



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS TRADICIONALES EN LA MEJORA DE  
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO  
AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°  
397 DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE  
SAN ROMAN, REGION PUNO AÑO- 2020**

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

**AUTORA**

**MOROCCO MAMANI, VICTORIA**

**ORCID. 0000-0001-8964-4352**

**ASESOR**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA**

**ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

**LIMA – PERÚ**

**2021**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Morocco Mamani, Victoria

ORCID: 0000-0001-8964-4352

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Lima, Perú

### **ASESOR**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de derecho y  
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

### **JURADO**

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Garro Ayala, Maximo Sabino

ORCID:0000-0002-7986-1713

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

**3 HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

\_\_\_\_\_  
Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro  
**PRESIDENTE**

\_\_\_\_\_  
Garro Ayala, Maximo Sabino

**MIEMBRO**

\_\_\_\_\_  
Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**MIEMBRO**

\_\_\_\_\_  
Quiñones Negrete, Magaly Margarita  
**ASESORA**

## **4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO**

### **DEDICATORIA**

Este trabajo es dedicado a mi único amigo. Dios, que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo. Por otro lado, dedicarles a mis dos tesoros Itzel y Lisbeth y mi esposo Agustín por darme apoyo moral, económico para culminar mi carrera profesional

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradecer a la universidad ULADECH y a mis docentes por haberme compartido sus sabias conocimientos, en mi formación profesional, para desempeñarme de manera competente en la docencia Por otra parte también agradecer a la directora Silvia Salcedo Mamani de la institución educativa inicial 397 por darme la facilidad para realizar mi trabajo de investigación

También agradecer a los docentes tutores de la investigación de la universidad por el apoyo en el proceso de elaboración de mi trabajo de investigación

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

Se evidencian dificultades en la mejora de habilidades sociales, lo cual es un problema permanente en las instituciones educativas eso influye de manera negativa en sus aprendizajes, La presente investigación tiene como objetivo general : Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales El método de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con un pretest y posttest aplicado a un solo grupo la población fue conformado por 93 niños de 3,4, y 5 años, la muestra fue 20 niños de 5 años, la técnica fue observación, instrumento fue ficha de observación de 15 ítems según las dimensiones de variable de habilidades sociales el instrumento fue validados por expertos el procesamiento de información se realizó a través de la estadística inferencial con programa SPSS versión 25. Además, se usó como estadígrafo la prueba de Wilcoxon. Resultados en pre test demuestran el 55% (11) niños en nivel inicio una disminución significativa en post test al 30% (6) niños, en proceso, pre test el 25% (5) niños un incremento significativo en post-test al 45% (9) niños en logro esperado y post test 20% (4) niños, en logro destacado. Concluyendo de acuerdo a la hipótesis general que el valor  $p$  nivel de significancia es  $0,000 < 0,05$ . Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir la aplicación de los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niño de cinco años

**Palabras clave:** Cooperación, Comunicación, Habilidades

## **ABSTRACT**

Difficulties in improving social skills are evident, which is a permanent problem in educational institutions that negatively influences their learning. The present research has as a general objective: To determine the influence of traditional games in the improvement of social skills. The study was quantitative, explanatory level, pre-experimental design with a pretest and posttest applied to a single group, the population consisted of 93 children aged 3,4, and 5 years, the sample was 20 5-year-old children, the technique was observation. The instrument was an observation record of 15 items according to the dimensions of the social skills variable, the instrument was validated by experts, the information processing was carried out through inferential statistics with the SPSS version 25 program. In addition, the test of Wilcoxon. Pre-test results show 55% (11) children at the beginning level a significant decrease in post-test to 30% (6) children, in process, pre-test 25% (5) children a significant increase in post-test to 45 % (9) children in expected achievement and post-test 20% (4) children, in outstanding achievement. Concluding according to the general hypothesis that the p-value level of significance is  $0.000 < 0.05$ . Therefore, there is evidence to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis, that is, the application of traditional games significantly influences the improvement of social skills in a five-year-old child.

Keywords: Cooperation, Communication, Skills

## 6. CONTENIDO

	Página
<b>1. TITULO DE LA TESIS</b> .....	i
<b>2. EQUIPO DE TRABAJO</b> .....	ii
<b>3 HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR</b> .....	iii
<b>4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO</b> .....	iv
<b>5. RESUMEN Y ABSTRACT</b> .....	vi
<b>6. CONTENIDO</b> .....	viii
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS</b> .....	x
I. Introducción .....	1
II Revisión de literatura .....	6
2.1. Antecedentes .....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	7
2.1.3. Antecedentes regionales.....	10
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	12
2.2.1. Variable juegos tradicionales .....	12
2.2.1.1 Concepto de juego tradicional y su definición.....	12
2.2.1.2 Teoría de juego .....	13
2.2.1.3. Características del juego tradicional .....	14
2.2.1. 4. Importancia del juego tradicional en el ámbito educativo .....	15
2.2.1.5. Clasificación de juegos tradicionales en el ámbito educativo.....	16
2.2.1.7 Estrategias para recupera los juegos tradicionales.....	19
2.2.1.8. Dimensiones de juegos tradicionales .....	19
2.2.2. Variable Habilidades sociales .....	20
2.2.2.1 Concepto de habilidades sociales .....	20
2.2.2.1.1. Definición de habilidades sociales.....	22
2.2.2.2 Teorías de habilidades sociales.....	23
2.2.2.3 Estrategia para fortalecer las habilidades sociales en el ámbito educativo....	24
2.2.2.4 Clasificación de Habilidades sociales .....	25
2.2.2.5. Importancia de habilidades sociales .....	26
2.2.2.6 Dimensiones de Habilidades sociales .....	27

2.2.2.6.1 Habilidades básicas de interacción social .....	28
2.2.2.6.2 Habilidades de comunicación .....	28
2.2.2.6.3. Habilidades de Cooperación .....	30
2.2.3. Relación entre la variable de juegos tradicionales y habilidades sociales .....	31
2.3 Variables .....	31
<b>III. HIPÓTESIS .....</b>	<b>31</b>
4.1 Diseño de la investigación .....	33
4.2 Población y muestra.....	34
4.2.2. Criterios de inclusión exclusión.....	35
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	37
4. 4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	38
4.5 Plan de análisis.....	41
4.6 Matriz de consistencia.....	44
4.7 Principios éticos .....	45
<b>V RESULTADOS.....</b>	<b>47</b>
5.1.1 Resultados .....	47
5. Analisis de resultados .....	66
<b>IV CONCLUSIONES .....</b>	<b>73</b>
<b>ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....</b>	<b>74</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>75</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>82</b>
1. Instrumento de recolección de datos .....	82
2 Evidencia de validación de instrumento (3 ejemplares).....	84
3.Evidencia de trámite de recolección de datos .....	87
4. Formatos de consentimiento informado .....	89
5. Pantallazos de tabulación de datos .....	91
6. Talleres ejecutadas .....	93

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

### Figuras

	<b>Página</b>
Figura 1 <i>Gráfico de barras sobre Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales</i> .....	48
<b>Figura 2</b> <i>Gráfico de barras sobre pretest y postes de la dimensión de habilidades básicas interacción social</i> .....	49
<b>Figura 3</b> <i>Gráfico de barras sobre pretest y postes de la dimensión de habilidades de comunicación</i> .....	51
Figura 4 <i>Gráfico de barras sobre pretest y postes de la dimisión habilidades de cooperación</i> .....	52

### Tablas

	Página
<b>Tabla 1.</b> Población de niños de la Institución Educativa Inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca Provincia de san Román .....	35
<b>Tabla 2.</b> Muestra de niños de la Institución Educativa Inicial Nro397 del distrito de Juliaca Provincia de san Román .....	36
<b>Tabla 3</b> Resultado del objetivo general del Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales .....	48
<b>Tabla 4.</b> Resultados del pretest y postes de la dimensión de habilidades básicas interacción social .....	49
<b>Tabla 5.</b> Resultados de pretest y postes de la dimensión de habilidades de comunicación .....	51
<b>Tabla 6</b> Resultados de pretest y postes de la dimensión de habilidades de cooperación .....	52
<b>Tabla 7.</b> Prueba de normalidad.....	54
<b>Tabla 8</b> Contraste de medias entre pretest y postest en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región Puno año -2020 .....	56

<b>Tabla 9</b> La prueba de hipótesis general se realizó con estadígrafo Wilcoxon de variable de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I ya mencionada anteriormente .....	56
<b>Tabla 10</b> Contraste de medias entre pretest y postest mejora de habilidades básicas de interacción social en los niños de cinco años en la I.E.I Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020 .....	58
<b>Tabla 11</b> Prueba de hipótesis específica .1 se realizó con estadígrafo de Wilcoxon de Habilidades básicas de interacción social en niños de 5 año en la I.E.I Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia san Román región Puno año 2020 .....	59
<b>Tabla 12.</b> El contraste de medias entre pretest de habilidades de comunicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca de provincia san Román región Puno año 2020.....	61
<b>Tabla 13 . Prueba de hipótesis específica 2.</b> Se trabajo con estadígrafo de Wilcoxon las habilidades de comunicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020. ....	62
<b>Tabla 14.</b> El contraste entre pretest y postes en la mejora de habilidades sociales en cooperación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno años 2020.....	64
<b>Tabla 15 Prueba de hipótesis específica 3</b> Se realizo con el estadígrafo de Wilcoxon en habilidades de cooperación en niños de cinco años .....	65

## Cuadros

	Pagina
Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores .....	23
Cuadro 2: Matriz de consistencia.....	26
Cuadro 3: de validación juicio de expertos.....	32

## **I. Introducción**

La presente tesis titulada: Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno año 2020. Se observo los valores negativos, como individualismo, dificultades para relacionarse entre compañeros, falta de solidaridad, cooperación, asertividad en el diálogo. Por ello se problematizó la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales. A partir de esta investigación se promueve en los niños de educación inicial el desarrollo de habilidades a partir de juegos tradicionales

En Latinoamérica como en argentina en los últimos años por la presencia de pandemia, el desarrollo de habilidades sociales en etapa preescolar y escolar ha tenido déficit por el uso permanente de tecnologías de comunicación en clases virtuales la falta desarrollo de autonomía en niños conllevó al uso inadecuado y limitación para socializar, ya que pasaron mucho tiempo conectados a redes sociales. De tal manera considerar que el éxito personal del niño está asociado con la sociabilidad y las habilidades interpersonales para la vida adulta. En ese contexto promover relaciones interpersonales a través de juegos dinámicos de manera real y directa en las instituciones educativas cumpliendo los protocolos de bioseguridad .(Lucia, 2018 )

En Perú la socialización de niños fue limitada en el contexto de aislamiento social obligatorio. Frente esta realidad el ministerio de educación a través del Currículo Nacional de educación inicial. Promueve una formación personal y social de niños y niñas mediante acompañamiento seguro de padres y docentes. Es más, el área de Personal Social promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Construye su identidad” y “Convive y participa

democráticamente en la búsqueda del bien común” es decir se promueve el desarrollo de habilidades sociales le permiten vivir diferentes situaciones con niños, niñas y adultos distintos a los de su familia, y conocer otras creencias y costumbres ya que la I.E. son el primer espacio público de socialización.(Ministerio de Educación del Perú, 2016 )

Las habilidades sociales en niños van desarrollando a medida que crece, pero lo que aprendió en el hogar, es la base fundamental para acoger o rechazar otras habilidades de su entorno social, el niño respeta los patrones sociales de su padre en el juego, conversaciones, emociones y sentimientos. Por otra parte, un niño que desarrolla sus habilidades tiene mucha ventaja a los demás niños

En nivel inicial se observó la falta de mejora de habilidades sociales en el aula de niños de cinco años lo cual es un problema permanente en la institución educativa ya que eso influye de manera negativa en su aprendizaje de los niños en muchos de los casos presentan dificultades para interactuar, comunicarse, cooperar en equipo y para adaptarse a su nuevo ambiente. Sin embargo, esta realidad se ve limitada porque en la educación inicial no se crean condiciones para que los niños aprendan a integrarse, aceptarse comunicarse, con sus pares, por tal razón pues los niños presentan ciertas dificultades no les gusta trabajar en equipo ni entablar conversaciones con sus pares y además son niños antisociales, sumisos, temidos, agresivos, distraídos con baja autoestima y con poca empatía. Viendo esta problemática se planteó la pregunta general ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román región Puno año -2020?

Se planteo como objetivo general: Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román región Puno, año -2020. Objetivos específicos Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de interacción social en niños de cinco años. Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años. Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades de cooperación en niños de cinco años.

El presente trabajo de investigación desde punto de vista teórico se justifica los juegos tradicionales fueron una estrategia importante en la educación del siglo XX para mejorar las habilidades sociales en niños, en la educación actual se viene perdiendo los juegos tradicionales año tras año con la aparición de video juegos, que no les permite desarrollar sus habilidades sociales de manera adecuada. En la presente investigación proponemos la recuperación de juegos tradicionales, como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de nivel inicial. Práctico: Queda demostrado que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños. La aplicación de talleres de aprendizaje con la estrategia de juegos tradicionales ha demostrado, la mejora de habilidades sociales en sus diferentes dimensiones de interacción social, comunicación y cooperación.

Metodología: En la presente investigación se utilizó de manera sistemática las estrategias, procedimientos y técnicas. Según nuestro objetivo de la investigación y validar nuestra hipótesis, para arribar a conclusiones.

Se planteó como hipótesis general

**H<sub>1</sub>** los juegos tradicionales si influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román región Puno, año -2020. Con respecto al hipótesis nula: **H<sub>0</sub>** los juegos tradicionales no influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román región Puno año- 2020.

La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con un pretest y postest aplicado a un solo grupo la población fue conformado por 93 niños de 3,4, y 5 años, la muestra fue 20 niños de 5 años, la técnica fue observación, instrumento fue ficha de observación de 15 ítems según las dimensiones de variable de habilidades sociales el instrumento fue validados por expertos. El procesamiento de información se realizó a través de la estadística inferencial con programa SPSS versión 25. Además, se utilizó como estadígrafo la prueba de Wilcox. El principio ético la protección de persona, Libre participación y derecho a estar informado, Beneficencia y no-maleficencia, Justicia. El principio de Integridad científica, también se empleó el cometimiento informado de libre participación y derecho a estar informado.

Los resultados obtenidos del objetivo general, se aprecian en niños de cinco años en el pretest el 55% (11) niños en inicio, con deficiencias de habilidades sociales, en postets considerablemente se redujo al 30% ( 6) niños en inicio, en pretest el 25% (5) niños en proceso de habilidades sociales, en postets considerablemente se logró mejorar al 45% ( 9) niños en proceso a través de la aplicación de juegos

tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro esperado, en postests considerablemente se mejoró al 20% (4) niños en logro esperado con la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro destacado, en postests 5% (1) niño se aprecia un descenso. Con respecto al hipótesis: Los resultados obtenidos de acuerdo a la hipótesis general se aprecia que en las muestras relacionadas si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor **p** nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

Respecto al conclusión los resultados obtenidos en el pretest demuestran que la mayoría de niños de 5 años tienen un bajo nivel en la mejora de habilidades sociales y se aprecia en post test un incremento considerable con la aplicación de juegos tradicionales. Finalmente se recomienda a los docentes de educación inicial aplicar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales en los niños de nivel inicial. Queda demostrado, que los niños mejoran sus habilidades a través de los juegos dinámicos. Por otra parte, esta problemática debe tener tratativa en las horas colegiadas con la finalidad de fortalecer el proyecto curricular institucional y proyectos de aprendizaje.

Este trabajo de investigación fue estructurado en 6 capítulos como sigue:  
Capítulo I: la introducción se presenta en forma general en párrafos. Capítulo II: la revisión de la literatura contiene los antecedentes internacionales, nacionales, regionales. y bases teóricas de la investigación por variables sus dimensiones. Capítulo III: Hipótesis general y las específicas. Capítulo IV metodología el tipo, nivel, diseño,

técnicas e instrumentos, la población y muestra. Capítulo V: tenemos los resultados y análisis de resultado. Capítulo VI: tenemos las conclusiones, recomendaciones, aspectos complementarios, referencias bibliográficas y anexos.

## **II Revisión de literatura**

### **2.1. Antecedentes**

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

Ayala y Tene, (2016) en su trabajo de investigación titulada. Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014, Riobamba, Ecuador el objetivo fue determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en él. Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños de inicial, el método, fue deductivo inductivo y analítico, tipo de investigación fue descriptiva, correlacional y exploratorio, la población está constituida de 64 niños, y la muestra fue también 64 niños y la técnica utilizada fue observación y cuyo instrumento fue ficha de observación, de esta se obtienen datos los cuales son tabulados, graficados, analizados e interpretados y llegaron al siguiente, Resultado de 60 niños observados se demuestra que 39 niños se integran durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales que representan 61% y 25 niños no se integran durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales que representan el 39%. Se concluye que los juegos tradicionales es una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís.

