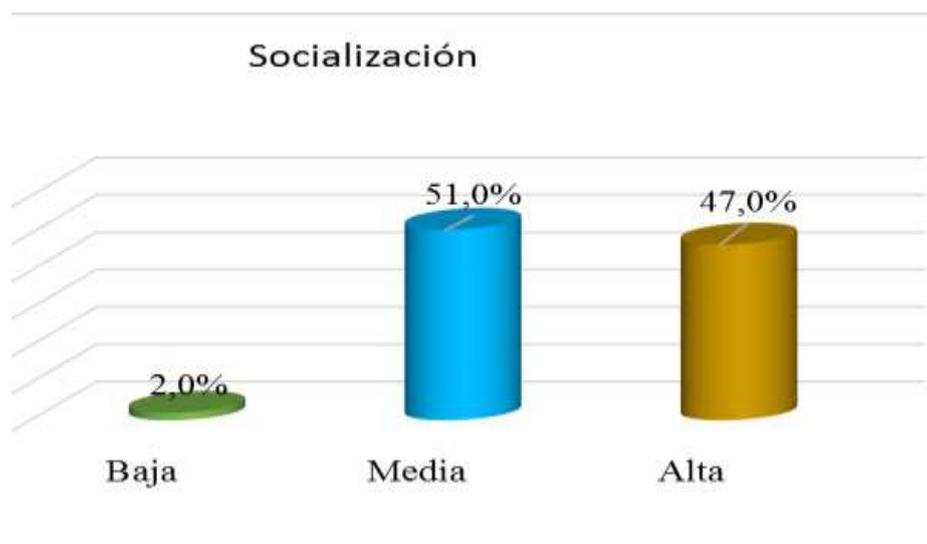


Figura 6. Nivel de socialización de los estudiantes

Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 6 se observa que respecto a la socialización en los estudiantes, de la muestra estudiada, el 51,0% (206) presentaron un nivel medio, mientras que el 47,0% (190) evidenciaron un nivel alto y solo el 2,0% (8) presentaron un nivel bajo de Socialización en los estudiantes.

Tabla 11. Autoafirmación en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	16	4,0
Media	214	53,0
Alta	174	43,1
Total	404	100,0

Fuente: Guía de observación a estudiantes educación inicial

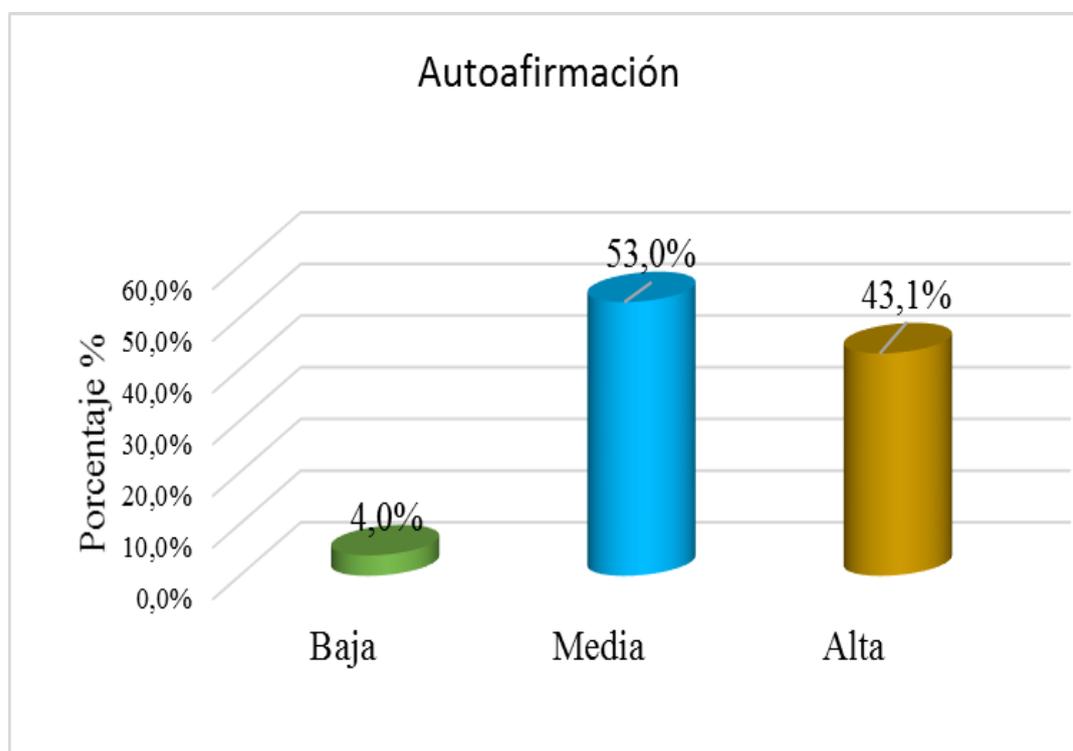


Figura 7. Autoafirmación en los estudiantes

Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 7 se observa que respecto a la Autoafirmación en los estudiantes, de la muestra estudiada, el 53,0% (214) presentaron un nivel medio, mientras que el 43,1% (174) evidenciaron un nivel alto y además el 4,0% (16) presentaron un nivel bajo de Autoafirmación en los estudiantes.

Tabla 12. Expresa sus emociones en los estudiantes.

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	14	3,5
Media	209	51,7
Alta	181	44,8
Total	404	100,0

Fuente: Guía de observación a estudiantes.

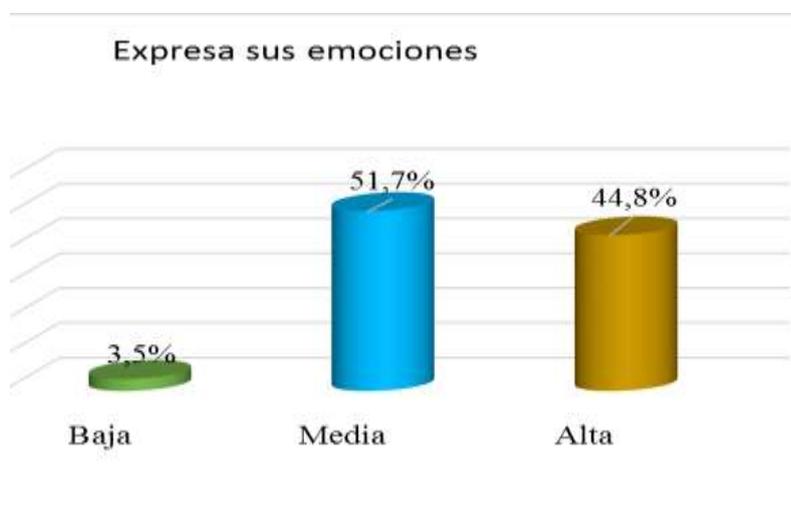


Figura 8. Expresa sus emociones en los estudiantes del nivel inicial

Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 8 se observa que respecto Expresa sus emociones en los estudiantes, de la muestra estudiada, el 51,7% (209) presentaron un nivel medio, mientras que el 44,8% (181) evidenciaron un nivel alto y además el 3,5% (14) presentaron un nivel bajo de Expresa sus emociones en los estudiantes.

Tabla 13. Habilidades para relacionarse en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	10	2,5
Media	207	51,2
Alta	187	46,3
Total	404	100,0

Fuente: Guía de observación a estudiantes.