Rodriguez y Tuz ( 2016), en su tesis titulada estimulación temprana en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años del centro infantil buen vivir corazón de Jesús en el periodo de octubre /2015 a febrero/2016. Ecuador tuvo como objetivo general, Determinar la importancia de la Estimulación temprana en el desarrollo de las Habilidades Sociales. La metodología del estudio fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo con diseño no experimental y con técnica observación directa, instrumento cuestionario, la población y muestra está conformado por 30 niños. Como resultados la importancia de estimulación temprana en el desarrollo de Habilidades Sociales el 98%(29) niños se pueden manifestar con facilidad, el 2%(1) niño se manifiesta con mucha dificultad. Concluyen que los niños lograron alcanzar a fondo las buenas relaciones sociales entre compañeros de aula en el nivel de competencia social que tienen los niños del pre-escolar es alto y está en función hace frente a la agresión, planificar sus acciones y manejar sentimientos y en general lograr alcanzar un alto grado de habilidades sociales e inserción en su entorno social.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

(Guevara, 2016) en su investigación titulada. Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 379 La Granja, Querocoto, 2014, Determinar la influencia de los juegos activos en las habilidades sociales de comunicación de los niños de 03, 04 y 05 Cajamarca Perú La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel aplicativo, con un diseño pre experimental se trabajado con un grupo de estudio, la población y muestra fue de 42 niños se utilizó como instrumentos la ficha de observación, y la técnica fue observación. los resultados nos demuestran en el pre test 21,39. % de niños en logro y en post test se obtuvo un

promedio de 25, % de niños en logro es decir mejoro después de la aplicación sesiones de aprendizaje en habilidades de comunicación. Concluyendo que los resultados de la investigación demuestran que los juegos activos mejoran significativamente (25,04%) las habilidades sociales de comunicación de los estudiantes de la I.E. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014.

Elme y Quispe (2018), En su investigación titulada presenta como título: Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016, se desarrolló teniendo como objetivo conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, Método de esta investigación fue de tipo cuantitativo nivel explicativo con diseño pre experimental, se aplicó a una población de 98 niños y una muestra de 21 niños de 5 años de edad, sección “verde”. Se utilizó, además, la técnica de observación cuyo instrumento viene a ser la ficha de observación de Además, se utilizó como estadígrafo la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados principales en el presente trabajo de investigación nos permiten concluir que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por la que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis general: Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016

García (2018), en su tesis titulada Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín Perú

(Chimbote) tuvo como objetivo general determinar los efectos de la propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres años de educación Inicial de la institución ya mencionada “Aristides Merino Merino” de la provincia de Celendín. Para tal efecto se trabajará con una muestra de 22 estudiantes de tres años de educación Inicial de la Institución educativa de aplicación IESPP. “Aristides Merino Merino” de la provincia de Celendín-2018. El tipo de investigación es aplicativo experimental. El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, donde se empleó como técnicas, observación el instrumento a utilizar fue fichas de observación y test y al mismo tiempo se empleará el método inductivo deductivo. En los resultados a través de la propuesta de juegos tradicionales se evaluará y analizará el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución educativa de aplicación IESPP. “Aristides Merino Merino” de la provincia de Celendín

Paredes (2018), en su investigación titulada taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln Internacional School- Cercado “Arequipa -Perú. Tuvo como objetivo general. Determina la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la institución ya mencionada, mitología utilizado fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo de diseño, pre experimental, la población está constituida por 30 niños de 3 y 4 años, y la muestra fue de 15 niños de 5 años, Se empleó como técnica observación, cuyo instrumento aplicado fue Escala valorativa en Pre test post-test. Los resultados obtenidos fueron en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional,

luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Concluyendo la aplicación de los Talleres de juegos tradicionales mejoró significativamente el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular Abraham Lincoln International School- Cercad

Ñahi y Choque, (2018), en su tesis titulada nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial N° 618 de Huarirumi Anchonga, Angaraes Huancavelica Perú, el objetivo fue determinar el nivel de desarrollo de Habilidades Sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial ya mencionada la metodología utilizada fue: de nivel descriptivo, cuyo diseño fue no experimental, población 22 niños, se obtuvo como muestra 8 niños. Se empleó como técnica la observación sistemática cuyo instrumento aplicado fue la guía de observación. Los resultados muestran que el nivel de socialización es predominantemente medio en el 62,5%, bajo en el 25% y alto en el 12,5%. Se concluye que el nivel de socialización, siendo de nivel medio, es mayor en la dimensión actitud; y el nivel de socialización, siendo de nivel bajo, es mayor en la dimensión comunicación. Finalmente, se puede deducir la necesidad de promover actividades pedagógicas orientadas a desarrollar las habilidades sociales de los niños.

### **2.1.3. Antecedentes regionales**

Escobar y Mamani (2017), en su trabajo de investigación denominada “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu

Chanu PUNO - 2016”, Tuvo como objetivo general. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años. El estudio fue de tipo cuantitativo cuyo diseño fue cuasiexperimental. La población fue con formado de 51 niños de 4 años de A - B y la muestra fue 27 niños de 4 años, técnica fue observación, cuyos instrumentos fueron tales como la ficha de observación y el cuestionario. El análisis de los datos se realizó en el Programa IBM SPSS V20, la contrastación de la hipótesis con la prueba estadística T-Student. Los resultados obtenidos fueron el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. Concluye que los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social

Mamani y Paja (2018), en su investigación titulada Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de las I.E.I. 22 – Puno del 2017 se realizó con el objetivo de determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades en niños de 5 años de la institución ya mencionada, el tipo de investigación fue experimental, y cuyo diseño fue cuasi experimental de dos grupos intactos no aleatorios con pre y post test con algunas variables teniendo la intervención del investigador para manipular la variable independiente(juego de roles) y medir el comportamiento de la variable dependiente (habilidades sociales). Para la recolección de datos fue utilizado

pre y post test en ambos grupos. Donde se programó 06 sesiones las cuales se repitió 2 a 3 veces las más impactantes, al realizar la prueba Wilcoxon en el grupo experimental se obtuvo que el nivel de significancia de la prueba de Wilcoxon es de 0.000, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna la cual indica que si existen diferencias significativas entre el pre-test y post-test de las habilidades sociales en el grupo experimental. Concluyendo así que el taller de juego de roles influyo positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones

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

### **2.2.1. Variable juegos tradicionales**

#### **2.2.1.1 Concepto de juego tradicional y su definición**

El juego es una actividad libre, viene hacer una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontaneo, ya que, desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hayan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance (Acuña y Gutierrez, 2018)

El juego es una actividad esencial en la etapa de desarrollo del niño, permitiendo la interacción permanente con sus pares de su misma edad, contribuyendo al desarrollo de habilidades como: creatividad, cooperación, comunicación y socialización, para integrarse en la etapa pre escolar y escolar, un niño que juega un niño que tiene habilidades.

“Los juegos tradicionales es propio de una comunidad o región que se transmite de generaciones, estos juegos fueron creados y practicados por los antepasados, aunque en la actualidad están perdiendo su valor por la exhibición de las nuevas

tecnologías de la información. es indispensable para el desarrollo de habilidades físicos, psicomotricidad, creatividad y psicológico, que ayuda a expresarse libremente con sus pares” (cchahuana y cuarez, 2020 pg 13 )

“Los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se transmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exitosos, recreativos aplicables para toda la edad sin discriminación de género”.(Sailema, 2018 p.29)

El juego es una estrategia adecuada, para poner en práctica, las tradiciones culturales de su localidad, transmitidos por sus padres y de su entorno social, ya que el niño desde su nacimiento debe desarrollar sus habilidades a través de juegos dinámicos, que le permite desarrollar la psicomotricidad, cognitivo, emociones, con la interacción permanente con sus pares.

Los juegos tradicionales mas conocidas en el Perú son los siguientes:

El simón dice, salta sogas, el gato y el ratón, la gallinita ciega las rayuelas, Tumbalata o conocido como kiwi, carrera de sacos, juguemos en el bosque. la liga o pantorrillas

### **2.2.1.2 Teoría de juego**

Para Vygotsky, el juego es como un instrumento y recurso socio- cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural (Acuña y Gutierrez, 2018)

Según las corrientes psico pedagógicas socio culturales, nos dice que el aprendizaje del niño, parte de la interacción social permanente a través de juegos dinámicos, lo que permite construir su aprendizaje, fortalece el desarrollo de la memoria, atención y la percepción, un niño aislado del grupo social tendrá dificultades en el aprendizaje y habilidades sociales.

Según María Montessori consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y del aprendizaje. Y además considera el juego es como un trabajo del niño y de la familia en educación inicial como el lugar de trabajo donde el aprendizaje ocurre por juego. Los niños juegan y los juegos ayudan a los niños para que estén preparados para trabajar con los adultos (Paredes, 2018)

Efectivamente la participación del niño durante el juego y la utilización de materiales contribuye al desarrollo motor cognitivo y social en educación inicial. Por ello el juego es la actividad permanente del niño.

### **2.2.1.3. Características del juego tradicional**

“Cada juego tradicional tiene sus características según el lugar o medio geográfico basados en las tradiciones culturales de cada pueblo.

- El juego es considerado libre donde cada niño encuentra el placer
- Los juegos son sencillos que no tienen costo.
- Patrocinar la inter relación de niños y niñas.

- Los juegos tradicionales involucran los conocimientos culturales y sociales de su localidad.
- Los juegos en cada localidad aparecen por temporadas, épocas del año y vuelven a repetirse
- Fortalece el aprendizaje a través del juego
- El juego contribuye al desarrollo de la creatividad” (Ccahuana y Cuarez, 2020 p.20)

#### **2.2.1. 4. Importancia del juego tradicional en el ámbito educativo**

Es importante desarrollar los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, porque en esta edad, es cuando sus destrezas y habilidades se encuentran con un desarrollo mucho más complejo que en los años anteriores, así el niño y niña, experimenta una ruta diferente que lo llevan a expresar sus emociones y sentimientos. En la actualidad por diferentes motivos, los juegos tradicionales han ido perdiendo práctica y valor, por lo que es necesario, que para mantener la cultura, valores y tradiciones se incentive la práctica de los mismos juegos con niños y niñas. (Acuña y Gutierrez, 2018)

En tal sentido los juegos tradicionales para el niño es un medio para que puedan revalorar sus tradiciones culturales que es transmitido por generaciones, las actuaciones y escenificaciones del niño contribuye al desarrollo de la creatividad, resolución de problemas, trabajo en equipo; está demostrado por muchas investigaciones que los niños aprenden de la interacción de su entorno social y cultural.

Los juegos tradicionales son herramientas fundamentales en el desarrollo integral de nuestros niños el propósito es buscar, reconocer, revalorar, la importancia del juego como estrategia pedagógica para fortalecer diferentes aspectos como: físicos, cognitivos y emocionales. Siendo este una herramienta de vital importancia en la vida de los seres humanos pues nos permite observar, descubrir y contribuir en situaciones que presente el niño adquiriendo capacidades, habilidades y destrezas en el crecimiento personal. (Aguilar y Paz, 2019)

En los últimos años los juegos tradicionales vienen perdiendo, por la aparición de las tecnologías de comunicación, video juegos, redes sociales y otros, perturbando el desarrollo integral y valorar las tradiciones culturales de su localidad. De tal manera se debe recuperar los juegos tradicionales, para implementar como una estrategia de enseñanza pedagógica para nivel inicial

A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales. De acuerdo a las anteriores citas se puede evidenciar la importancia del juego en el ser humano, ya que permite fortalecer procesos como son intelectuales, sociales, emocionales y psicomotores para un mejor desenvolvimiento en su contexto social. (Aguilar y Paz, 2019)

#### **2.2.1.5. Clasificación de juegos tradicionales en el ámbito educativo**

##### **a) Juegos tradicionales como mediador pedagógico**

“El mediador pedagógico tiene claro el proceso didáctico de un plan de clase (planificación, ejecución y evaluación), puede empezar a estructurar un propósito para alcanzar sus metas, concientizar cada uno de los momentos pedagógicos. Esta nueva

propuesta innovadora nos permite conocer nuevas alternativas para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cada una de las instituciones educativas de nuestro país, concientizar a los docentes la aplicación de los planes de clase, vincular los juegos tradicionales y populares como un sinónimo de alcanzar la calidad educativa rescatar y conservar nuestra cultura peruana.” (Sailema y Saleima, 2018 p.39)

En desarrollo de sesiones, talleres y proyectos de aprendizaje se debe implementarse como parte de la necesidad de aprendizaje del niño a través de juegos tradicionales, dejando de lado los videos juegos, que el docente sea promotor, guía, acompañante, motivador durante la escenificación de juegos tradicionales, que involucre a la reflexión de los niños con respecto a video juegos.

#### **b) El rol del educador en el juego tradicional**

“La docente es un acompañante, guía, orientador, motivador, durante el juego de los niños. Atenta en las necesidades de juego del niño. Además, el juego tradicional es esencial para reconocer sus tradiciones culturales de su localidad, la docente brinda seguridad en proceso de juego, para que todos los niños y niñas participen igualitariamente” (Ccahuana y Cuarez, 2020 p.22)

El rol protagónico de la maestra, durante el juego es brindar seguridad, haciendo reflexionar los pros y contras del juego, para que los niños disfruten de los juegos que pone en acción. Como debe ser un lugar seguro sin obstáculos, que no perjudique la integridad de los participantes, que todos tengan las mismas oportunidades, utilizando materiales sin riesgo al daño.

#### **c) El juego en el contexto educativo**

El juego en el contexto educativo es la razón de ser de la infancia. El niño y la niña juegan sin necesidad de que el adulto les enseñe, lo importante es brindarle un lugar seguro, agradable y con materiales apropiados para su etapa de desarrollo bajo la mirada de un adulto que los acompañe afectivamente.(Ministerio de Educación Perú, 2018 p.55)

En el contexto educativo el juego ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje como: la imaginación, desarrollo cognitivo, control de sus emociones, desarrollo de autonomía, resolución de problemas, trabajo en equipo, capacidad de concentración, relacionarse asertivamente con sus pares, creando un ambiente acogedor para el grupo.

El juego es un medio que permite moverse, desenvolver al niño por lo mismo se ha convertido en una actividad indispensable; además la aplicación de los juegos tradicionales posibilita el desarrollo de habilidades sociales del niño. Asu vez el juego desempeña un papel importante en el ámbito educativo de preescolar, por ende, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta el aspecto intelectual, moral y social, es decir, en la educación integral de los alumnos (Tarazona, 2019)

El movimiento corporal en la etapa de desarrollo del niño es indispensable, por medio de ello se comunican utilizando el lenguaje mímico a través de los gestos o movimientos corporales que le sale consciente o inconscientemente para integrarse al grupo durante el juego.

#### **d) Juegos tradicionales contra la tecnología digital**

Un problema vigente resulta ser que, los niños de hoy juegan solamente con objetos tecnológicos: computadoras, celulares o tabletas digitales; tendencia que aleja a los niños de la preferencia de los juegos con sus amigos para compartir tardes de

juegos. Se limitan a jugar en línea, con lo cual se van acostumbrando a la virtualidad y se alejan de la realidad. De esta forma van alejándose de la riqueza del juego tradicional, que proporciona un espacio y un tiempo de libertad a través del cual exploran, experimentan y establecen nuevas relaciones y vínculos entre las personas creando incontables posibilidades de aprendizaje.(Farfán, 2018)

Antes que llegara las tecnologías de comunicación, la niñez vivía su infancia a través de juegos tradicionales, lo cual fortalece al desarrollo de sus habilidades sociales de interacción. El juego tiene una esencia fundamental, como una previa a la preparación para la vida adulta. Los juegos cibernéticos causaron en los niños muchas dificultades en el aprendizaje.