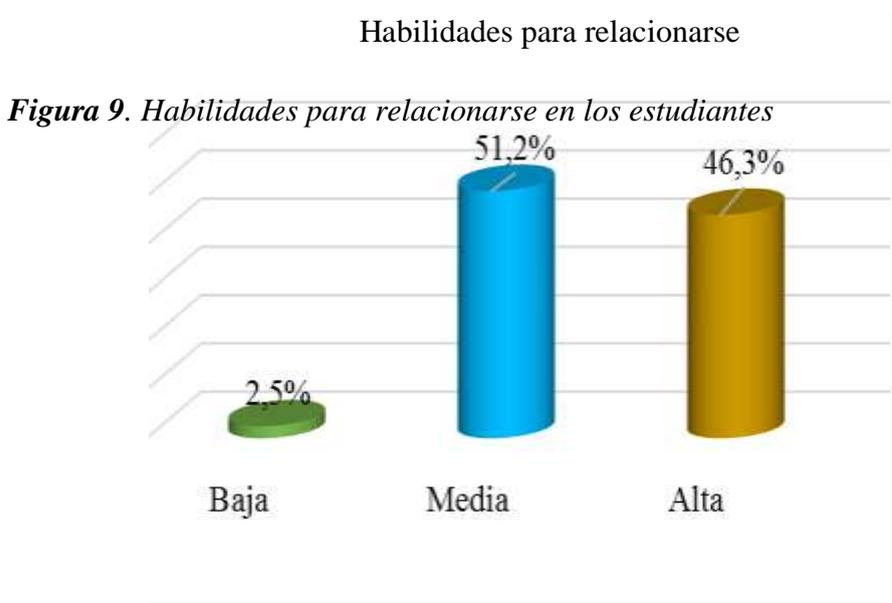


Figura 9. Habilidades para relacionarse en los estudiantes

Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 9 se observa que respecto a las Habilidades para relacionarse en los estudiantes, de la muestra estudiada, el 51,2% (207) presentaron un nivel medio, mientras que el 46,3% (187) evidenciaron un nivel alto y el 2,5% (10) un nivel bajo de Habilidades para relacionarse en los estudiantes del nivel inicial.

Tabla 14. Nivel de socialización de los estudiantes.

	Autoafirmación		Expresa sus emociones		Habilidades para relacionarse	
	Frecuencia n	Porcentaje %	Frecuencia n	Porcentaje %	Frecuencia n	Porcentaje %
Baja	16	4,0%	14	3,5%	10	2,5%
Media	214	53,0%	209	51,7%	207	51,2%
Alta	174	43,0%	181	44,8%	187	46,3%
Total	404	100,0%	404	100,0%	404	100,0%



Nota: base de datos

Figura 10. Nivel de socialización de los estudiantes.

Fuente: tabla 14

En la tabla 14 y figura 10 se observa que respecto al nivel de la autoafirmación de los estudiantes del nivel inicial, el 53,0% (214) presentan un nivel medio, mientras que el 43,0% (174) evidencian un nivel alto y el 4,0% (16) un nivel bajo; por otro lado respecto a la expresión de sus emociones, el 51,7% (209) presentan un nivel medio, el 44,8% (181) un nivel alto y el 3,5% (14) un nivel bajo; mientras que respecto a las habilidades para relacionarse, el 51,2% (207) presentan un nivel medio, el 46,3% (187) un nivel alto y el 2,5% (10) un nivel bajo. Así mismo se evidencia que el nivel medio son los que más predominan, además el que menos predomina en los tres casos es el nivel bajo de socialización de los estudiantes del nivel inicial.

4.1 Análisis de los resultados

Esta parte corresponde al análisis de los resultados presentados anteriormente, donde se definirán ambas variables las Estrategias didácticas del juego y la Socialización.

4.1.1 En relación con el objetivo general: Establecer el nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de El Rímac.

En cuanto al Nivel de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente del nivel inicial, de la muestra estudiada, el 70,0% (14) docentes presentaron un nivel adecuado, por otro lado el 30,0% (6) docentes evidenciaron un nivel regular y ninguno de ellos en el nivel inadecuado de aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente del nivel inicial.