#### **2.2.1.7 Estrategias para recupera los juegos tradicionales**

“La estrategia más eficiente sería concientizar a los representantes, que utilice el fin de semana para enseñar al infante diversos juegos o actividades recreativas, de práctica individual, durante 30 minutos para asignar tareas o retos.. Retomar nuestros juegos tradicionales bueno es rescatar nuestra cultura, tal vez replantearlos con ciertas variantes, los valores humanos, costumbres y la sana recreación será el objetivo primordial en nuestra nueva generación. Cada vez los educadores, padres, madres y representantes, deben generar nuevas estrategias de aprendizaje, así como activar la creatividad para estar a la par con el estudiante”.(Sailema y Saleima, 2018 pg, 23 )

#### **2.2.1.8. Dimensiones de juegos tradicionales**

##### **a) Juego motor**

Estos juegos están concerniente al movimiento y practica con el propio cuerpo, se realiza al aire libre. Le permitirá al niño dominar su movimiento corporal

### **b) Juego cognitivo**

Son aquellos juegos donde encamina la curiosidad intelectual del niño, a través del contacto, exploración y manipulación de objetos, materiales de juego de su entorno, También se vuelve un desafío en desarrollar su inteligencia. Permite al niño la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño

### **c) Juego social**

Son los juegos donde predomina la interacción con otras personas, ayuda al niño a relacionarse con eficacia, afecto, con destreza.(Botello, 2018)

## **2.2.2. Variable Habilidades sociales**

### **2.2.2.1 Concepto de habilidades sociales**

“Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros. “Así, nos hacen mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos estos comportamientos son necesarios para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Neuron, 2019 p.69)

Las habilidades sociales son innatas del ser humanos, que se desarrollan a lo largo del proceso de crecimiento y maduración. Sin embargo, en la etapa de la niñez es fundamental, en la actualidad en que vivimos requiere de personas con muchas habilidades, para enfrentar los retos de la vida. Como la habilidad cognitiva, musical, deportiva, política, cultural, etc

En los últimos años por la presencia de pandemia, el desarrollo de habilidades sociales en etapa preescolar y escolar ha tenido dificultad por el uso permanente de tecnologías de comunicación en clases virtuales la falta desarrollo de autonomía en niños conllevó al uso inadecuado y limitación para socializar, ya que pasaron mucho tiempo conectados a redes sociales. De tal manera considerar que el éxito personal del niño está asociado con la sociabilidad y las habilidades interpersonales para la vida adulta. En ese contexto promover relaciones interpersonales a través de juegos dinámicos de manera real y directa en las instituciones educativas cumpliendo los protocolos de bioseguridad .(Lucia, 2018 )

La presencia de la pandemia de COVID 19 a nivel del mundo y nuestro país, fue un factor negativo para el desarrollo de habilidades sociales, el confinamiento obligatorio conllevó a los niños a estar más tiempo con juegos cibernéticos y las clases virtuales por diferentes aplicativos, El niño es un ser social que desarrolla sus habilidades con la interacción permanente, entre pares.

### **2.2.2.1.1. Definición de habilidades sociales**

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen las personas y se desenvuelven eficazmente en lo social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son frutos del aprendizaje además influyen en las conductas y actitudes a las personas en su relación e interacción con los demás

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten interactuar y relacionarse con los demás de manera efectiva y satisfactoria y se aprende desarrollando con la práctica. Pero no es fácil debido al grado de complejidad que tienen algunas de ellas, pero tampoco es imposible conseguirlo (Quispe, 2018)

En un mundo globalizado la sociedad requiere de una interacción social a grandes escalas, para satisfacer las necesidades prioritarias a través de relaciones interpersonales permanentes, frente a ello las futuras generaciones desarrollen un conjunto de habilidades que les permita enlazarse con diferentes grupos sociales, para alcanzar metas comunes en beneficio de grandes mayorías.

Las habilidades sociales en niños van desarrollando a medida que crece, pero lo que aprendió en el hogar, es la base fundamental para acoger o rechazar otras habilidades de su entorno social, el niño respeta los patrones sociales de su padre en el juego, conversaciones, emociones y sentimientos. Por otra parte, un niño que desarrolla sus habilidades

### **2.2.2.2 Teorías de habilidades sociales**

Según Vygotsky la teoría sociocultural, plantea que los niños y las niñas desarrollan el aprendizaje mediante la interacción social en la sociedad y esto permite que desde los primeros años de vida va adquiriendo las habilidades cognitivas para desenvolverse en la vida social. Es decir, se aprende mediante la interacción el ser humano como comportarse, entablar sus ideas, respetar las normas (Quiñones, 2020)

Que las teorías socio culturales son un gran aporte en el aprendizaje de los niños, para el desarrollo de habilidades sociales y aprendizaje, queda demostrado que los niños aprenden de su entorno social con plena participación a través del juego y relación inter personal, un niño socialmente activo tendrá ventajas frente a un niño que tienen limitaciones en desarrollo de habilidades.

Teoría Goleman afirma que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que el ser humano utiliza en ciertas circunstancias para hacer estímulos que son expuestos. Las habilidades sociales son agrupadas en categorías, y las cuales presentan características específicas, desde el saber escuchar e interrelacionarse con los demás hasta saber (Quiñones, 2020)

ejemplo. identificar el enojo en otras personas y saber manejar los propios sentimientos y emociones

Monjas, (1993). considera que el desarrollo de habilidades sociales permite que las personas se formen con la capacidad de ser asertivos al expresarse, tolerantes y empáticos ante cualquier situación de su entorno, así también otras conductas socialmente habilidosas son: buenas respuestas a los trabajos en equipo, la afrontación

frente al estrés, la expresión de las emociones y sentimiento y la resolución de problemas intrapersonales.

El aprendizaje en los seres humanos es permanente desde su nacimiento hasta la vejez. Por ello las experiencias consolidan la forma de actuar asertivamente en la sociedad, esto implica que ha desarrollado habilidades sociales para relacionarse de manera adecuada buscando el bien colectivo. ser asertivo, afrontar solución de problemas

Samanci (2010) señala que los niños con habilidades sociales tienen mayor apertura para comunicarse, hacer frente a problemas cotidianos, tomar decisiones y expresarse, por ello el desarrollo de las habilidades sociales en la escuela nos ayudará cumpliendo el papel de variable moduladora para la mejora de la convivencia escolar en el aula (Bruno, 2021 p.17)

La comunicación interpersonal es importante para solucionar diferentes problemas que se presentan al niño o adulto, en tal sentido el desarrollo de habilidades comunicativas es indispensable para una convivencia armoniosa por medio de una comunicación asertiva entre todos los integrantes del grupo

### **2.2.2.3 Estrategia para fortalecer las habilidades sociales en el ámbito educativo**

Las habilidades sociales en educación inicial son indispensables, que el maestro identifique el déficit de habilidades sociales en el niño para así poder utilizar las técnicas y estrategias adecuadas que permitan desarrollar y perfeccionar las habilidades sociales de los niños teniendo en cuenta las características.(Pilco, 2019 p.26)

Los docentes de educación inicial debemos promover estrategias, actividades innovadoras para desarrollar las actitudes y comportamientos en los niños y niñas la autoestima, habilidades sociales como la empatía, la escucha activa, el diálogo y el respeto hacia las diferentes manifestaciones culturales. Las instituciones educativas son el centro de fortalecimiento del desarrollo de habilidades sociales en los niños de nivel inicial, por medio de estrategia didácticas proyectos, talleres, juegos dramáticos, trabajos en equipo. Ayudan al niño a reforzar sus habilidades sociales

#### **2.2.2.4 Clasificación de Habilidades sociales**

##### **a) Adquisición de habilidades sociales.**

La práctica diaria y con deseo de cambio las habilidades personales y sociales no se muestran de forma separada en la persona, porque es admitida como elemento en la diversidad, es decir, siente, piensa y actúa, ellos están íntimamente vinculadas con un grado, conocer ayuda en adquirir aptitudes necesarias para un sobresaliente desarrollo humano, posibilitando enfrentar en forma efectiva, asimismo permiten originar competencias necesaria para lograr un manejo de emociones, demostrando eficacia en socialización, mejor comunicación, resolución de conflictos

##### **b) Habilidades sociales en el contexto educativo**

La socialización de niños fue limitada en el contexto de aislamiento social obligatorio. Frente esta realidad el ministerio de educación a través del Currículo Nacional de educación inicial. Promueve una formación personal y social de niños y niñas mediante acompañamiento seguro de padres y docentes. Es más, el área de Personal Social promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Construye su identidad” y “Convive y participa

democráticamente en la búsqueda del bien común” es decir se promueve el desarrollo de habilidades sociales le permiten vivir diferentes situaciones con niños, niñas y adultos distintos a los de su familia, y conocer otras creencias y costumbres ya que la I.E. son el primer espacio público de socialización

Las habilidades sociales tienen una relación directa con el rendimiento escolar, para que llegue a ser suficientemente significativo, requiere en el niño una actitud autónoma, de confianza en sí mismo y de interés por el entorno que le rodea; estos es que posea una competencia social adecuada. Es así que la labor pedagógica es fundamental que el niño o niña se sienta seguro e independiente dándole oportunidades en que pueda demostrar que hay actividades que puedan hacer por ellos mismos encaminándolos hacer independientes y a su vez demostrar cualidades positivas hacia sus compañeros y adultos para que las relaciones sean adecuadas.(Montalvo, 2019 p.38)

Según la aplicación de evaluación formativa en el proceso de aprendizaje de los niños, basados en el logro de competencias, capacidades, estándares y desempeños, se ha demostrado que los niños con habilidades sociales llevan ventaja frente a niños y niñas que no han desarrollado adecuadamente durante pre escolar y escolar. Además, se afirma que es tan influyente en la vida adulta.

#### **2.2.2.5. Importancia de habilidades sociales**

Según Monjas, (1995), resalta la importancia de las habilidades sociales es en consecuencia de una necesidad de buscar soluciones a los problemas y de disciplina que generan conflictos. Se conseguirá en el futuro personas con un mayor conocimiento de sí mismo y de los demás, respetuosos, capaces de aceptar las

contrariedades y promover soluciones. Además, nos dice que las habilidades sociales juegan un papel muy importante, pues ayudan a mejorar la convivencia, previene y reducen previsible conflictos de convivencia. Esto permitirá un aprendizaje mejor por parte del niño y la niña, y además porque promueve. (Guevara, 2016 p.36)

La práctica de valores desde la infancia por la influencia de sus padres es fundamental para la etapa pre escolar y escolar, esta ayuda a una convivencia armoniosa con un clima acogedor, para el aprendizaje. La influencia de la sociedad es determinante en la práctica de valores positivos o negativos

### **2.2.2.6 Dimensiones de Habilidades sociales**

Según Monjas incluye las siguientes dimensiones en la aplicación de programas de habilidades sociales dirigidos a la población infantil:

#### **a) Habilidades básicas de interacción social.**

Sonreír y reír

Saludar

Presentaciones.

Favores

Cortesía y amabilidad

#### **b) Habilidades de comunicación**

Entablar conversaciones.

Mantener comunicaciones.

Terminar conversaciones.

Unirse a la conversación de otros.

Conversaciones de grupo.

#### **c) Habilidades de Cooperación**

Unirse al juego con otros.

Ayuda.

Coopera y compartir (Nela, 2019)

### **2.2.2,6.1 Habilidades básicas de interacción social**

Las habilidades básicas de interacción social incluyen habilidades y comportamientos básicos y esenciales para socializarse con cualquier persona ya sea niño o adulto en nuestro día a día.

Las habilidades básicas son escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido, por ejemplo, sonreír y reír, saludar y presentaciones, favores, cortesía y amabilidad. (Távora, 2018 p.16)

La sociedad en que vivimos requiere de niños, adolescente y adultos con diferentes cualidades y destrezas, para resolver diferentes problemas que afrontamos desde diferentes ámbitos sociales, políticos, culturales, económicos, emocionales, laborales. En tal efecto el niño debe desarrollar las habilidades sociales como futuro ciudadano con perspectivas diferentes.

**Saludar:** la habilidad de saludar también es una expresión que se presenta al inicio de la interacción. Esta puede, a la vez, ser expresada con un mensaje verbal y no verbal. Por ejemplo, al decir ¡hola!, ¡buenos días!, o al asentar la cabeza, se indica que estamos percibiendo la presencia de la otra persona. (Ministerio de Educación, 2007)

### **2.2.2.6.2 Habilidades de comunicación**

Las habilidades comunicación son el medio de comunicación para expresarse y relacionarse con el mundo, como necesidad del ser humano sostiene que las habilidades comunicativas están representadas por las capacidades de desempeñar determinadas actividades comunicacionales de modo consistente para influir en los

niños. Por consiguiente, cabe mencionar que hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje y como tal permiten al hombre desarrollar diversas prácticas comunicacionales. A partir de ellas, el niño, adolescente, joven y adultos tienen la posibilidad de desenvolverse en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades teniendo en cuenta la probabilidad de convertirse en personas competentemente comunicativas de manera clara, oportuna y precisa, entre las personas, de ahí la importancia de desarrollar en forma óptima tales como desarrollar habilidades de comunicación desde etapas muy tempranas de vida como en la infancia.

**Entablar conversación:** La conversación ha sido comprendida como un logro de interacción donde se evidencia el desempeño y la participación de los interlocutores que interactúan en una organización socio secuencial dependiente de un grupo social y, por esto, esta está relacionada con su contexto social y su situación comunicativa respectivamente.

Así mismo, la conversación también tiene como papel fundamental ser medio para establecer vínculos y relaciones sociales entre individuos en un contexto determinado, por tal motivo no cabe duda en que esta es crucial en el desarrollo lingüístico de una persona por lo que representa un factor muy importante en la comunicación.

Escuchar: “Es la habilidad lingüística y también una actitud del ser humano que se consigue a través de la disposición real para comprender al otro, con total apertura y sin la intención de cambiar, cuestionar o criticar el sentir u opinión de nuestro. Además, la conversación favorece al niño en la interacción con sus pares donde les rodea” (Rojas, 2019 p.17)

### 2.2.2.6.3. Habilidades de Cooperación

Habilidades cooperación es la capacidad que una persona obtiene para desarrollar diferentes acciones con otros buscando lograr un propósito en común. Es decir, el niño podrá ser capaz de trabajar en equipo para poder alcanzar sus objetivos, metas personales y en conjunto. La cooperación lo ayudara a poder trabajar en equipo relacionándose constantemente. (Aguado, 2019 P.26)

Según las corrientes pedagógicas sociocultural el aprendizaje se da por la interacción social permanente, para ello la habilidad de cooperación es fundamental, en educación inicial, los niños, sean empático durante el juego, compartiendo los juguetes de manera pertinente, que todos se sientan satisfechos del juego.

**Comparte materiales :** Es un acto de intercambio ya sea material o inmaterial que incluye actitudes de dar, recibir y participar, cuando se comparte uno se siente bien ante otras personas ya que es una actitud humana y solidaria que se puede desarrollar brindando lo que uno tiene con la sociedad en la que vivimos (Manos unidas, 2018)

Los materiales son como medios de enseñanza y aprendizaje, que aportan significativamente en el proceso de aprendizaje de los niños, el uso adecuado de materiales por niños requiere de ciertas habilidades para compartir y cooperar, Debemos tener en cuenta, que los materiales deben ser fácil de manipular, sin peligros, para que el niño disfrute en equipo.

El docente es el agente educativo más significativo para los estudiantes; de su manera de actuar va depender del tipo de relaciones que establezca con ellos. Es importante desarrollar lazos de simpatía y de amistad entre el docente y el estudiante; y esta simpatía y amistad son también fundamentales para que sean alcanzados los objetivos de la institución educativa (Montalvo, 2019)

### **2.2.3. Relación entre la variable de juegos tradicionales y habilidades sociales**

Los resultados obtenidos afirman una relación positiva entre variable juegos tradicionales y habilidades sociales, de tal manera afirmo que, a mayor aplicación de juegos tradicionales, es mayor desarrollo de habilidades sociales en niños.(De la cruz, 2021)

## **2.3 Variables**

### **2.3.1. Variable independiente: Juegos tradicionales**

“Los juegos tradicionales propone nuevos modelos para la aplicación en las Unidades Educativas en miras a mejorar el proceso de enseñar-aprendizaje potenciar de una forma establecida la acción lúdica, esto significa como organizar el juego, como formular reglas, definir ideas, estructurar recursos, seleccionar personas y motivar para crear nuevas alternativas de juegos con diferentes variantes que el mediador pedagógico pueda numerar en esos momentos”.(Sailema y Saleima, 2018 p.23)

Para recuperar los juegos tradicionales, a nivel de las instituciones educativas, implementar proyectos de aprendizaje, basados con juegos tradicionales, es una de las estrategias adecuadas para el desarrollo de habilidades, que además facilita el aprendizaje de manera dinámica

### **2.3.2. Variable dependiente; Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen las personas y se desenvuelven eficazmente en lo social (Quispe, 2018)

## **III. HIPÓTESIS**

### **3. 1. Hipótesis general**

**H<sub>1</sub>**. Los juegos tradicionales si influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno año -2020

**H<sub>0</sub>**. Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región Pun año-2020

### **3.1.2. Hipótesis específica**

**Hipótesis específica .1** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en la interacción social en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020

**Hipótesis específica. 2** los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020

**Hipótesis específica. 3** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en cooperación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020

### **Hipótesis específica**

**Hipótesis específica .1** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en la interacción social en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020

**Hipótesis específica. 2** los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020

**Hipótesis específica. 3** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en cooperación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020

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

##### **4.1.1. Tipo de estudio**

EL presente trabajo de investigación fue cuantitativo en niños de cinco años de la institución educativa Inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, provincia San Román, región Puno año-2020

Enfoque cuantitativo. Son estudios que se basan en la medición numérica. Las investigaciones que se realizan con este enfoque utilizan la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confían en la medición numérica en el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística, Para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población.(Sánchez et al., 2018)

##### **4.1.2. Nivel de la investigación explicativa**

El presente trabajo de investigación fue de nivel explicativo en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno año-2020

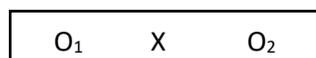
El estudio de nivel explicativo está llamado a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales. Estas investigaciones son más profundas y mejor estructuradas que las demás clases de estudios mencionadas anteriormente. (Mejia et al., 2018 p.69)

#### **4.1.3. Diseño de la investigación**

El diseño que se aplicó en el presente trabajo de investigación fue pre experimental en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro 397 del distrito de Juliaca provincia de San Román, región Puno año-2020

La investigación pre experimental en que el efecto de una variable independiente se infiere de la dependencia entre el pretest y el posttest por que se trabajó con un grupo solo grupo. (Sánchez et al., 2018)

#### **Diagrama**



#### **Donde**

O<sub>1</sub> : Pre test de habilidades sociales

X : Grupo experimental

O<sub>2</sub> : Post test de variable de habilidades sociales

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1 Población.**

La población de estudio fue constituida por 93 niños de 3,4,5, años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno año-2020

La población es un conjunto de elementos o casos, sean estos individuos, objetos o acontecimientos, que comparten determinadas características o un criterio y que se pueden identificar en un área de interés para ser estudiados, por lo cual quedarán involucrados en la hipótesis de investigación. Cuando se trata de individuos humanos es más adecuado denominar población (Sanchez et al., 2018 p.108)

**Tabla 1.** Población de niños de la Institución Educativa Inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca Provincia de san Román

<b>Institución Educativa</b>	<b>estudiantes</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
397 Juliaca	5 años	40	53	96

*Fuente: nómina de matrícula de la I.E.I 397 – 2020*

#### **4.2.2. Criterios de inclusión exclusión**

##### **4.2.2.1. Criterios de inclusión**

- Niños matriculados 5 cumplidos en 2020
- Niños que cumplen la actividad realizada a tiempo

##### **4.2.2.2. Criterios de exclusión**

- No se tomó en cuenta aquellos niños de otras secciones de nivel inicial como de 3 ,4 años de la institución educativa inicial de 397 Juliaca
- Niños que faltaron durante la recolección de datos
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

- Niños que no realizan su actividad a tiempo

#### 4.2.3. Muestra

Muestra es un conjunto de casos o individuos extraídos de una población por algún sistema de muestreo probabilístico o no probabilístico. (Sánchez et al., 2018)

Para la presente investigación la muestra fue constituida por 20 niños de cinco años de la sección “A” en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año-2020

**Tabla 2.** Muestra de niños de la Institución Educativa Inicial Nro397 del distrito de Juliaca Provincia de san Román

<b>Institución educativa</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
397 Juliaca San Román	5 años	12	8	20

*Fuente.* Nómina de matrícula de la I.E.I 397-2020

#### 4.2.4 Técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia

Muestreo por conveniencia es cuando el tesista selecciona la muestra de acuerdo a su conveniencia e interés. Por ejemplo, según la accesibilidad, zona, distancia o lugar de residencia.(Paniagua y Condori, 2018)

### 4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1

Matriz de operacionalización de la variable

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	indicadores	Ítems	Escala de medición								
<b>Variable independiente</b> Juegos tradicionales	los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exitosos, recreativos aplicables para toda la edad sin discriminación de género.(Sailema, 2018 p.29)	Son estrategias dinámicas activas, que destacan la protagonización del juego en el aprendizaje del niño, en el desarrollo psicomotor, donde el niño desarrolla su creatividad y su relación social en su entorno a través del juego permanente en la casa y escuela con sus compañeros	Juego motor Juego cognitivo Juego social	Esquema corporal Identidad corporal Organiza los juegos tradicionales Ejecuta los juegos tradicionales Participa en el juego tradicional		Ordinal Inicio :1 Proceso :2 Logro esperado:3 Logrodestacado:4								
<b>Variable dependiente</b> Habilidades sociales	Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten interactuar y relacionarse con los demás de manera efectiva y satisfactoria, se aprende desarrollando con la práctica. Pero no es fácil debido al grado de complejidad que tienen algunas de ellas, pero tampoco es imposible conseguirlo (Quispe, 2018)	Las habilidades sociales son medios de integración social a través de juegos, comunicaciones, cooperaciones, etc. Que les permite a los niños interactuar con sus compañeros de manera asertiva. esta variable se ha medido a través de ficha de observación en pretest y postest con escala valorativa	Habilidades de interacción social  Habilidades de comunicación  Habilidades de cooperación	-Saluda al dirigirse a otras personas -Interactúa de amistosa -Pide ayuda cuando lo necesiten -Da las gracias por iniciativa propia -Se despide de sus compañeros  -Entabla conversaciones -Habla sus pares -Escucha y comprende -Se comunica afectivamente -Se expresa sin dificultades  -Coopera en diversas actividades -Comparte sus materiales -Colabora en equipo de trabajo -Muestra solidaridad -Ayuda sus compañeros	1,2,3,4,5  6,7,8,9, 10  11,12,13, 14,15	Escala de medición ordinal de valores <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Inicio</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Proceso</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Logro esperado</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Logro destacado</td> <td>4</td> </tr> </table>	Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
Inicio	1													
Proceso	2													
Logro esperado	3													
Logro destacado	4													

## **4. 4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1. Técnica de selección de datos**

En la presente investigación fue utilizado la técnica de observación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año-2020

La técnica de observación es una técnica que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc. con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. La observación es importante ya que el investigador se pone en contacto personalmente con lo que desea indagar.(Mejía et al., 2018)

### **4.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

En el presente trabajo de investigación el instrumento fue utilizado la ficha de observación dirigidos a niños de cinco años en un pretest y posttest con 15 ítems y con 3 dimensiones y con una valoración para la tabulación. Inicio = 1 Proceso =2 Logro esperado =3 Logro destacado =4

**Pretest.** Observación o medida de la variable dependiente antes del tratamiento experimental

**Postest.** Se denomina así a la observación o medida de la variable dependiente después de ocurrido el tratamiento experimental.(Sánchez et al., 2018 p.104)

N° 2 de escala valorativa numeral

Logro destacado	4	18-20 (AD)
Logro esperado	3	14-17 (A)
En proceso	2	11_13 (B)
En inicio	1	0-10 (C)

fuelle Minedu

MINEDU. Afirma que la ficha de observación es un instrumento organizado que busca recoger información de manera sistemática sobre determinados comportamientos o características. Y es una hoja sencilla que contiene un conjunto de categorías a observar y una escala de valoración de los mismos. Incluye indicadores de conducta que el docente debe observar durante el desarrollo de una actividad aprendizaje. Además, es necesario que el docente contribuye guías de observación para facilitar el registro de los datos y poder mantenerlos con fines evaluativos para emitir juicios de valor, con respecto a los aprendizajes logrados.(Rivera, 2018 p.35)

#### 4.4.2.1. Validez del instrumento

**Técnica de juicio de expertos.** Término que se usa para referirse al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide determinada variable, de acuerdo con expertos en el tema. También es conocido con el nombre de validez de jueces. Es el juicio de expertos para constatar la validez de los ítems, consistente en preguntar a personas expertas en el dominio que miden los ítems, sobre su grado de adecuación a un criterio determinado. El experto o juez evalúa de manera independiente la relevancia, coherencia,

suficiencia y claridad con la que están redactados los ítems o reactivos.(Sánchez et al., 2018)

el instrumento fue validado a través de opinión de juicio de expertos quienes ellos lo evaluaron y luego validaron para conocer su veracidad

#### **Cuadro de validación del instrumento por juicio expertos**

	Datos, y grados de estudios de juicio de expertos	Validez del instrumento
1	Mg: Silvia salcedo Mamani (Educación inicial	Aplicable
2	Mg: Deysi Brisbane Olivares Machicao (Educación inicial)	Aplicable
3	Lic. Zaida Marisol Ccallohuanca Ccopa (Educación inicial)	Aplicable
<b>Total, Tres expertos</b>		<b>Aplicable</b>

#### **4.4.2.1. Confiabilidad del instrumento**

La prueba piloto no se realizó causado por COVID 19 en 2020 porque era muy difícil conectarse con la institución, pero se eligió la población y muestra para realizar la investigación bajo coordinación con la directora de la institución

Confiabilidad del instrumento implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación. Al igual que la validez, la confiabilidad puede ser entendida en relación con el error, pues a mayor confiabilidad, menor error. Es la capacidad del instrumento para producir resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez en condiciones lo más parecidas a la inicial. Se expresa en forma de correlaciones. Se presentan tres formas muy conocidas

para estimar la confiabilidad de un instrumento: método por mitades, métodos test-retest y método de instrumentos paralelos.(Sanchez et al., 2018)

#### **4.5 Plan de análisis**

En cuanto en procesamiento al análisis de resultados Los datos proporcionados de los instrumentos de recolección de datos fueron ingresado a un base de datos Excel y procesadas en software estadístico SPSS. 25. donde se procesó los porcentajes para luego elaborar los gráficos y tablas gráficos y con sus respectivas interpretaciones correspondientes por dimensión de variable dependiente de habilidades sociales que son interacción social, comunicación, cooperación. Aplicada los instrumentos de investigación el pretest y post test realizamos la prueba de hipótesis de acuerdo a las dimensiones de nuestra investigación. La contrastación de la hipótesis se probó mediante la prueba de comparación de medias para muestras relacionadas así se utilizó la prueba T-Student si en ambos grupos se cumple el supuesto de normalidad caso contrario se “utilizó la prueba de Wilcoxon si no se cumple el supuesto de normalidad en uno o ambos grupos La prueba de normalidad se realizó con la prueba estadística de shapiro -Wilkcoxon se realizó también prueba de hipótesis utilizando prueba no paramétrica la cual fue Wilkcoxon

#### **Procedimiento**

En relación al procedimiento para recolección de datos fue de la siguiente manera

- Primero se coordinó con la directora de la I.E.I 397 mediante la llamada telefónica para solicitar el permiso para la autorización de la ejecución de la presente investigación

- Segundo se seleccionó la población y muestra

- Tercero se validó el instrumento

- Cuarto se aplicó el instrumento de pre-testes donde se utilizó la ficha de observación midiendo la variable dependiente en este caso es las habilidades sociales de los niños y lo observo que había poca socialización en los niños ya que no interactuaban, no se comunicaban, no cooperan entre compañeros en el aula virtual

- Quinto se aplicó el post-test de variable dependiente que en este caso fue las habilidades sociales incluyendo con 10 sesiones aprendizaje basado en juegos tradicionales lo cual fue una estrategia para lograr el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 397 del distrito de Juliaca

- Sexto se realizó 10 talleres de aprendizaje por un mes

**Procedimiento.** Es un rubro del proyecto de investigación en el que se mencionan con base en el tipo de investigación, los métodos y técnicas que se habrán de utilizar en el proceso. Tratándose del reporte final escrito del trabajo, el procedimiento pasa a ser un subcapítulo del reporte de investigación que tiene el propósito de garantizar,

hasta donde sea posible, la repetitividad del experimento y de ser el caso, la comprobación de los resultados.(Sánchez et al., 2018 p.105)

#### 4.6 Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno año-2020</p>	<p>¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román Región Puno año -2020?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román región Puno, año -2020</p> <p><b>Objetivos específicos</b> <b>Determinar</b> la influencia de juegos tradicionales en la mejora de interacción social en niños de cinco años. en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020 <b>Determinar</b> la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años. en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020 <b>Determinar</b> la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades de cooperación en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020</p>	<p><b>Hipótesis General</b> <b>H1.</b> Los juegos tradicionales si influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno año -2020 <b>H0.</b> Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región Pun año-2020</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p><b>Hipótesis específica .1</b> Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en interacción social en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020</p> <p><b>Hipótesis específica. 2</b> Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020</p> <p><b>Hipótesis específica. 3</b> Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en cooperación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año -2020</p>	<p><b>Tipo.</b> De enfoque cuantitativo <b>Nivel:</b> Explicativo <b>Diseño:</b> Pre experimental <b>Pretest y Postest</b> con un solo grupo <b>Población:</b> 93 niños de nivel inicial de 3,4,5 años de la I.E.I 397 de Juliaca <b>Muestra:</b>20 niños de 5 años de la sección (A) <b>Variable. 1</b> juegos tradicionales <b>Variable. 2</b> habilidades sociales <b>Técnica:</b> observación <b>Instrumento:</b> ficha de observación <b>Análisis de la información:</b> Estadística descriptiva: Excel y procesadas en software estadístico SPSS. versión 25. Estadística inferencial se utilizó la prueba T-Student y Wilcoxon <b>Principio ético:</b> Libre participación y derecho a estar informado</p>

#### **4.7 Principios éticos.**

**Protección de la persona.** Es un principio de toda investigación proteger su dignidad, identidad, confidencialidad, etc. Promoviendo que las personas participen voluntariamente para que nos brinden información confiable, salvaguardando sus derechos prioritariamente.

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Los sujetos que se involucran en la investigación, tienen pleno conocimiento sobre los propósitos y fines de la investigación, demostrando la iniciativa y voluntad propia para que nos brinden datos e información para alcanzar metas trazadas en la investigación a través de un protocolo de consentimiento informado

**Beneficencia y no-maleficencia.** Es fundamental considerar un balance de riesgo de beneficios positivos y justificados para salvaguardar la vida y comodidad de los involucrados en la investigación, el actuar del investigador sea agradable hacia los investigados.

**Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad.** Es fundamental en una investigación priorizar el cuidado de animales, medio ambiente, empleando estrategias de cuidado del medio ambiente.

**Justicia.** El investigador debe demostrar ser justo por el bien común y no por interés personal, A demás está obligado a dar un trato equitativo a los involucrados en la investigación, dando accesibilidad a los resultados de la investigación.

**Integridad científica.** El estudiante investigador debe fomentar la veracidad en todo proceso de la investigación, dando a conocer los riesgos y beneficios de la investigación. Por otra parte, debe aplicar metodologías adecuadas y confiables desde el inicio, proceso y finalización para tener resultados óptimos.

## **V RESULTADOS**

### **5.1.1 Resultados**

Resultados del objetivo general: Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 379 del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año- 2020

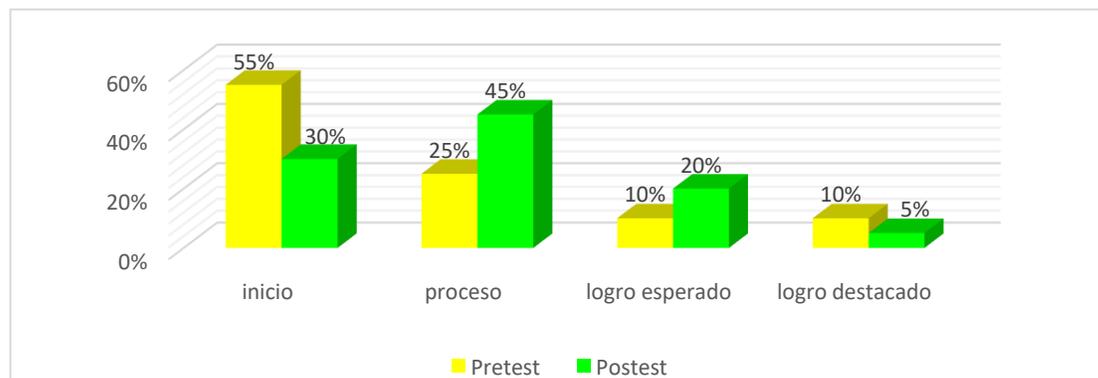
**Tabla 3** Resultado del objetivo general del Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales

Escala	Pretest		Postest	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	11	55%	6	30%
Proceso	5	25%	9	45%
Logro esperado	2	10%	4	20%
Logro destacado	2	10%	1	5%
<b>Total</b>	20	100%	20	100%

**Fuente:** Ficha de observación

Figura 1

*Gráfico de barras sobre Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales*



**Fuente:** Tabla 3

Según la tabla 3 y figura

Según la tabla 3 y figura 1. Los resultados obtenidos del objetivo general, se aprecian en niños de cinco años en el pretest el 55% (11) niños en inicio, con deficiencias de habilidades sociales, en postets considerablemente se redujo al 30% ( 6) niños en inicio, en pretest el 25% (5) niños en proceso de habilidades sociales, en postets considerablemente se logró mejorar al 45% ( 9) niños en proceso a través de la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro esperado, en

postets considerablemente se mejoró al 20% (4) niños en logro esperado con la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro destacado, en postets 5% (1) niño se aprecia un descenso. Concluye que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y postest, se obtiene que el valor **p** nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

**Objetivo específico 1. Determinar la influencia de juegos tradicionales en la dimensión de interacción social en niños de cinco años**