Caba (2004) señaló que el juego para el niño y niña es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con sus experiencias sensoriales, objetos, persona, sentimientos. Son en estos ejercicios que se desarrollan la creatividad y se resuelven problemas. Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; dado que desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo, y al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de su madre. Esto nos indica que tanto en niñas y niños el juego es una forma de adaptación y exploración de su entorno así como también una interrelación con sus pares, puesto que el niño en su búsqueda de conocer el mundo sienten la necesidad de interconectar como un mundo que se encuentra fuera de su entorno familiar.

Bruner (1984) nos señala El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos.

En lo que concierne a los juegos motores empleados por los docentes, considerando los resultados, se observó que, los Juegos motores, de la muestra estudiada, el 75,0% (15) docentes presentaron un nivel adecuado, mientras que el 25,0% (5) docentes evidenciaron un nivel regular y ninguno de ellos se encontraron en el nivel inadecuado de Juegos motores utilizados por docentes del nivel inicial.

El Ministerio de Educación (2010) considera que el juego motor, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éstas puedan generar en los estudiantes. Es recomendable que el niño realice este tipo de juego al aire libre donde encuentre el espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

Los juegos motores contribuyen también al desarrollo de destrezas tal como lo menciona Peris (2002) podemos considerar que estos alumnos/as se encuentran en plena fase de desarrollo de las operaciones concretas y por tanto así aceptamos que el juego es un factor inherente al desarrollo humano paralelamente a este proceso evolutivo discurrirá también en forma de organizar y realizar los juegos cosa que determina el papel e profesor en cada uno de estos estudios lúdico

Respecto a los juegos sensitivos empleados por los docentes del nivel inicial de la muestra estudiada, el 55,0% (11) docentes presentaron un nivel regular, mientras que el 45,0% (9) docentes evidenciaron un nivel adecuado y ninguno de ellos se encontraron en el nivel inadecuado de Juegos sensitivos utilizados.

Meza y Quispe (2012) mencionaron los juegos sensitivos producen experiencias sensitivas que potencien la creatividad y a su vez desarrollan ciertas habilidades. Los juegos sensitivos Son herramientas que brindan una gran ayuda para la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. Los materiales que se empleen o utilicen son muy importantes, puesto que de su empleo o uso comenzaran un nuevo descubrimiento, permitiendo crear e inventar nuevos juegos, todo es creaciones invenciones y todo esto lo llevara a establecer un conocimiento significativo.

Respecto a los juegos intelectuales empleados por los docentes del nivel inicial de la muestra estudiada, de la muestra estudiada, el 50,0% (10) docentes presentaron un nivel regular, mientras que el 40,0% (8) docentes evidenciaron un nivel adecuado y el 10,0% (2) docentes un nivel inadecuado de Juegos intelectuales utilizados.

Meza y Quispe (2012) mencionaron “Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente.”.

Los juegos intelectuales son juegos de la mente, juegos con la mente y juegos para la mente. No se trata solo de ejercicios mentales; se trata también de impulsar la capacidad de tomar decisiones y crear soluciones no convencionales en situaciones difíciles.

4.1.2 En relación al primer objetivo específico: Establecer el nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial.

Los resultados demostraron que respecto al nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial, fueron los juegos motores con el 75,0% (15) docentes utilizándolos de manera adecuada, seguido de los juegos sensitivos con un 55,0% (11) docentes que emplean de manera regular, finalmente le sigue los juegos intelectuales con un 50,0% (10) docentes evidencian un nivel regular,

El Ministerio de Educación (2010) los juegos motores facilitan a los niños el movimiento y les permite a su vez experimentar con su propio cuerpo, además de las sensaciones que éstas puedan generar en el niño.

4.1.3 En relación al segundo objetivo específico: Establecer el nivel de socialización de los estudiantes del nivel inicial.