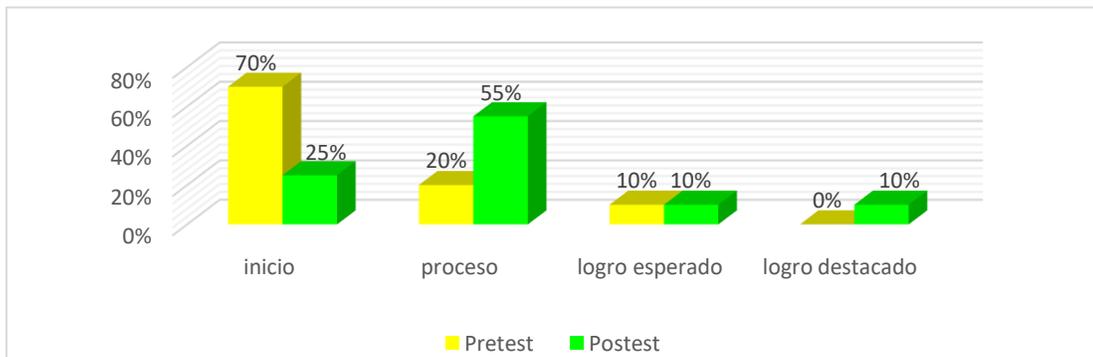
**Tabla 4.** Resultados del pretest y postes de la dimensión de habilidades básicas interacción social

Escala	Pretest		Postest	
	Fi	%	fi	%
Inicio	14	70%	5	25%
Proceso	4	20%	11	55%
Logro esperado	2	10%	2	10%
Logro destacado	0	0%	2	10%
<b>Total</b>	20	100%	20	100%

**Fuente:** Ficha de Observación

**Figura 2**

*Gráfico de barras sobre pretest y postes de la dimensión de habilidades básicas interacción social*



**Fuente:** Tabla 4

Según la Tabla 4 y Figura 2 Con respecto a la dimensión de interacción social los resultados obtenidos se aprecian en niños de cinco años, en el pretest el 70% (14) niños en inicio, con deficiencias de interacción social, en postets considerablemente se redujo al 25 % ( 5) niños en inicio, en pretest el 20% (4) niños en proceso de interacción social, en postets significativamente se logró mejorar al 55% ( 11) niños en proceso a través de la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro esperado de interacción social, en postets un incremento considerable al 10% (2) niños en logro esperado, en pretest, ningún niño, en logro destacado, en postets el 10 % (2) niño en logro destacado, que considerablemente se logró mejorar la interacción social con la aplicación de juegos tradicionales. Concluye que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y posttest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de interacción social sociales en niños de cinco años. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

**Objetivo específico 2.** Determinar la influencia de juegos tradicionales en la dimensión de habilidades de comunicación en niños de cinco años

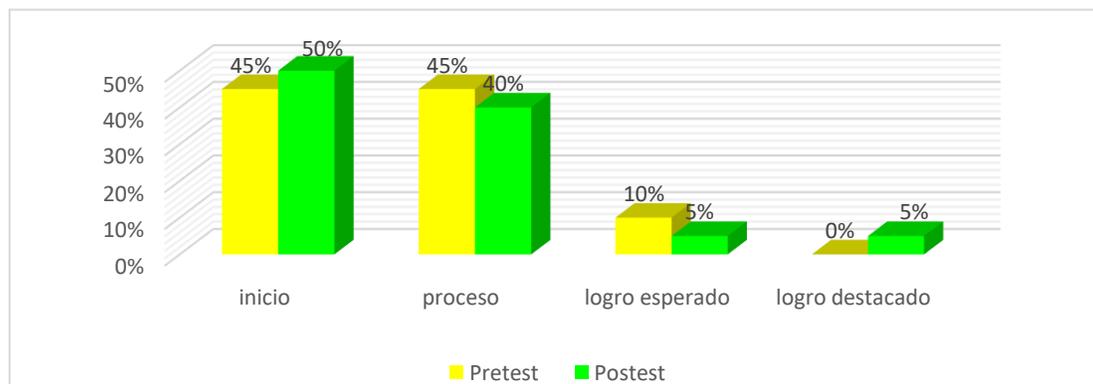
**Tabla 5.** Resultados de pretest y postes de la dimensión de habilidades de comunicación

Escala	Pretest		Postest	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	9	45%	10	50%
Proceso	9	45%	8	40%
Logro esperado	2	10%	1	5%
Logro destacado	0	0%	1	5%
<b>Total</b>	20	100%	20	100%

*Fuente:* Guía de observación

**Figura 3**

*Gráfico de barras sobre pretest y postes de la dimensión de habilidades de comunicación*



*Fuente:* Tabla 5

Según la Tabla 5 y figura 3 Con respecto a la dimensión habilidades de comunicación los resultados obtenidos se aprecian en niños de cinco años, en el pretest el 45 % (9) niños en inicio, con deficiencias de habilidades de comunicación en postests el 50%

(10) niños, en pretest el 45% (9) niños en proceso de habilidades de comunicación en posttest el 40% (8) niños en proceso, en pretest, el 10% (2) niños en logro esperado en posttest el 5% (1) niños en logro esperado, en pretest, ningún niño en logro destacado. en posttest un incremento considerable al 5% (1) niño en logro destacado. Concluye que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y posttest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

**Objetivo específico 3** Determinar la influencia de juegos tradicionales en la dimensión habilidades de cooperación en niños de 5 años

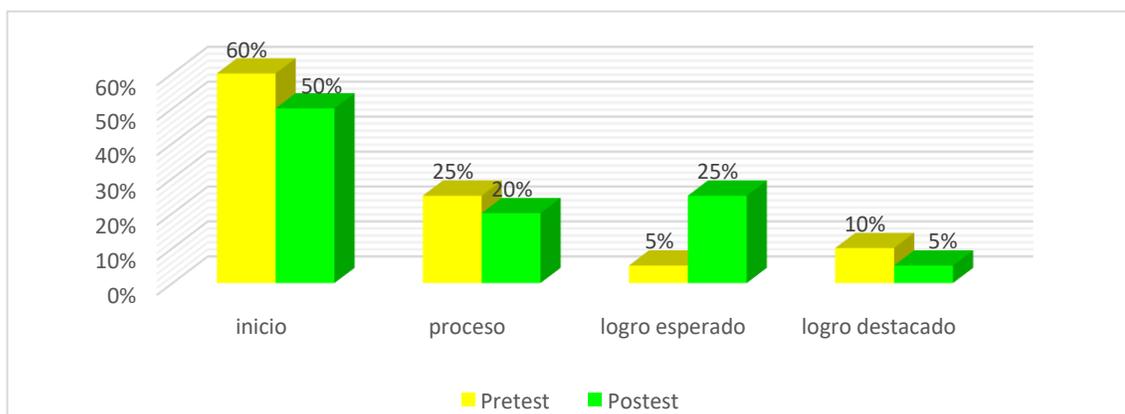
**Tabla 6** Resultados de pretest y postes de la dimensión de habilidades de cooperación

Escala	Pretest		Posttest	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	12	60%	10	50%
Proceso	5	25%	4	20%
Logro esperado	1	5%	5	25%
Logro destacado	2	10%	1	5%
<b>Total</b>	20	100%	20	100%

Fuente: guía de observación

Figura 4

Gráfico de barras sobre pretest y postes de la dimisión habilidades de cooperación



**Fuente:** Tabla 6

Según la Tabla 6 y Figura 4 Con respecto a la dimensión de habilidades de cooperación Los resultados obtenidos se aprecian en niños de cinco años, en el pretest el 60% (12) niños en inicio, con deficiencias de habilidades de cooperación, en postets se redujo considerablemente al 50% ( 10) niños en inicio, en pretest el 25% (5) niños en proceso, lo cual se redujo en postets al 20% ( 4) niños proceso, en pretest, el 5% (1) niños en logro esperado, en postets se logró incrementar significativamente al 25% (5 ) niños en logro esperado con la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro destacado, en postets 5% (1) niño en descenso. Concluye que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y posttest se obtiene que el valor **p** nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

#### **4.2. Resultados nivel Inferenciales de acuerdo a la contrastación de hipótesis**

#### 4.2.1. Prueba de Hipótesis.

Aplicada los instrumentos de investigación el pretest y post test realizamos la prueba de hipótesis de acuerdo a las dimensiones de nuestra investigación. Los datos proporcionados del instrumento de recolección de datos fueron ingresados a una base de datos de Excel y procesadas en software estadístico SPSS. versión 25. la contrastación de la hipótesis de probó mediante la prueba de comparación de medias muestras relacionada así se utilizó la prueba T-Student si en ambos grupos se cumple el supuesto de normalidad caso contrario se utilizó la prueba de Wilcoxon si no cumple el supuesto normalidad en uno o ambos grupos

**Tabla 7.** Prueba de normalidad

	Shapiro- Wilk			Prueba a utilizar
	Estadístico	gl	Sig.	
Pretest mejora de habilidades sociales	,897	20	,037	Prueba de Wilcoxon
Post test mejora de habilidades sociales	,964	20	,636	T de Student
Pre test habilidades básicas de interacción social	,865	20	,010	Prueba de Wilcoxon
Post test habilidades básicas de interacción social	,925	20	,122	T de Student
Pre test habilidades de comunicación	,895	20	,033	Prueba de Wilcoxon
Post test habilidades de comunicación	,895	20	,033	Prueba de Wilcoxon
Pre test habilidades de cooperación	,848	20	,005	Prueba de Wilcoxon

Post test habilidades de cooperación	,956	20	,476	T de Student
--------------------------------------	------	----	------	--------------

**Fuente:** De contrastación de hipótesis del pretest y postest

#### **4.2.2 Hipótesis General**

##### **i. Hipótesis de la investigación**

Los juegos tradicionales si influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno año -2020

##### **ii. Hipotesis Estadística**

**H<sub>0</sub>.** Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región Pun año-2020

**H<sub>a</sub>.** Los juegos tradicionales si influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno año -2020

##### **Nivel de significancia**

El nivel de significancia teoría es  $\alpha = 0.05$ . que comprende a un nivel de significancia del 95%

##### **iii. Función de Prueba**

Se realizo por media de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para el pretest y postest (observar en la tabla 5)

#### iv. Regla de decisión

Rechazar  $H_0$  cuando la significancia observada “**P**” es menor que “**a**”

No rechaza  $H_0$  cuando la significancia observada “**p**” es mayor que “**a**”

#### v. Cálculos

**Tabla 8** Contraste de medias entre pretest y posttest en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 379 del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región Puno año -2020

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test mejora de habilidades sociales	19,50	20	3,052	,682
	Post test mejora de habilidades sociales	39,45	20	3,576	,800

**Fuente:** Ficha de observación

En la tabla 8 se aprecia el contraste de promedios entre pretest y posttest de la variable de habilidades sociales asciende a partir de 19,50 hasta 39.45 puntos es decir se evidencia una mejora significativa luego de la aplicación de taller de juegos tradicionales.

**Tabla 9** La prueba de hipótesis general se realizó con estadígrafo Wilcoxon de variable de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I ya mencionada anteriormente

il	Postest mejora de habilidades sociales- pretest mejora de habilidades sociales
Z	-3,928 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

- a. prueba de rango negativo con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rango negativo

Donde:

P valor =0,000 y  $\alpha = 0,05$

Tabla 9. Se aprecia que en las muestras relacionadas si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

#### **4.2.2.1 Hipótesis Especifica 1**

##### **i. Hipótesis de la Investigación**

Los tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en interacción social en niños de cinco años de la I.E.I ya mencionada del año 2020.

##### **ii. Hipótesis Estadística**

**Ho:** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales no influyen en la interacción social en niños de 5 años en la I.E.I Nro.397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

**Ha:** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influye en la interacción social en niños de 5 años en la I.E.I. N° 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román región Puno, año 2020.

### **Nivel de Significancia**

El nivel de significancia teórica es  $\alpha = 0.05$  que comprende a un nivel significancia del 95%

### **iii. Función de prueba**

Se realizo por medio de la prueba no paramétrica del wilcoxon para el pretest y postest (ver tablas 05)

### **iv. Regla de decisión**

Rechazar Ho cuando la significancia observa “p” es menor que “a”

No recha Ho cuando la significancia observada “p” es mayor que “a”

### **v. Cálculos**

**Tabla 10** Contraste de medias entre pretest y postest mejora de habilidades básicas de interacción social en los niños de cinco años en la I.E.I Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1 Pre test habilidades básicas de interacción social	6,15	20	,933	,209
Post test habilidades básicas de interacción social	13,60	20	1,698	,380

Fuente: Ficha de observación

En la tabla 10 el contraste de promedios entre pretest y posttest en la dimensión de habilidades básicas de interacción social asciende a partir de 16,15 hasta 13,60 puntos es decir se aprecia una mejora significativa después de la aplicación de juegos tradicionales

**Tabla 11** Prueba de hipótesis específica .1 se realizó con estadígrafo de Wilcoxon de Habilidades básicas de interacción social en niños de 5 año en la I.E.I Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia san Román región Puno año 2020

	Post test habilidades básicas de interacción social Pre test habilidades básicas de interacción social
Z	-3,939 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. prueba de rango con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rango negativo

Donde

P valor =0,000 y  $\alpha = 0,05$

En la tabla 11, Se aparecía que en las muestras relacionadas si existe una relación entre el pretest y posttest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de interacción social en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

#### **4.2.2.2. Hipótesis Especifica. 2**

##### **i. Hipótesis de la Investigación**

Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en la comunicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

##### **ii. Hipótesis Estadística**

**H<sub>0</sub>:** Los juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales no influyen en la comunicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

**H<sub>a</sub>:** los juegos tradicionales en la de habilidades sociales influyen en la comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

##### **Nivel Significancia**

El nivel de significancia teórica es  $\alpha = 0,05$  que comprende a un nivel de significancia del 95%

### iii Función de Prueba

Se realizó por medios de la prueba no paramétrica Wilcoxon para el pretest y postest (observar la tabla 5)

### iv. Regla de decisión

Rechazar ( $H_0$ ) cuando la significancia observada “p” es menor que “ $\alpha$ ”

No rechazar ( $H_0$ ) cuando la significancia observada “p” es mayor que “ $\alpha$ ”

### v. Cálculos

**Tabla 12.** El contraste de medias entre pretest de habilidades de comunicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca de provincia san Román región Puno año 2020

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedios
Par 1 Pretest de habilidades de comunicación	7,00	20	1,589	,355
Postest de habilidades de comunicación	12,85	20	1,565	,350

Fuente: ficha de observación

En la tabla 12. El contraste de promedio entre el pretest y postest de la dimensión de comunicación asciende a partir de 7 hasta 12.85 puntos es de promedios entre el pretest y el postest en dimensión de. Habilidades de comunicación asciende a partir de 7 hasta

12.85 puntos. Es decir progresan significativa después de aplicación de los juegos tradicionales

**Tabla 13 . Prueba de hipótesis específica 2.** Se trabajo con estadígrafo de Wilcoxon las habilidades de comunicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020.

	Postest de habilidades de comunicación – Pretest de habilidades de comunicación
Z	-3,956 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rango negativo con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rango negativo

Donde:

P valor = 0,000 y a = 0,05

En la Tabla 13 Se aprecia que en las muestras relacionadas si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

#### 4.2.2.3. Hipótesis Especifica 3

### **i. Hipótesis de la investigación**

juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en habilidades de cooperación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno

### **ii. Hipótesis estadística**

**Ho:** Juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales no influyen en habilidades de cooperación en niños de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

**Ha:** Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales influyen en habilidades de cooperación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno año 2020

### **Nivel de significancia**

El nivel de significación teórica es  $\alpha = 0,05$  que comprende a un nivel de significación del 95%

### **iii. Función de Prueba**

Se realizo por medio de la prueba no paramétrica Wilcoxon para el pretest y postest observar la tabla 5

### **iv. Regla de decisión**

Rechazar ( $H_0$ ) cuando la significancia evidenciada ( $p$ ) es menor que ( $\alpha$ )

No rechazar (Ho) cuando la significancia evidenciada (p) es mayor que (a

#### v. Cálculos

**Tabla 14.** El contraste entre pretest y postes en la mejora de habilidades sociales en cooperación en niños de cinco años en la institución educativa inicial Nro. 397 del distrito de Juliaca provincia de san Román región Puno años 2020

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1 Pretest habilidades de cooperación	6,35	20	1,424	,319
Postest habilidades de cooperación	13,00	20	2,224	,497

**Fuente:** Ficha de observación

**En la Tabla 14.** Se observa el contraste de promedios entre el pretest en la dimensión de habilidades de cooperación, asciende a de 6.35 hasta 13 puntos es decir se evidencia una mejora significativa después de aplicación de juegos tradicionales

	Post test habilidades de cooperación - Pre test habilidades de cooperación
Z	-3,929 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rango con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rango negativo.