Luego de recolectar la información se observó que respecto a la socialización en los estudiantes del nivel inicial, de la muestra estudiada, el 51,0% (206) estudiantes presentaron un nivel medio, mientras que el 47,0% (190) estudiantes evidenciaron un nivel alto y solo el 2,0% (8) estudiantes presentaron un nivel bajo de Socialización en los estudiantes del nivel inicial.

Papalia (1992) señaló que la socialización es un proceso de toda la vida en unidad del cual las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, donde los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades habilidades necesarias, para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de la sociedad.

V. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación que corresponde al nivel de predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el distrito del Rímac se llegaron a las siguientes conclusiones:

En cuanto al objetivo general sobre la aplicación del juego como estrategia didáctica empleado por el docente del nivel inicial, el que tuvo mayor predominancia fue el nivel adecuado con un 70,0%, seguido del nivel regular con un 30,0% y 0,0% en el nivel adecuado. En lo que concierne a los juegos motores, predomina el nivel adecuado con un 75,0%, mientras que respecto a los juegos sensitivos predomina el nivel regular con un 55,0% y además respecto a los juegos intelectuales predomina el nivel regular con un 50,0%.

Referente al primer objetivo específico a la predominancia de los juegos usados por el docente del nivel inicial, los resultados demostraron que fueron los juegos motores con un 75,0% de docentes utilizándolos de manera adecuada, seguido de los juegos sensitivos con un 55,0% de docentes que emplean de manera regular, finalmente le sigue los juegos intelectuales con un 50,0% de docentes que aplican de manera regular.

En cuanto al segundo objetivo específico, el nivel de socialización de los estudiantes, los datos obtenidos demuestran que el 51,0% de estudiantes presentaron un nivel medio, mientras que el 47,0% de estudiantes evidenciaron un nivel alto y solo el 2,0% de estudiantes presentaron un nivel bajo de Socialización.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes del nivel Inicial mejorar las estrategias didácticas para lograr un buen desempeño en los estudiantes del nivel inicial.

Se recomienda a los docentes del nivel inicial poder incentivar y aplicar los juegos sensitivos e intelectuales con mayor énfasis los estudiantes puedan sociabilizarse mejor.

Se recomienda a los docentes manejar bien sus estrategias para que los estudiantes puedan integrarse y tener mejor rendimiento escolar y además los padres deben influir en su desarrollo de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaro, A. (2016). Tesis: *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, 2015.* (Tesis de Maestría) Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1698/Socializacion_juego_dramatico_acaro_cornejo_adis_elita.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- April, V. (2010). *Técnicas para la investigación.* Nueva York : Barnes & Nobes.
- Arévalo M. y Carreazo Y. (2016). Tesis *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos.* Cartagena. Colombia. (Tesis de Maestría) Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TE SIS%20DE%20GRADO.pdf>
- Bello, S. (2016) Tesis: *Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria,* Cajica, Colombia. (Tesis de Maestría) Recuperado de: <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/14787/BelloCarrilloSoniaPatricia2016.pdf.pdf;jsessionid=BC64340298F217E682D4485CDF7EAEF3?sequence=1>
- Bruner, J. (1978). *El mundo perceptivo del niño,* Morata, Madrid
- Bruner, J. (1984). *Acción pensamiento y lenguaje.* Madrid: Alianza
- Cama y Javier (2016). Tesis *Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”,*

del distrito de Cayma. Año 2015, Arequipa, Perú. (Tesis de maestría)

Recuperado de:

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/14787/BelloCarrilloSoniaPatricia2016.pdf.pdf;jsessionid=BC64340298F217E682D4485CDF7EAEF3?sequence=1>

Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica*.(1ª.ed) Lima-Perú: Editorial San Marcos.

Chuquimantari, G. (2015). Tesis: *El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015. (Tesis de Maestría)* Recuperado de:

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/14787/BelloCarrilloSoniaPatricia2016.pdf.pdf;jsessionid=BC64340298F217E682D4485CDF7EAEF3?sequence=1>

Coll, C. (1997). *Relación y vínculos en antología básica*, .Grupos en la escuela. México, UPN.