**Tabla 15 Prueba de hipótesis específica 3** Se realizó con el estadígrafo de Wilcoxon en habilidades de cooperación en niños de cinco años

Donde:

P valor = 0,000 y  $\alpha = 0,05$

En la Tabla 15. Se aprecia que en las muestras relacionadas si existe una relación entre el pretest y posttest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

## **5. Analisis de resultados**

### **5.2.1. Respecto al Análisis descriptivo de acuerdo a los objetivos**

### **5.2.2. Objetivo general: Determinar la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de cinco años**

Los resultados obtenidos del objetivo general, se aprecian en el pretest el 55% (11) niños en inicio, con deficiencias de habilidades sociales, en postets considerablemente se redujo al 30% ( 6) niños en inicio, en pretest el 25% (5) niños en proceso de habilidades sociales, en postets considerablemente se logró mejorar al 45% ( 9) niños en proceso a través de la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro esperado, en postets considerablemente se mejoró al 20% (4) niños en logro esperado con la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en logro destacado, en postets 5% (1) niño se aprecia un descenso. Concluyendo que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor  $p$  nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

Se corrobora con el estudios de Paredes, (2018) taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de 5 años. Tuvo como objetivo general. Determina la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional. Los resultados obtenidos en pre test- el 74% de

niños se encuentran en el nivel bajo, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales en posttest incremento significativo al ubicarse al 53% de niños en el nivel moderado. Concluyendo la aplicación de los Talleres de juegos tradicionales mejoró significativamente el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños de 5 años. Según

(Monjas, 1993). “considera que el desarrollo de habilidades sociales permite que las personas se formen con la capacidad de ser asertivos al expresarse, tolerantes y empáticos ante cualquier situación de su entorno, así también otras conductas socialmente habilidosas son: buenas respuestas a los trabajos en equipo, la afrontación frente al estrés, la expresión de las emociones y sentimiento y la resolución de problemas intrapersonales “(Bruno, 2021 pg 16 ). La importancia de fortalecimiento de desarrollo de habilidades sociales es fundamental para la vida desde la edad escolar es vital importante para los logros sociales y familiares ya que es el fundamento de la buena convivencia de formación para la calidad de vida, que les permita tener un estilo de vida saludable, favoreciendo así las relaciones sociales y afectivas que establecen en diferentes contextos.(Terán, 2018 p.15). En tal sentido los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de habilidades sociales ya que mediante el juego el niño desarrolla sus habilidades con pares.

**5.2.3. Objetivo específico 1:** Determinar la influencia de juegos tradicionales en habilidades de interacción social en niños de 5 años. Resultados obtenidos se aprecian, en el pretest el 70% (14) niños en inicio, con deficiencias de interacción social, en posttest considerablemente se redujo al 25 % ( 5) niños en inicio, en pretest el 20% (4) niños en proceso de interacción social, en posttest significativamente se logró mejorar al 55% ( 11) niños en proceso a través de la aplicación de juegos tradicionales, en

pretest, el 10% (2) niños en logro esperado de interacción social, en postets un incremento considerable al 10% (2) niños en logro esperado, en pretest, ningún niño, en logro destacado, en postets el 10 % (2) niño en logro destacado, que considerablemente se logró mejorar la interacción social con la aplicación de juegos tradicionales. Concluyendo que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de interacción social sociales en niños de cinco años. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

Rodriguez y Tuz, (2016) estimulación temprana en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años. Habilidades Sociales el 98% (29) niños se pueden manifestar con facilidad, el 2% (1) niño se manifiesta con mucha dificultad. Concluyen que los niños lograron alcanzar a fondo las buenas relaciones sociales entre compañeros de aula en el nivel de competencia social que tienen los niños en habilidades sociales e inserción en su entorno social.

Según la teoría sociocultural Vygotsky plantea que los niños y las niñas desarrollan el aprendizaje mediante la interacción social en la sociedad y esto permite que desde los primeros años de vida va adquiriendo las habilidades cognitivas para desenvolverse en la vida social. Es decir, se aprende mediante la interacción el ser humano como comportarse, entablar sus ideas, respetar las normas. (Quiñones, 2020) Además según su dimensión de esta investigación nos afirma que habilidades básicas de interacción social son escuchar,

iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido, por ejemplo, sonreír y reír, saludar y presentaciones, favores, cortesía y amabilidad”. (Távora, 2018 p.16)

Efectivamente las habilidades básicas de interacción social incluyen habilidades y comportamientos básicos y esenciales para socializarse con cualquier persona ya sea niño o adulto en nuestro día a día.

**5.2.4. Objetivo específico 2:** Determinar la influencia de juegos tradicionales en habilidades de comunicación social en niños de 5 años. Se observa lo siguiente resultados en el pretest el 45 % (9) niños en inicio con deficiencias de habilidades de comunicación en postets el 50% (10) niños, en pretest el 45% (9) niños en proceso de habilidades de comunicación en postet el 40% (8) niños en proceso, en pretest el 10% (2) niños en logro esperado en postets el 5% (1) niños en logro esperado, en pretest, ningún niño en logro destacado. en postets un incremento considerable al 5 % (1) niño en logro destacado. Concluye que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor p nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación

Ñahui y Choque, (2018) en su tesis titulado nivel de desarrollo de habilidades sociales. Los resultados muestran que el nivel de socialización es predominantemente medio en el 62,5%, bajo en el 25% y alto en el 12,5%.

En este contexto que el nivel de socialización contribuye en las habilidades comunicación son el medio para expresarse y relacionarse con el mundo, Por consiguiente, cabe mencionar que hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje y como tal permiten al hombre desarrollar diversas prácticas comunicacionales. A partir de ellas, el niño, adolescente, joven y adultos tienen la posibilidad de desenvolverse en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades teniendo en cuenta la probabilidad de convertirse en personas competentemente comunicativas de manera clara, oportuna y precisa, entre las personas, de ahí la importancia de desarrollar en forma óptima tales como desarrollar habilidades comunicación desde etapas muy tempranas de vida como en la infancia.(Gálvez y Ramírez, 2021 p.26). Las de habilidades comunicación son fundamentales para la socialización de los niños en su vida cotidiana

### **5.2.5. Objetivo específico 3:**

Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades de cooperación en niños de 5 años se observa lo siguiente resultados en el pretest el 60% (12) niños en inicio, con deficiencias de habilidades de cooperación, en postets se redujo considerablemente al 50% ( 10) niños en inicio, en pretest el 25% (5) niños en proceso, lo cual se redujo en postets al 20% ( 4) niños proceso, en pretest, el 5% (1) niños en logro esperado, en postets se logró incrementar significativamente al 25% (5 ) niños en logro esperado con la aplicación de juegos tradicionales, en pretest, el 10% (2) niños en

logro destacado, en postests 5% (1) niño en descenso. Concluye que en las muestras relacionadas se aprecian que si existe una relación entre el pretest y postest se obtiene que el valor  $p$  nivel de significancia es  $0,00 < 0,05$  Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir de aplicación de juegos tradicionales progresan significativamente en la mejora de habilidades de comunicación en niños de cinco años de la I.E.I N° 397 de Juliaca. En tal sentido se acepta la hipótesis de la investigación. ("Elme y Quispe, 2018) En su investigación titulada. Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", "Ayacucho – 2016, se desarrolló teniendo como objetivo conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, Los resultados principales en el presente trabajo de investigación nos permiten concluir que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por la que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis general: Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho – 2016."

En marco teórico nos afirma que habilidades de cooperación es la capacidad que una persona obtiene para desarrollar diferentes acciones con otros buscando lograr un propósito en común. Es decir, el niño podrá ser capaz de trabajar en equipo para poder

alcanzar sus objetivos, metas personales y en conjunto. La cooperación lo ayudara a poder trabajar en equipo relacionándose constantemente. (Aguado, 2019 P.26)

En tal sentido que los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social. Habilidades cooperación es la capacidad que una persona obtiene para desarrollar diferentes acciones buscando lograr un propósito en común. Es decir, el niño podrá ser capaz de trabajar en equipo para poder alcanzar sus objetivos, metas personales y en conjunto. La cooperación lo ayudara a poder trabajar en equipo relacionándose constantemente.

## IV CONCLUSIONES

### 6.1 Conclusiones

La aplicación de juegos tradicionales si influyen en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román región Puno, año- 2020 Se pudo apreciar en los resultados obtenidos que la mayoría de los niños logró mejorar significativamente la interacción, comunicación y cooperación entre sus pares con el nivel significancia.

Los resultados obtenidos en el pretest reflejaron que la mayoría de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial tienen un bajo nivel en interacción socialización y en el postest se aprecia la mejoría a través de la aplicación de juegos tradicionales. los niños ya interactúan con sus pares. juegan brincan, se llaman por sus nombres etc.

Los resultados obtenidos en la pre test demuestran que la mayoría de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial tienen un bajo nivel en mejoría de habilidades de comunicación en postest se aprecia un incremento considerable con la aplicación de juegos tradicionales. se evidencia que los niños. Ya entablan conversaciones se expresan con más frecuencia con sus pares

Los resultados obtenidos en la pre test demuestran que la mayoría de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial tienen un bajo nivel en habilidades cooperación en post test un incremento considerable con la aplicación de juegos tradicionales. Los niños cooperan en el juegos, trabajo en equipo

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### Recomendaciones

- **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico**

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico. En la presente investigación se empleó la investigación de diseño pre experimental y por ende se sugiere a futuras investigadoras de la universidad que realicen investigaciones con diseños más sofisticados de investigaciones puras cuasi experimental y experimental

- **Recomendaciones desde el punto de vista práctico**

Desde el punto de vista de la práctica docente se les recomienda a los docentes de educación inicial aplicar los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en los niños de nivel inicial. Queda demostrado que los niños desarrollan sus habilidades a través de los juegos dinámicos. Por otra parte, esta problemática debe tener tratativa en las horas colegiadas con la finalidad de fortalecer en el proyecto curricular institucional y proyectos de aprendizaje

- **Recomendaciones desde el punto de vista académico**

Recomendaciones desde el punto de vista académico. Que los docentes de ULADECH frente a esta problemática prioricen la formación de futuros educadores en desarrollo de habilidades a través de talleres y charlas con la finalidad de capacitarle a los futuros educador

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, O., y Gutierrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica*.  
[https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2193/TESIS-EDUC-INICIAL-2018\\_ACUÑA y GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2193/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACUÑA_y_GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Aguado, B. (2019). “*Influencia de los estilos de crianza en el desarrollo de las habilidades sociales de niños(as) del nivel inicial de 5 años de las instituciones educativas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero – Arequipa en los años 2017-2018.*”  
[https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/16153/1/AGUADO\\_HUAMANTU PA\\_BRE\\_CRI.pdf](https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/16153/1/AGUADO_HUAMANTU_PA_BRE_CRI.pdf)
- Aguilar, M., y Paz, J. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali*. [https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS_TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ayala, J., y Tene, S. (2016). “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial ‘Margarita Santillán de Villacís’, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014.” In *Universidad Nacional de Chimborazo*.  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1833>
- Botello, C. (2018). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto*

*grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018.*

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/41124>

Bruno, A. (2021). *Estado del arte: habilidades sociales en la convivencia escolar del nivel de Educación Primaria (2009-2019).*

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9061/Estado\\_Bruno Sotomayor\\_Ana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9061/Estado_Bruno_Sotomayor_Ana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ccahuana, C., y Cuarez, E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la Escuela de Educación inicial Intercultural Bilingüe.*

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana Illisca.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana_Illisca.pdf)

De la cruz, M. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris.*

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67973/De La Cruz\\_TMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67973/De_La_Cruz_TMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Elme, M., y Quispe, K. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la institucion educativa inicial "Teófila Agüero de Jauregui", Ayacucho -2016.*

[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS EI41\\_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS_EI41_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Escobar, D., y Mamani, C. (2017). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirmar su identidad del area personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° Chanu Chanu Puno - 2016.*

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar\\_Benito\\_Deysi](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar_Benito_Deysi)

[\\_Medalid\\_Mamani\\_Choque\\_Claudia\\_Alexa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Farfan, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018.*

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gálvez, Y., y Ramírez, Y. (2021). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en niños y niñas de 5 años de una I. E. de Pueblo Nuevo - Ica.*

<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3634/TESIS-SEG-ESP-FED-2021-GÁLVEZ LEANDRO Y RAMÍREZ RONCEROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garcia, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín.*

[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis\\_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Guevara, A. (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de la Granja, Querocoto, 2014. In Universidad Nacional de Cajamarca.*

[http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS\\_ACTIVOS\\_EN LA HABILIDAD SOCIAL DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 03%2C 04 Y 05 AÑOS DELA I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS_ACTIVOS_EN_LA_HABILIDAD_SOCIAL_DE_COMUNICACIÓN_EN_LOS_NIÑOS_DE_03%2C_04_Y_05_AÑOS_DELA_I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Lucia, A. (2018). *Habilidades sociales en niños de nivel inicial. Un estudio en escuelas*

*públicas de Tucumán*. [https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/13087/32-salud-humana-schimpf-ana-luca-unt.doc.pdf](https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/13087/32-salud-humana-schimpf-ana-luca-unt.doc.pdf)

Mamani, y Paja, L. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2017*.

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani\\_Yanneth\\_Paja\\_Luz\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani_Yanneth_Paja_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Manos unidas. (2018). *¿Que es compartir?*

Mejia, E., Andrade, D., & Torres, J. (2018). *Introduccion a la metodologia de la investigacion cientifica*.

[http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion a la Metodologia de la investigacion cientifica.pdf](http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf)

Ministerio de Educación. (2007). *Pedagogía para docentes Procesos socioafectivos*.

<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/61-fasciculo-3-habilidades-sociales.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica.

*Programa Curricular de Educación Secundaria*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación Perú. (2018). *Guía metodológica de educación inicial EIB*

*Ciclo II*. <https://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/inicial/guia-metodologica-educacion-inicial-eib.pdf>

Montalvo, M. (2019). *Habilidades Sociales en Niños de Cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho*.

- [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019\\_Montalvo-Suarez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf)
- Ñahui, C., y Choque, M. (2018). *Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial n° 618 de Huarirumi – Anchonga, Angaraes – Huancavelica*. [http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1664/TESIS\\_NAHUI Y CHOQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1664/TESIS_NAHUI_Y_CHOQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Nela, A. (2019). *Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa*. [http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/610/Asencios\\_Malvas\\_tesis\\_bachiller\\_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/610/Asencios_Malvas_tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Paniagua, F., y Condori, P. (2018). *Investigación científica en educación*. <https://www.academica.org/cporfirio/5.pdf>
- Paredes, M. (2018). *Taller De Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Inteligencia Emocional En Los Niños Y Niñas De 5 Años De Edad De La Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- Cercado*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6511>
- Pilco, M. (2019). *Las habilidades sociales en educación inicial*. [http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE CABANILLAS%2C IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE_CABANILLAS%2C_IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quiñones, H. (2020). *Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica*. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40270>
- Quispe, R. (2018). *Las habilidades sociales en niños de educación inicial*.

[http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE CABANILLAS%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rivera, Y. (2018). *Las técnicas e instrumentos de evaluación en el II ciclo de Educación Inicial*. [https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3011/MONOGRAFÍA - RIVERA PUEMAPE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3011/MONOGRAFIA-RIVERA%20PUEMAPE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodriguez, M., y Tuz, J. (2016). *Estimulación temprana en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años del centro infantil Buen vivir corazón de Jesús en el periodo de octubre /2015 a febrero/2016*. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/5200/1/T-UCSG-PRE-MED-ENF-243.pdf>

Rojas, G. (2019). *Escucha y conversación : un acercamiento desde las voces de maestros de maestros*. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1753/te.1753.pdf>

Sailema, A., y Saleima, M. (2018). Juegos Tradicionales Y Populares Del Ecuador. In *Universidad Tecnica de Ambato*. [https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros 2019/JuegosTradicionales.pdf](https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros2019/JuegosTradicionales.pdf)

Sanchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Vol. 106, Issue 11).

Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. In *Mycological Research*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Tarazona, N. (2019). Estrategias de Juegos verbales en el aprendizaje oral del castellano como segunda lengua en los niños y niñas de 05 años edad de la Institución Educativa Inicial N° 294 - Huanayó -Pueblo Libre- Huaylas- Ancash, 2014. In *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*.  
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4097>

Távora, M. (2018). *Habilidades sociales de los niños*.  
[http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/618/TAVARA CASTILLO MARIANELA CONCEPCION.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/618/TAVARA_CASTILLO_MARIANELA_CONCEPCION.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Terán, L. (2018). *Desarrollo de habilidades para la vida en niños y niñas en edad escolar de la institución educativa Gimnasio la Arboleda: Una sistematización de experiencias*. 1–134.  
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/images/didacticadelasciencias2008.pdf#page=116>

## ANEXOS

### 1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**TÍTULO:** juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020

**OBJETIVO GENERAL:** Determinar la influencia de juegos tradicionales en en la mejora de. Habilidades Sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 397 del distrito de Juliaca, Provincia de San Román Región Puno, año 2020

**VALORACIÓN:**

inicio	1
proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

**INSTRUCCIONES:** Marcar con una (x) los ítems de cada variable de acuerdo a la respuesta que presenta cada niño

PRETEST DE FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES PARA  
NIÑOS

Nro.	Habilidades sociales	Valoración			
		Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
	<b>Dimensión: de habilidades básicas de interacción social</b>	1	2	3	4
1	Saluda al dirigirse a otras personas				
2	Interactúa de manera cordial y amistosa con sus pares				
3	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita				
4	Da las gracias por iniciativa propia				
5	Se despide con mucho afecto de sus compañeros				
	<b>Habilidades de Comunicación</b>	1	2	3	4
6	Entabla conversaciones agradables con sus compañeros				
7	Habla con otras personas de manera amigable				
8	Escucha y comprende cuando otras personas le hablan				
9	Se comunica asertivamente sobre las actividades para trabajar en el aula				
10	Se expresa sin dificultades para comunicar su opinión				
	<b>Habilidades de Cooperación</b>	1	2	3	4
11	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos				
12	Comparte materiales y juguetes con sus compañeros				
13	Colabora con la docente en el desarrollo del juego				

14	Muestra la solidaridad con sus compañeros				
15	Ayuda a sus compañeros que presenta dificultades en el juego				

2 Evidencia de validación de instrumento (3 ejemplares)

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**  
**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

**B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)**

Los aspectos que se ha evaluado son:  
Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales** en niños de cinco años en la institución educativa inicial 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román región Puno, año 2020.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento la ficha de observación a los efectos de su aplicación para recoger información. Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los ítems	X		
Contenido	X		
Congruencia de ítems	X		
Pertinencia	X		
TOTAL	X		

Juliaca 19 de octubre de 2020

**Evaluado por:**  
**Nombre y Apellido:** Mg Deysi Brisbane Olivares Machicao  
**D.N.I.:** 4515539 **Titulada:** Lic. Educación Inicial

*Apurado*  
*[Firma]*



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**  
**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

**B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)**

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales** en niños de cinco años en la institución educativa inicial 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román región Puno, año 2020.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento la ficha de observación a los efectos de su aplicación para recoger información. Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Items	X		
Contenido	X		
Congruencia de Items	X		
Pertinencia	X		
TOTAL	X		

Juliaca 20 de octubre de 2020

**Evaluado por:**

**Nombres y Apellidos:** Zaida Marisol Ccallohuanca Ccopa

**D.N.I.:** 43797334 **Titulada en:** Lic. en Educación Inicial

*aprobado*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**  
**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

**B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)**

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales** en niños de cinco años en la institución educativa inicial 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román región Puno, año 2020.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento la ficha de observación a los efectos de su aplicación para recoger información. Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems	X		
Contenido	X		
Congruencia de Ítems	X		
Pertinencia	X		
TOTAL	X		

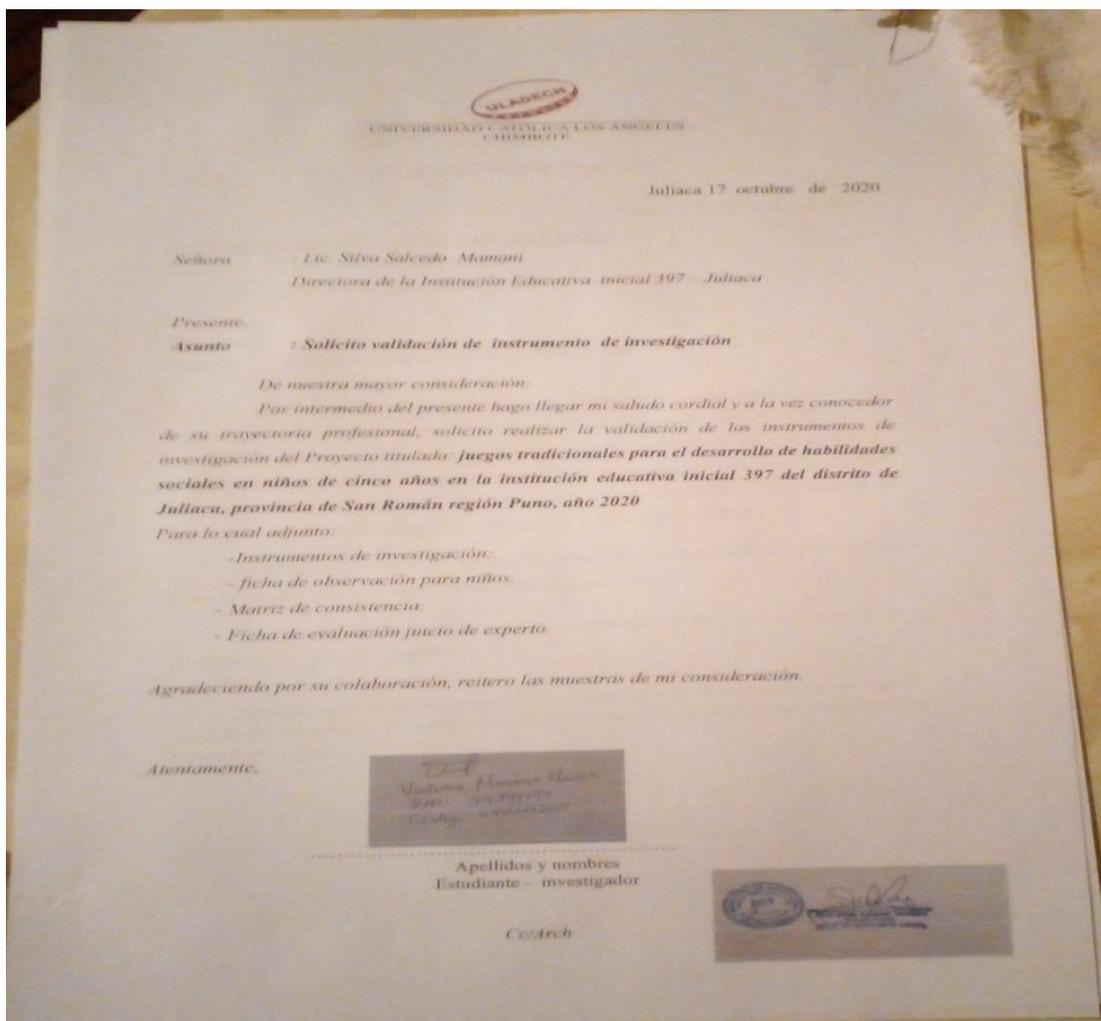
Juliaca 18 de octubre de 2020

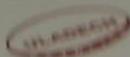
**Evaluado por:**

**Nombre y Apellido:** Mg Silvia Salcedo Mamani

**D.N.I.:** 05557343 **Titulada:** Lic. Educación Inicial

### 3.Evidencia de trámite de recolección de datos





UNIVERSIDAD SAN RAMÓN  
CUMBUZZU

"Año de la Universalización de salud"

Juliana, 12 de octubre de 2020

**CARTA N° 01-2020-01-D-EPE-EL-ABEJIL Candica**

Destinatario : Añu. Nelyza Meléndez Mamani  
Director de la Institución Educativa Inicial 397 de Juliana

Presente.

**Asunto : Permiso para aplicación de Instrumento**

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: *Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 397 distrito de Juliana, provincia San Ramón, Región Puno, Año 2020*, con la finalidad de explicar la relación entre *Juegos Tradicionales* y *Habilidades Sociales*.

Por lo expuesto solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar la encuesta de la lista de conejos a los niños de cuatro años.

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

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

Atentamente,

Victoria Marocco Mamani  
Cod. 6907162011

#### 4. Formatos de consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS**  
**(Educación)**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: Juegos Tradicionales para el desarrollo de Habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa inicial 397 del Distrito de Juliaca, provincia de san Román región Puno, año 2020

Y es dirigido por Victoria **Morocco Mamani** investigadora de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la influencia de juegos tradicionales y para el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de cinco años

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de WhatsApp. Si desea, también podrá escribir al correo [vmoroccom@gmail.com](mailto:vmoroccom@gmail.com) para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Mg. Silvia Salcedo Mamani

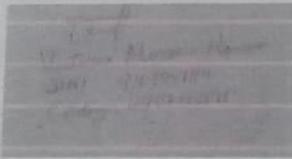
Fecha: de 24 octubre de 2020

Correo electrónico: [luma-122@hotmail.com](mailto:luma-122@hotmail.com).

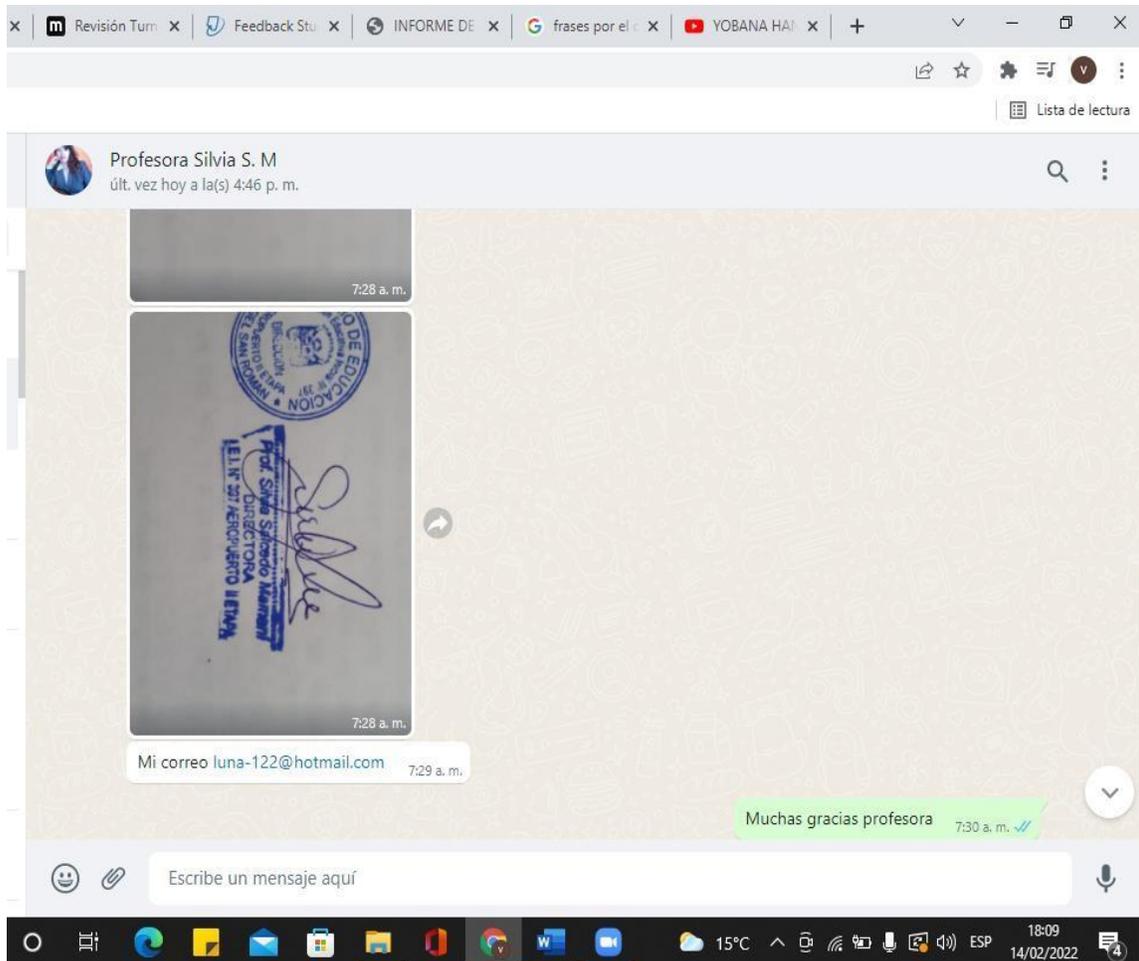
Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



Los padres de familia le dieron autorización a la directora para que firme el consentimiento informado por motivos del aislamiento social por COVID 19 en el año 2020. Además se interactuó por medios de WhatsApp y otros





## BASE DE DATOS DE POSTEST DE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIÓN 1							DIMENSIÓN 2						DIMENSIÓN 3					OBJETIVO GENERAL				
	INTERACCIÓN SOCIAL					Pts	Logros	HABILIDADES DE COMUNICACIÓN					Pts	Logros	HAB. PARA COOPERAR Y COMP					Pts	Logros	Pts	Logros
	1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15				
1	3	3	2	2	3	11	Logro destacado	4	2	2	3	3	12	En inicio	3	3	3	2	2	8	En proceso	10	En inicio
2	3	4	3	3	4	14	Logro destacado	3	2	3	3	3	12	En inicio	2	3	2	2	1	6	En inicio	11	En inicio
3	3	3	3	3	3	13	Logro destacado	3	4	3	3	1	12	En inicio	3	2	2	2	3	8	En inicio	11	En inicio
4	3	1	3	2	3	10	Logro destacado	2	2	2	3	3	10	En inicio	2	2	2	3	2	7	En inicio	9	En inicio
5	3	2	3	2	1	9	Logro esperado	2	3	4	2	2	11	En inicio	2	3	3	2	2	8	En inicio	9	En inicio
6	4	4	3	2	3	13	Logro esperado	4	3	1	2	1	9	En inicio	3	2	2	2	2	7	En inicio	10	En inicio
7	3	2	3	3	3	12	Logro esperado	2	2	2	3	2	9	En inicio	2	2	2	2	3	7	En inicio	9	En inicio
8	3	3	3	1	3	11	Logro destacado	3	2	2	2	3	10	En inicio	4	3	3	4	3	11	En inicio	10	En inicio
9	3	2	3	3	3	12	Logro destacado	2	3	3	3	2	11	En inicio	2	4	2	4	3	9	En inicio	11	En inicio
10	2	3	2	3	3	11	Logro destacado	2	3	2	2	3	10	En inicio	2	2	3	3	2	8	En inicio	9	En inicio
11	3	2	2	2	2	9	Logro destacado	3	2	2	3	3	11	En inicio	3	3	3	3	2	9	En inicio	10	En inicio
12	3	3	3	2	3	12	Logro destacado	3	2	2	2	2	9	En inicio	3	3	2	3	3	9	En inicio	10	En inicio
13	4	3	2	2	2	11	Logro esperado	3	3	4	2	2	12	En inicio	3	3	3	3	3	9	En inicio	11	En inicio
14	2	2	4	3	3	12	Logro esperado	2	2	3	3	2	10	En inicio	3	3	3	3	3	9	En inicio	10	En inicio
15	4	3	3	4	3	14	Logro destacado	3	4	3	4	3	14	En proceso	2	2	3	3	4	9	En inicio	12	En inicio
16	2	2	4	3	3	12	Logro esperado	1	2	3	2	3	9	En inicio	4	4	3	3	2	10	En inicio	10	En inicio
17	1	2	3	4	4	12	Logro destacado	3	3	2	3	4	13	En inicio	3	3	4	3	3	10	En inicio	11	En inicio
18	2	1	3	3	3	10	Logro esperado	3	3	3	2	3	12	En inicio	3	3	2	2	2	8	En inicio	10	En inicio
19	2	3	3	2	2	10	Logro esperado	2	3	3	2	2	10	En proceso	3	2	1	1	2	6	En inicio	9	En inicio
20	2	3	2	3	3	11	Logro esperado	2	3	3	3	1	10	En inicio	2	1	3	2	3	7	En inicio	9	En inicio

## 6. Talleres ejecutadas

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa Inicial** : N° 397 Juliaca  
**1.2 Grado/Edad** : 5 años  
**1.3 Temporalización** : 45 minutos  
**1.4 Docente de Aula** : Lic. Silvia salcedo Mamani  
**1.5 Docente de Practica** : Victoria Morocco Mamani  
**1.6 Título del taller** : Kiwi o tumbala lata

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Criterios	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	. Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo	Realiza el juego con su familia	Ficha de observación y
<b>II. SECUENCIA DIDÁCTICA.</b>					
MOMENTOS	Procesos pedagógicos		Recurso y materiales	Tiempo	
<b>ACTIVIDAD DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia				
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>				
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> Niños les traje una caja de sorpresa				

	<p>Para poder armar nuestras torres de multicolores</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>. ¿niños ustedes alguna vez jugaron a tumba latas? ¿qué materiales utilizaron? ¿les gustaría aprender el juego ? ¿por qué?</p>		
<b>PROCESOS</b>	<p><b>PRESENTACIÓN</b></p> <p>- Se les presenta el juego “Kiwi”, se explica que el juego consiste en derribar la torre de latas con una pelota y para ello se debe formar los Grupos.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se pide formar los grupos y cada uno de estos se pondrá en una fila detrás de una línea establecida</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Se entrega al primero de cada fila una pelota, posteriormente se da inicio al juego.</p> <p>- El primero de la fila lanza la pelota hacia la torre de latas, el niño deberá entregarle la pelota a su compañero de atrás para que este lance nuevamente la pelota y así sucesivamente se irá pasando la pelota para que cada miembro del equipo pueda derribar la torre.</p> <p>- El juego terminará cuando la torre de la lata esté totalmente derribada</p>	latas recicladas de diferentes colores y pelotas de trapos	
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b></p> <p>:</p> <p>¿De qué se trató el juego?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Te gustó el juego?..</p>		

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Tiempo</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic.
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Título del taller</b>	: <b>Jugaremos a carrera de sacos</b>

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>COMPETENCIA</b> <b>A</b> "construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas"	<b>CAPACIDADES</b> Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	<b>DESEMPEÑO</b> Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.	<b>. CRITERIOS</b> es solidario en hora de juegos con sus pares	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>  Ficha de observación y
------------------------	---	---	---	--	--

## II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>Procesos pedagógicos</b>	<b>Recurso y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>ACTIVIDAD E DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia		
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción "todo en su lugar" los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>		

<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACION</b> La docente cuenta un sobre sacos que hacían un concurso <b>SABERES PREVIOS</b> Niños algunas vieron jugar a carrera de sacos a sus mamas En sus comunidades , escuelas barrios		
<b>PROCESOS</b>	<b>PRESENTACIÓN</b> Se presenta el juego “Carrera de saco”, para realizar esta carrera los niños deben introducirse dentro de los sacos, sujetar el borde de éstos y saltar hasta el lugar asignado. <b>ORGANIZACIÓN</b> - Dos niños se introducen en los sacos y se colocan en columna sobre la línea blanca (línea de partida) pero dejando un espacioal lado de su compañero. Los otros niños se sientan a observar y a esperar su turno. <b>EJECUCION</b> - Los niños sobre la línea blanca al escuchar el silbato empiezan saltar con los dos pies y sujetando el borde del saco con sus dos manos.  Gana quien llega primero a la meta.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUCION</b> <b>METACOGNICION</b>  - metacognición - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Fue difícil lanzar la piedra sin que caiga fuera del recuadro? ¿Te gustó saltar por el circuito : ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego?  ¿Cómo nos sentimos?		

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Temporalización</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic.
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Título de la sesión</b>	: los rayuelos

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

PERSONL SOCIAL	COMPETENCIA "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"	CAPACIDADES Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	DESEMPEÑOS Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	CRITERIOS Interactúa dinámicamente en grupos sociales respetando las normas de convivencia	INSTRUMENTO Ficha de observación
<b>II. SECUENCIA DIDÁCTICA.</b>					
<b>MOMENTOS</b>	<b>Procesos pedagógicos</b>			<b>Recurso y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>ACTIVIDAD E DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia				
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción "todo en su lugar" los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>				
<b>INICIO</b>	<b>SABERES PREVIOS</b> <b>La docente recoge los saberes previos de los niños</b>  . ¿Niños ustedes se acuerdan sobre algunos juegos tradicionales que realizamos ¿le gustaría volver a jugar				
<b>PROCESOS</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>				

	<p>Se presenta el juego “El Rayuelo” el cual se debe lanzar una piedra en uno de los cuadrados y se debe saltar el circuito sin pisar el cuadrado donde está la piedra.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b> Los niños se colocan sin empujarse en fila detrás del RAYUELO y se entrega la piedra al primero de la fila.</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El niño se ubica detrás del primer número, con la piedra en la mano, lanza en forma consecutiva (1,2...hasta llegar al 10 ) y en cuadrado que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.</li> <li>- El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10.</li> </ul> <p>Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Evaluación</p> <p><b>METACOGNICION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué se trató el juego?</li> <li>- ¿Cómo te sentiste durante el juego?</li> <li>- ¿Fue difícil lanzar la piedra sin que caiga fuera del recuadro?</li> <li>¿Te gustó saltar por el circuito</li> </ul>		

## I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa Inicial** : N° 397 Juliaca  
**1.2 Grado/Edad** : 5 años  
**1.3 Tiempo** : 45 minutos  
**1.4 Docente de Aula** : Lic.  
**1.5 Docente de Practica** : Victoria Morocco Mamani  
**1.6 Título de la sesión** : los (a) niños jugaran a silla musical

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

PERSONAL SOCIAL	COMPETENCIA construye su identidad”	CAPACIDADES Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	DESEMPEÑOS Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Ejemplo: Un niño se ofrece para barrer el piso de su aula después de la lonchera mientras su compañera mueve las sillas.	CRITERIOS Promueve el desarrollo de auto concepto en niños	INSTRUMENTOS Ficha de observación
<b>II. SECUENCIA DIDÁCTICA.</b>					
<b>MOMENTOS</b>	<b>Procesos pedagógicos</b>			<b>Recurso y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>ACTIVIDAD E DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia				
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>• <b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>• <b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>• <b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>• <b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>				
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <b>La docente presenta</b> <b>Una adivinanza</b> Tiene 4 patas, pero no camina además, cuanto si sientan resiste el peso ¿qusera quesera?				

	<p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>¿Que juegos conoces utilizando sillas ¿alguna ves jugaste a la silla musical ?</p>		
<b>PROCESOS</b>	<p><b>PRESENTACIÓN</b></p> <p>Se presenta el juego “Las sillas” el cual se colocará una cantidad de sillas donde los niños tendrán que colocarse delante de ella, y al ritmo de la canción se irán moviendo alrededor de ellas. Al parar la música se tendrán que sentar en una silla cada uno. El que no logre sentarse en una silla se retira del juego.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se colocará 6 sillas (espaldar de silla con espaldar de silla). Pedimos a 7 niños colocarse alrededor de las sillas</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños cuando escuchen el sonido de la música van a tener que ir moviéndose al ritmo de ésta alrededor de las sillas colocadas.</li> <li>- Al parar la música el niño tendrá que sentarse en una silla.</li> </ul> <p>El niño que no se siente en una silla, perderá el juego y se tienen que sentar a observar, enseguida sacaremos una silla y seguiremos con el juego; hasta que lleguemos a un ganador (ra).</p>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICION</b></p> <p>¿De qué se trató el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te divertiste durante el juego?</li> <li>- ¿Cómo te sentiste cuando no encontraste ninguna silla para sentarte?</li> </ul> <p>¿Cómo te sentiste al ganar</p> <p>¿Te gustó el juego?</p>		

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Tiempo</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic. Silvia Salcedo Mamani
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Título del taller</b>	: El gato y el rató

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

PERSONAL SOCIAL	COMPETENCIA construye su identidad	CAPACIDAD Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	DESEMPEÑOS Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	CRITERIOS Expresa lo que siente después de realizar el juego	INSTRUMENTO Ficha de observación y
<b>II. SECUENCIA DIDÁCTICA.</b>					
<b>MOMENTOS</b>	<b>Procesos pedagógicos</b>			<b>Recurso y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>ACTIVIDAD E DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia				
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>				
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACION</b> la docente les cuento un cuento sobre el gato y el ratón <b>SABERES PREVIOS NIÑOS</b> ¿niños ustedes conocen al ratón? ¿ niños tienen sus gatos ustedes en casa ¿				

<p><b>PROCESOS</b></p>	<p><b>PRESENTACIÓN</b>  - Se presenta el juego “El gato y el ratón” el cual se formará un círculo y dos participantes se selecciona para que uno haga de ratón y el otro de gato</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b>  Los niños deciden quién será el gato y el ratón, los demás jugadores se cogen de las manos, formando una cadena en círculo</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>El gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena.</p> <p>Los niños que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantan los brazos para facilitarle el paso y los bajan cuando intente pasar el gato.</p> <p>Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción: “Ratón que te pilla el gato,  ratón que te va  a pillar, si no  te pilla esta  noche, te  pillará al  madrugar”</p> <p>Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.</p> <p>- Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>METACOGNICION</b></p> <p>¿De qué se trató el juego?  ¿Cómo te sentiste?  ¿Te gustó el juego?  ? ¿Te gusto ser gato?  ¿Te gusto ser ratón?  ¿Que sintieron en el juego</p>		

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Tiempo</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic.
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Título del taller</b>	: las estatuas

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>COMPETENCIA</b> Construye su identidad	<b>CAPACIDADES</b> • Autorregula sus emociones.	<b>DESEMPEÑO</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<b>CRITERIOS</b> expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales después de realizar el juego	<b>INSTRUMENTOS</b> Ficha de observación y
------------------------	--	--	---	---	---

## II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	Procesos pedagógicos	Recurso y materiales	Tiempo
<b>ACTIVIDAD E DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia		
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>		
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <b>La docente un cuento</b> <b>Sobre las estatuas</b>		
<b>PROCESOS</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>		

	<p>- Se presenta el juego “Las estatuas” el cual se colocará una canción y cuando paremos la canción los niños que estén jugando se tendrán que colocar como estatuas.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b> Los niños se colocan sin empujarse en diferentes lugares del espacio indicado</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños ya colocados en sus lugares, al ritmo de la música empezarán a bailar.</li> <li>- Al momento que la música pare, ellos tendrán que colocarse en la posición que se encuentren y no deberán moverse.</li> <li>- Luego pasaremos por cada uno fijándonos que si alguno se movió sonrió, el niño que se mueva o sonría, le daremos un abrazo, y uno podrá seguir jugando.</li> </ul> <p>El niño que llegue al final de juego será el ganador</p>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué se trató el juego?</li> <li>¿Cómo te sentiste?</li> <li>¿Te gustó el juego?</li> <li>¿Como se llama el juegos? ¿que aprendiste hoy? ¿que materiales utilizaste?</li> <li>¿Cómo lo hicieron?</li> <li>- ¿Te divertiste durante el juego?</li> <li>- ¿Te gusto mantenerte en estatua y que sentiste?</li> <li>¿Cómo te sentiste al momento de recibir un abrazo</li> </ul>		

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Tiempo</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic.
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Titulo del taller</b>	: Revienta el globo

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>COMPETENCIA</b> A construye su identidad	<b>CAPACIDADES</b> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	<b>. DESEMPEÑO</b> Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses	<b>CRITERIOS</b> Realiza el juego por iniciativa propia de manera autónoma,	<b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación y
------------------------	---	--	---	--	--

## II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	Procesos pedagógicos	Recurso y materiales	Tiempo
<b>ACTIVIDADES DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia		
<b>ACTIVIDADES DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>		
<b>INICIO</b>	<p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>¿niños alguna vez jugaron a reventa globos ¿ les gustaría jugar a reventa globos? ¿por que ¿</p>		

	¿como se jugará		
<b>PROCESOS</b>	<p><b>PRESENTACIÓN</b></p> <p>- Se presenta el juego “Revienta el globo” el cual se formará dos grupos y se entregará una cantidad de globos, el primero que terminé de reventar los globos será el grupo ganador.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>- Los niños se colocan en el área donde vamos a jugar.  - Se forman dos equipos en fila.  - Se coloca dos sillas frente a las 2 filas de los niños que están ubicados.</p> <p>Se entrega a cada equipo una bolsa de globos inflados</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>- El juego comienza cuando empieza a sonar la canción.  - El primer niño de cada equipo tendrá que dirigirse a la silla que esta frente a ellos, llevando un globo inflado, luego colocará el globo sobre la silla y se sentará hasta reventar el globo y finalmente se coloca atrás de la fila. Posteriormente continúa el segundo niño y así sucesivamente con los demás participantes de cada equipo.</p> <p>El equipo ganador será quien termina de reventar todos los globos entregados</p>	<b>GLOBOS</b>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICION</b></p> <p>- ¿Cómo te sentiste durante el juego?  - ¿Te gustó reventar el globo con tu cuerpo?  ¿Cómo te sentiste haber ganado o perdido en el juego  ¿Qué material utilizaron?  ¿Cómo lo hicieron?</p>		
<b>RETO</b>			

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Tiempo</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic.
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Título del taller</b>	: Juguemos en el bosque

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

PERSONAL SOCIAL	COMPETENCIA convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	CAPACIDADES • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	DESEMPEÑOS Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo	CRITERIOS Entabla conversaciones para realizar el juego en equipo	INSTRUMENTO Ficha de observación y
<b>II. SECUENCIA DIDÁCTICA.</b>					
<b>MOMENTOS</b>	<b>Procesos pedagógicos</b>			<b>Recurso y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>ACTIVIDAD E DE RUTINA</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia				
<b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas.</li> <li>•<b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar.</li> <li>•<b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran.</li> <li>•<b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes.</li> <li>•<b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.</li> </ul>				
<b>INICIO</b>	<b>SABERES PREVIOS</b> ¿niños algunos ves jugaron el juego llamado el bosque? ¿ el día de hoy les gustaría jugar el juego?				

<b>PROCESOS</b>	<p><b>PRESENTACIÓN</b></p> <p>- Se presenta el juego “Juguemos en el bosque” para realizar este juego se forma una ronda y se elige a un niño que representará al lobo. También se cantará una canción</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Los niños deciden quién será el lobo, luego los niños demás forman una ronda</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>- Comienzan a cantar:</p> <p>- juguemos en el bosque mientras el lobo no está, juguemos en el bosque mientras el lobo no está,</p> <p>- ¿lobo, está?, me estoy poniendo los pantalones... (el niño que hace de Lobo como recién se levanta de dormir va diciendo como se va vistiendo)</p> <p>- juguemos en el bosque mientras el lobo no está. (2)</p> <p>- ¿lobo, está?, me estoy poniendo el chaleco...</p> <p>- juguemos en el bosque mientras el lobo no está. (2)</p> <p>- ¿lobo, está?, me estoy poniendo el saco...</p> <p>- juguemos en el bosque mientras el lobo no está. (2)</p> <p>- ¿lobo, está?, me estoy poniendo el sombrero...</p> <p>- juguemos en el bosque mientras el lobo no está. (2)</p> <p>¿lobo, está? Síiiii... cuando el Lobo está listo y dice “Sí” sale de su “cueva o casa” y empieza a perseguir a todos los niños. Al niño que logra atrapar es quien será el Lobo en el siguiente turno</p>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICION</b></p> <p>¿De qué se trató el juego?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Te gustó el juego?</p> <p>Se entrega a cada niño una hoja blanca, y se da la indicación que dibujen cómo se sintieron al jugar este juego</p>		
<b>RETO</b>			

## I.DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1 Institución Educativa Inicial</b>	: N° 397 Juliaca
<b>1.2 Grado/Edad</b>	: 5 años
<b>1.3 Tiempo</b>	: 45 minutos
<b>1.4 Docente de Aula</b>	: Lic. Silvia Salcedo Mamani
<b>1.5 Docente de Practica</b>	: Victoria Morocco Mamani
<b>1.6 Título de la sesión</b>	: “El rey manda

## PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

PERSONL SOCIAL	COMPETENCIA “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	CAPACIDADES interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	. DESEMPEÑO Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartido	. CRITREIOS Propone juegos y colabora en actividades grupales en el aula	INSTRUMENTO Ficha de observación y
<b>Enfoques transversales</b>	Enfoque de la excelencia Enfoque de derechos humanos				
<b>Valores</b>	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.				
<b>II. SECUENCIA DIDÁCTICA.</b>					
<b>MOMENTOS</b>	<b>Procesos pedagógicos</b>			<b>Recurso y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>ACTIVIDAD DE RUTINA</b>  <b>ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia  • <b>Planificación:</b> con los niños dialogamos sobre la actividad que desarrollaremos recordándoles algunas pautas. • <b>Organización:</b> los niños eligen el sector donde quieren jugar. • <b>Ejecución o desarrollo:</b> cada niño juega en el sector elegido, mientras la docente observa detalladamente y participa cuando los niños lo requieran. • <b>Orden:</b> al escuchar la canción “todo en su lugar” los niños guardan y ordenan los juguetes. • <b>Socialización y/o representación:</b> cada niño comenta lo que jugó, con que jugaron, como lo hicieron.				
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>				

	<b>saberes previos</b> <b>La docente recoge los saberes previos de los niños</b>		
<b>PROCESOS</b>	<b>PRESENTACIÓN</b> Se presenta el juego “El rey manda” donde se escoge a un niño como rey, quien tendrá que dar órdenes a sus demás compañeros <b>ORGANIZACIÓN</b> El Rey manda que se sienten, que se acuesten, que se agachen o cualquier otra cosa que él desee y los demás niños deben cumplir las órdenes del rey para complacerlo y de forma rápida -Se elige a otro rey y se juega nuevamente <b>EJECUCIÓN</b> Nos evaluamos: -¿Te gustó el juego? ¿Por qué? -¿Cómo te sentiste en el juego? ¿Por qué? -¿Te gustó felicitar a tu amigo que fue rey?		
<b>CIERRE</b>	<b>METACOGNICION</b> -¿Te gustó el juego? ¿Por qué? -¿Cómo te sentiste en el juego? -¿Te gustó felicitar a tu amigo que fue rey		
<b>RETO</b>			

## PANTALLAZO DEL TURNITIN

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

### FUENTES PRIMARIAS

---

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

6%

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 4%