Comellas I. y Perpinya, A. (2001). *La psicomotricidad en preescolar*.

Dadic, M. (2013). Tesis: *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Julcan” Trujillo, Perú.*(Tesis de Maestría) Recuperado de:

http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/882/1/DADIC_MILEVA_NIVELES_SOCIALIZACI%C3%93N_NI%C3%91OS.pdf

Delval, J. (2008). *El desarrollo humano*, Madrid España. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=WCr6oxkZP->

[EC&printsec=frontcover&dq=delval+el+hombre+es+ante+todo+un+ser+soci+al+y+necesita+siempre+tener+a+otros+individuos+con+quien+interactuar&h=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi-IKn7v_feAhWO2VMKHROA00Q6AEIOjAC#v=onepage&q&f=false](https://www.amazon.com/dp/B000APR000?pf_rd_p=10000000000000000000&pf_rd_s=frontcover&pf_rd_t=1&pf_rd_i=delval+el+hombre+es+ante+todo+un+ser+soci+al+y+necesita+siempre+tener+a+otros+individuos+con+quien+interactuar&h=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi-IKn7v_feAhWO2VMKHROA00Q6AEIOjAC#v=onepage&q&f=false)

Durkheim, E. (2015). *Educación y sociología*, Buenos Aires, Shapire

Freud, S. (1974) *Compendio del psicoanálisis*. Madrid, Alianza

Froebel, F. (2009). *La educación del hombre*, Madrid, Daniel Jorro

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*, Barcelona – España

Hernández, Sampieri, Roberto. (2006). *Metodología de la Investigación*.

Recuperado de

<http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006>

Levin & Rubin. (1996). *Estadística para administración y economía*. Mexico

Madueño, J. (2016). *Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y*

la socialización de la institución educativa N° 1793 Rio Negro - 2016.

Chimbote. (Tesis de Maestría) Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1537/sector_de_hogar_sector_de_biblioteca_madueno_aguirre_josy_pilar.pdf?sequence=1&isallowed=y

Ministerio de Educación (2010) *La hora del juego libre en los sectores*

Moreno, A. (2001). Programa de Inteligencia Emocional para niños de 6a 8 años

(Sentir y pensar). Madrid: S. M.

Olivares, S. (2015). Tesis: *El juego social como instrumento para el desarrollo de*

habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución

Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura. (Tesis de Maestría)

recuperado

de:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pacheco, S. (2016). Tesis *El empleo del juego infantil para el desarrollo de la socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Burneo Burneo de la ciudad de Loja periodo 2014-2015.*” Loja, Ecuador. (Tesis de Maestría) Recuperado de:

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13251/1/Tesis%20Silvia%20Fernanda%20Pacheco%20Tapia.pdf>

Papalia, D. (1992). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia.*

Bogotá: McGraw-Hill

Peris, A. (2002) *Educación física y pedagogía crítica, propuestas para la transformación personal y social.* Valencia-España.

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

Quiroz, Y. (2013). *Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH' Los Navegantes 1', sector Jaime Nebot, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 – 2016.* La libertad. Ecuador. Recuperado de:

<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2787/1/UPSE-TEP-2015-0059.pdf>

Secretaría de Educación Pública (2011). *Programa de estudios, Guía para la*

educadora Básica Preescolar. México, México. Recuperado de:

http://www.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/mex_-_educacion_preescolar_.pdf

Taípe, J. (2015). *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años estudio en la Escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy*, Quito Ecuador. Recuperado de:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9777/1/QT07522.pdf>

Taípe, O. (2013). Tesis: *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal "Catedral de el Señor". Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*, (Tesis de Maestría) Quito Ecuador: Recuperado de:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1622/1/T-UCE-0010-240.pdf>

Tamayo M. (2012). *El Proceso de Investigación Científica*, México: Ed. Limusa, S.A.

Vázquez, A. (1996). *La socialización en la escuela. Una perspectiva etnográfica*. Paidós. Barcelona

Vega; M. (1990). *El proceso de la socialización. Psicología educativa y educación infantil*. Santillana. Madrid.

Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Vygotsky, L. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Editorial Grijalbo

ANEXOS

Anexo 1



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**
**CUESTIONARIO DIRIGIDO AL DOCENTE PARA MEDIR ESTRATEGIA
DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS**

- 1.- Apellidos y Nombres : _____
- 2.- Edad : _____
- 3.- Nivel : _____
- 4.- Aula : _____
- 5.- Nombre de la evaluadora : _____
- 6.- Fechas de evaluación : _____

INSTRUCCIONES:

Marca con (x) en los cuadros la respuesta de su elección según se indica

- Nunca** = 1 **A veces** = 2
- Casi siempre** = 3 **Siempre** = 4

JUEGOS EDUCATIVOS	Criterio de Evaluación			
	1	2	3	4
JUEGOS MOTORES				
Ayudan a la exhibición				
1. En la sesión de aprendizaje promueve a través del juego, movimientos o acciones que faciliten el aprendizaje				
2. En la sesión de aprendizaje con los estudiantes realizan movimientos e imitan sonidos onomatopéyicos de los animales				
3. En el desarrollo de la sesión de aprendizaje los estudiantes reconocen su cuerpo a través de movimientos utilizando todo su cuerpo.				

Afianzan destrezas				
4. Usted, durante su sesión de aprendizaje desarrolla destrezas en los estudiantes usando movimientos.				
Juegos psicomotrices				
5. En el desarrollo de la sesión de aprendizajes motiva a los estudiantes en desarrollar habilidades psicomotoras.				
6. Durante la sesión de aprendizajes realiza acciones de juego de movimiento.				
JUEGOS SENSITIVOS				
Discriminación visual				
7. Planifica en la sesión de aprendizaje que los estudiantes identifiquen y asocien figuras iguales.				
8. En la sesión de aprendizaje permite que el estudiante identifique las figuras diferentes en una lámina.				
9. En su sesión de aprendizaje, estimula la discriminación visual a través juegos.				
Coordinación visomotriz				
10. En su sesión de aprendizaje Ud. Usa láminas que permiten que estudiantes logren discriminar visualmente objetos escondidos entre otros que no guardan relación. .				
Coordinación audiomotriz				
11. En su sesión de aprendizaje motiva a los estudiantes a identificar el sonido.				
12. En sus sesiones de aprendizaje motiva a los estudiantes a reconocer los sonidos onomatopéyicos de su entorno.				
JUEGOS INTELECTUALES				
Juegos de memoria				
13. En su clase, emplea figuras para que los estudiantes encuentren sus pares.				
14. Durante la clase promueve con los estudiantes armar piezas para formar figuras.				
15. Durante su clase realiza juego del Bingo, desarrollando las capacidades intelectuales.				
16. En su clase, utiliza juegos de desplazamiento permitiendo que los estudiantes identifiquen los números.				
Juegos de Ingenio				
17. En su clase utiliza diversos materiales caseros para formar los números.				
18. Durante su clase, los estudiantes construyen figuras, utilizando bloques lógicos.				



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES

Contestar los siguientes ítems de acuerdo a su lo que le interesa y lo que le desagrada.

ÍTEMS	No	Si
Dimensión Autoafirmación		
1. Si alguien te molesta le cuentas a tu docente.		
2. Si algo te algo te desagrada sabes decirlo.		
3. Si alguien te insulta, le reclamas.		
4. Si no te gusta un juego eres capaz de decirlo.		
5. Cuando pierdes una competencia te molestan.		
6. Sabes defenderte de un compañero cuando te molesta.		
7. Si quieres saber algo preguntas a alguien.		
8. Si vez algo nuevo, preguntas de que se trata.		
9. Eliges tus actividades que te gusta hacer.		
10. Conversas siempre con las personas que te rodean.		
Dimensión: Expresa sus emociones.		
11. Eres cariñoso(a) con tu docente		
12. Cuando acabas tus tareas te sientes feliz.		
13. Cuando tu compañero esta triste, te preocupas por él.		
14. Siempre sonríes de manera espontánea.		
15. Cumples con tus promesas con tus compañeros.		
16. Te das cuenta cuando la docente está alegre o molesta.		
17. Recibes con alegría los halagos de tus compañeros(as)		
Dimensión: Habilidades para relacionarse.		
18. Te llevas bien con tus compañeros(as).		
19. Trabajas en equipo sin problemas.		
20. Sigues las órdenes de tu docente.		
21. Compartes con tus compañeros los juegos de tu salón.		
22. Miras a la persona cuando te hablan		

Anexo 2

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Lima, Mayo 2018

CARTA N° 01-2018-01 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: Lic. Ana María Atencio Miramente

Directora

I.E.I. “San Juan de Amancaes” N°391-2

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Tesis, con la finalidad de optar el Grado Académico de Bachiller en Educación Inicial.

Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO POR EL DOCENTE PARA AFIANZAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS COMPRENDIDAS EN EL DISTRITO DEL RÍMAC DURANTE EL AÑO 2018”

Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

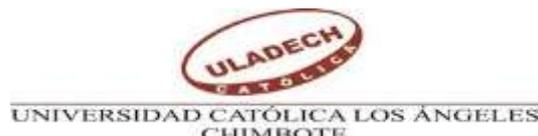
Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

RAFAELA MAGALY MEDINA RAMOS DE ZEVALLOS

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA



“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Lima, Mayo 2018

CARTA N° 02-2018-01 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: Lic. Silvia huma Cero

Directora

I.E.I. “Virgen de Lourdes” N°389

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Tesis, con la finalidad de optar el Grado Académico de Bachiller en Educación Inicial.

*Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: “**ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO POR EL DOCENTE PARA AFIANZAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS COMPRENDIDAS EN EL DISTRITO DEL RÍMAC DURANTE EL AÑO 2018**”*

Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

RAFAELA MAGALY MEDINA RAMOS DE ZEVALLOS

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA



“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Lima, Mayo 2018

CARTA N° 02-2018-01 -D-EPE-ULADECH Católica

Señor: Lic. Esteban Mamani Chura

Director

I.E.I. “Rosa Merino” N°2099

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Tesis, con la finalidad de optar el Grado Académico de Bachiller en Educación Inicial.

*Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: “**ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO UTILIZADO POR EL DOCENTE PARA AFIANZAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS COMPRENDIDAS EN EL DISTRITO DEL RÍMAC DURANTE EL AÑO 2018**”*

Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

RAFAELA MAGALY MEDINA RAMOS DE ZEVALLOS

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.



VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 3



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

Título de la Investigación: *Estrategia didáctica el juego utilizada por el docente para afianzar la fidelización*
 Autora: *Rafaela Sagaly Medina Ramos de Zerantes*
 Centro de Estudios: *ULADECH Católico*

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad		/		
Adecuación		/		
Cantidad		/		
Calidad		/		

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Colocar la palabra instrucciones

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		/		
Claridad en la redacción		/		
Adecuación de las opciones de respuestas		/		
Cantidad de preguntas		/ 18		
Adecuación a los destinatarios		/		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		/		

Modificaciones que haría a las preguntas:

Ninguna

que

buena

Parte 5 : valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<input checked="" type="checkbox"/>		

Percepción general del cuestionario

quiero saber de las

Observaciones y recomendaciones:

seguir indicaciones del autor

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Nombre

Mg. Victoria Valenzuela Arteaga

Grado y Año de obtención:

Maestría en Investigación 2012

Institución donde labora:

UVADECH Católica

MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA