



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA I.E. “GARABATOS”, CHIMBOTE, 2022.**

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

AUTORA

RAMOS VALERIO, KAROL GERALDINE

ORCID: 0000-0002-2982-7859

ASESORA

Dra. Lachira Prieto Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0043-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:00** horas del día **10** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. "GARABATOS", CHIMBOTE, 2022.**

Presentada Por :
(0102161064) **RAMOS VALERIO KAROL GERALDINE**

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

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

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. "GARABATOS", CHIMBOTE, 2022. Del (de la) estudiante RAMOS VALERIO KAROL GERALDINE, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 9% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 11 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico esta Tesis en primer lugar a Dios porque gracias a él pude terminar con bien mi carrera, por siempre cuidarme y brindarme sus bendiciones y nunca dejarme sola.

Dedico con todo mi corazón esta tesis a mi madre, por inculcarme valores y principios, y que sin su apoyo incondicional no hubiera podido terminar esta hermosa carrera.

A mis hermanas y hermosos sobrinos (as) por sus palabras y compañía, que siempre me dan la fuerza para seguir adelante y no decaer, siempre siga mis ideales.

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios por darme la fuerza de seguir adelante con mis metas, y no abandonarme en mi trayecto profesional.

Agradezco a la Universidad Los Ángeles de Chimbote por la formación académica que me dio, y así terminar mi carrera tan esperada.

A la docente por siempre estar dispuesta ayudarme, por su comprensión y tiempo que brindo, a mis amigas por seguir juntas y apoyarnos en todo momento.

Índice de contenido

| | |
|---|-----------|
| Dedicatoria..... | 3 |
| Agradecimiento..... | 4 |
| Índice general..... | 5 |
| Lista de Tablas | 7 |
| Lista de figuras | 8 |
| Resumen | 9 |
| Abstract | 10 |
| I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 10 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 14 |
| 2.1. Antecedentes | 14 |
| 2.3 Bases teóricas | 19 |
| 2.3.1 Definición de la Socialización | 19 |
| 2.3.1.1 La socialización..... | 19 |
| 2.3.4. La Socialización en niños de 5 años | 21 |
| 2.3.5. Características de la Socialización | 22 |
| 2.3.6. Dimensiones de la Socialización | 23 |
| 2.3.6.2. Actitud | 23 |
| 2.3.6.3. Comunicación | 23 |
| 2.3.7. Relaciones interpersonales | 24 |
| 2.3.8. Correlación del proceso de socializar | 25 |
| 2.3.9. El ambiente de la casa como espacio de socialización..... | 26 |
| 2.3.10. Primeras experiencias sociales | 27 |
| 2.3.11. Los juegos tradicionales | 27 |
| 2.3.11.2. Origen de los juegos tradicionales | 29 |
| 2.3.11.3. Los juegos tradicionales y la Socialización como ayuda para los niños | 29 |
| 2.3.11.4. Dimensiones de los juegos tradicionales..... | 30 |
| 2.3.11.5. Características de los juegos tradicionales | 31 |
| 2.3.11.6. Tipos de juegos tradicionales..... | 31 |
| 2.3.11.7. Importancia de los juegos tradicionales para los niños..... | 35 |
| 2.3.11.8. El juego como estímulo del niño..... | 36 |
| 2.3.11.9. Teoría que sustentan los juegos según Piaget..... | 37 |

| | |
|--|-----------|
| 2.3. Hipótesis..... | 39 |
| III. METODOLOGÍA..... | 40 |
| 3.1. Nivel, Tipo y Diseño de investigación | 40 |
| 3.2. Población y muestra..... | 40 |
| 3.2.1. Población | 40 |
| 3.2.2. Muestra | 41 |
| 3.3. Variables de estudio..... | 42 |
| 3.3. Variables: Definición y Operacionalización | 43 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información | 44 |
| 3.4.1. Instrumento | 44 |
| IV. RESULTADOS | 48 |
| 4.1 Resultados | 48 |
| 4.2 Análisis de resultados | 54 |
| V. CONCLUSIONES | 60 |
| VI. RECOMENDACIONES..... | 62 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 63 |
| Anexos | 67 |
| Anexo 01: Matriz de consistencia | 67 |
| Anexo 02: Instrumento de recolección de información | 68 |
| Anexo 03: Validez del instrumento | 70 |
| Anexo 04: Confiabilidad del instrumento | 76 |
| Anexo 05: Formato de Consentimiento informado | 78 |
| Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de la información..... | 81 |

Lista de Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Juegos Tradicionales | 32 |
| Tabla 2. Población muestral de estudiantes de cinco años de la I.E Garabatos | 41 |
| Tabla 3. Muestra de niños de cinco años de la I.E. Garabatos | 41 |
| Tabla 4. Matriz de operacionalización de la variable | 43 |
| Tabla 5. Baremo para medir el nivel de la socialización | 44 |

Lista de figuras

| | |
|---|----|
| Ilustración 1. Nivel de Socialización de los niños, en el pre test..... | 48 |
| Ilustración 2. Aplicación de los Juegos Tradicionales para mejorar la socialización. | 49 |
| Ilustración 3. Nivel de Socialización en los niños durante el pos test | 50 |
| Ilustración 4. Nivel de socialización en el pre prueba y post prueba..... | 51 |

Resumen

La presente investigación se partió del problema ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales mejora la socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, 2022? al observarse dificultades en su interacción social y carecían de hacer trabajos en equipo, así como comunicarse, porque compartían muy pocos sus ideales y emociones hacia los otros niños. La investigación se propuso como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022. El estudio trabajado fue una investigación cuantitativa, con un nivel aplicado y con un diseño pre-experimental, con Pres Tes y Pos Tes en un solo grupo. El instrumento aplicado fue una ficha de observación y la técnica fue la observación, donde se desarrolló 10 sesiones de aprendizaje centradas en los juegos tradicionales para mejorar la socialización. En los resultados se verifico que la mayoría de los niños manifiestan un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental (64%) situación que se revistió después de su aplicación (72% de los niños desarrollo su desarrollo social). Asimismo, en la prueba de la hipótesis se constató que hay una diferencia de 34, 599 puntosa favordel pos tes con un sig. de 0,000 ($< a 0.05$), lo que significa que las aplicaciones de los juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización, dado que la prueba de hipótesis demostró que $p=0.005$ ($p<0.05$).

Palabras clave: Comunicación, Juegos, Juegos Tradicionales, Socialización

Abstract

The present investigation was based on the problem: How does the application of traditional games improve the socialization of five-year-old children from the “Garabatos” Los Pinos Educational Institution in the district of Chimbote, 2022? When difficulties were observed in their social interaction and they lacked teamwork, as well as communication, because they shared very few of their ideals and emotions towards the other children. The objective of the research was to determine the influence of traditional games to improve the socialization of children at the “Garabatos” Educational Institution Chimbote, 2022. The study carried out was a quantitative investigation, with an applied level and a pre-experimental design. , with Pres Tes and Pos Tes in a single group. The instrument applied was an observation sheet and the technique was observation, where 10 learning sessions were developed focused on traditional games to improve socialization. The results confirmed that the majority of children manifest a low level of socialization before applying the experimental proposal (64%), a situation that occurred after its application (72% of children developed their social development). Likewise, in the hypothesis test it was found that there is a difference of 34,599 points in favor of the posts with a sig. of 0.000 (< to 0.05), which means that the applications of traditional games significantly strengthen the development of socialization, given that the hypothesis test showed that $p=0.005$ ($p<0.05$)

Keywords: Communication, Games, Traditional Games, Socialization

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el nivel inicial, se estima que socializar es un medio donde el niño aprende a crear relaciones interpersonales en el transcurso de su vida, esto ayuda a que pueda integrarse a su medioambiente, y se adapta al entorno donde vive.

Betancur (2010), nos dice que a la edad de cinco años los niños se sienten más grandes. “Les gusta recrearse con niños de su misma edad, sentir que pertenecen a un grupo y ser capaces de manifestar sus ideas y emociones”. Socializar empieza desde el momento que el niño nace, creando sus primeras relaciones sociales con su familia la cual perdurará toda su vida.

En torno a evaluaciones realizadas a nivel internacional, se realizaron estudios importantes indicando una dificultad a las personas tanto estudiantes, como docentes y padres de familia que por miedo a la enfermedad del covid 19, optaron por el encierro como todas las demás personas y fue difícil que los niños puedan socializar estando detrás de una pantalla, visiblemente afectadas con la pandemia

Así mismo en México se investigó sobre la socialización de los niños, mostrando que el control por parte de los padres son muestras positivamente en la competencia social de los hijos, por el contrario, tiene otras prácticas de crianzas, como castigos físicos o la expresión que con llevan a efectos negativos y estos se relacionan con conductas SOCIALMENTE inadaptadas para ellos mismo como para su entorno donde el niño interactúa y socializa Rogoff (1993).

Por otro lado, en el Perú, se refleja que el estado invierte tiempo y recursos para fortalecer y evaluar asignaturas, dejando atrás la socialización del niño que es lo primordial porque así podrá integrarse, participar, tener empatía y respeto así las otras personas, por ello debemos enseñar a los niños desde muy pequeños a integrarse y que mejor a través de los juegos, puesto que por su edad su desarrollo cognitivo y sociales de vital importancia para un mejor estilo de vida.

Al respecto, Morris (2005) señala que las personas necesitan un vínculo para socializar que van estableciendo con los demás y así desarrollan lazos que les permitirá llevara cabo las pautas de su cultura. “La primera socialización se da con la familia, esto influye sustancialmente en el desarrollo de habilidades interpersonales y es de vital importancia en el desarrollo y construcción de la

confianza del niño en su entorno cultural”. La socialización conlleva a establecer buenas y sanas relaciones entre las personas, aquí la timidez puede influenciar para que las personas no se sientan en confianza al momento de socializar porque en algunas personas es escasa las situaciones de socializar

Por otro lado en una investigación realizada el Ministerio de Educación (MINEDU) (2020), indica que los colegios son importantes para socializar porque influyen en sus actitudes y comportamientos de género de los infantes de inicial, los compañeros de las docentes dan una imagen de actitudes de los niños con respecto a las reglas, valores, cognición y comportamiento.

Según un informe de la CEPAL (2020), indica que en el ámbito educativo la mayoría de países ha suspendido sus clases por la crisis de la pandemia del coronavirus (COVID-19) que ha provocado una crisis en el ámbito educativo, lo que perjudica en tres campos diferentes los cuales son: “el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los niños.

De igual manera en el ámbito local en la I.E. N°324, N°1688 y Mi Mundo Feliz del distrito de Nuevo Chimbote, indica que no desarrollan significativamente su comportamiento social, donde indica que no participan, ni hay tolerancia y su cooperación es nula, porque no interactúan de forma natural y espontánea, necesitan apropiarse de los valores de su cultura y establecer lazos con sus compañeros, por ello se considera que los primeros años de vida escolar son importantes para su formación, donde fue esencial promover y aplicar los juegos tradicionales para que les ayude a fortalecer los lazos de participación, y así se oriente en el cambio de mejorar sus actitudes su interacción social, donde se espera que los juegos ayuden a mejorar su socialización de los niños de los jardines en el proceso de observación.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “Garabatos”, Chimbote, 2022?. Para dar solución a la pregunta planteada, se planteó el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022, para dar respuesta al objetivo general se

desprendiéndose los objetivos específicos: Evaluar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022, a través del pre test.

Aplicar juegos tradicionales a los niños de 5 años de en la Institución Educativa “Garabatos”Chimbote, 2022. Evaluar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022, a través del post test. Comparar el nivel de socialización inicial y posterior a la aplicación de los juegostradicionales.

La presente investigación se justificó a nivel teórico, porque el estudio permite ser de apoyo para las docentes con juegos y estrategias para mejorar la socialización en niños de cinco años, se da información a la comunidad científica cuáles son los juegos tradicionales que los niños y niñas requieren para desarrollar su socialización y además las dudas que tienen os padres y madres sobre los juegosy su valor en el crecimiento de los niños yniñas.

A nivel metodológico, se presentó un instrumento para evaluar la variable socialización, el mismo que fue validado por expertos, el estudio se hace relevante porque servirá de base a nuevas investigaciones ya que revelara apartados que revelaran información amplia. Es primordial que los resultados que obtuvimos en la investigación ayuden así a la coordinación de las enseñanzas del aprendizaje en los niños de cinco años de educación nicial, lo que motivara a otro docente para poder emplear metodologías educativas de mucha significación. Y a nivel práctico, porque es una herramienta necesaria y útil, ya que a travésde socializar los niños aprender a trabajar y prepararse para un desarrollo social, tiene importancia significativa, porque es esencial para el desarrollo infantil, y es elemental para su buen aprendizaje en los primeros años de vida, por ello se presentó esta investigación paraser conveniente, buscando así promover utilidad y cooperar con otras investigaciones.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Castro, L. y Robles, K. (2019), en su estudio titulado “Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceola alegría de aprender”, realizado en Bogota D.C. Colombia”, presentado para obtener el título de licenciada, y tuvo como objetivo emplear los juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos en los niños de inicial. El estudio se caracterizó a partir de la metodología cualitativa, se utilizó como técnicas e instrumentos la observación directay análisis de encuestas hechas en una población cuya muestra fue de 14 estudiantes en edadesde 4 a 5 años. Para el recojo de información se utilizó como técnicas e instrumentos la observación directa y análisis de encuestas. Los resultados permitieron que los juegos tradicionales son estrategia para restablecer vínculos afectivos ya que estos son actividadeslúdicas que propician en los niños espacios de interacción social además de fortalecer valoresque son muy importante para el desarrollo integral de los niños. Por lo tanto, se concluyó que los niños conocen muy poco otras clases de juegos propios de la cultura colombiana.

Quito, C. (2019), en su estudio titulado “Los Juegos Tradicionales Para Mejorar La Socialización De Los Niños De 5 Años Del Pronoei Pastores De Cristo Del Caserío De San Isidro- Frías 2019”, presentado para obtener el título de licenciada y tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños de educación inicial. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativa, el nivel es de tipo longitudinal pues las variables son medidas en dos momentos: pre test y pos- test, con un diseño es pre-experimental porque se aplicó sesiones de aprendizaje sobre juegos tradicionales. El estudio se realizará con los estudiantes de 05 años del PRONOEI: Pastoresde Cristo San Isidro-Frías-. El instrumento de recolección de datos, que obtuvo en pre- test se observó que los niños manifestaban un bajo nivel de socialización siendo el 60%, situación que se revirtió después de la aplicación de los juegos dramático en un pos-test conel 100%. Por tanto, se concluyó que fue que las estrategias y actividades didácticas basadas en el juego dramático ayudan a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas que conformaron el grupo experimenta.

Bernal, A. (2019), en su estudio titulado “Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Psicomotricidad En Niños De 3 Años De La I.E.I 324 Niña Virgen Maria - Huacho”, presentado para obtener su título de licenciada en Educación Inicial Y Arte, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años. La investigación es una investigación de tipo descriptivo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se utilizó, con 11 Items, el fichaje para el estudio y el desarrollo y evaluación de las actividades programadas. El resultado precisa que el desarrollo de los juegos tradicionales como: el juego de la rayuela, el juego con canicas y el juego del trompo como instrumentos lúdicos no solamente útiles como ejercicio corporal o recreación, si no fundamentales en el desarrollo intelectual y psicosocial del niño. Por tanto, se concluyó que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Quispe y Vargas (2020), en su estudio titulado “Recuperación Y Aplicación De Juegos Tradicionales Para Mejorar Las Habilidades Sociales De Los Estudiantes De 05 Años De La Institución Educativa Inicial N° 56275 Túpac Amaru Ii De Velille - Chumbivilcas Cusco”, para optar el título de Segunda Especialidad con mención en Educación Inicial, tuvo como objetivo general Comprobar en qué medida los juegos tradicionales van a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la I.E No 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011. El estudio corresponde a una investigación experimental con un diseño cuasi experimental con un grupo control y un grupo experimental, a quienes se les aplicó un pre test y un post test. La población estuvo constituida por un grupo de 15 niños de 5 años de edad. El instrumento utilizado fue la técnica fue una encuesta y el instrumento recolección de datos, Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.

concluyendo que las HABILIDADES SOCIALES, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Tupac Amaru II de Velille

– Chumbivilcas de Cusco; en el Pre test el 40.8% desarrollan su autoestima, encontrándose en un nivel bajo a moderado; después de desarrollar los talleres de juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales, los resultados nos demuestran en el Post Test que el 75.8% de los estudiantes lograron mejorar sus habilidades sociales, alcanzando un nivel alto de desarrollo. Por tanto, se concluyó que se ha ido mejorando los niveles de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años, cuyo resultado final es que en referencia al Pre test y los resultados de Post test ha mejorado en el 35%.

Hinostraza, R. (2018), en su estudio titulado ·Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I N° 31463, Rio Negro. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Satipo- Perú”, presentado para obtener su título de licenciada, tuvo como objetivo de determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en los estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro. Durante la ejecución del estudio se utilizó un diseño correlacional, de tipo cuantitativo aplicando una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural, La población estuvo integrada por 15 estudiantes de 5 años de edad de la sección naranjitas de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro– 2019. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo. En los resultados observar en el nivel deficiente del juego complementario, juego que conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, donde el juego crea nuevos hábitos y perfeccionar los ya existentes hasta automatizarlos. Por tanto, se concluye que se obtuvo que el cumplimiento al objetivo general de la variable juegos tradicionales y convivencia intercultural la correlación permitió determinar que las relaciones entre ambas variables son altas.

Vásquez, R y Samica, P. (2020), en su estudio titulado “Socialización A Través Del Juego En Niñas Y Niños Shipibos Del Distrito De Iparía, Ucayali”, presentado para optar su título profesional de Licenciado En Educación Primaria Intercultural Bilingüe, tuvo como objetivo describir el proceso de socialización a través de los juegos de los niños y niñas en una escuela y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. Para el estudio se a metodología fue de enfoque cualitativo,

de diseño etnográfico y se realizaron 20 observaciones, 10 en la escuela y 10 en la comunidad. Asimismo, se hicieron 16 entrevistas semiestructuradas a 10 estudiantes, 4 docentes y 2 sabios. Los niños fueron evaluados a través de un test, y las docentes fueron entrevistadas con una guía de entrevista para conseguir la información diagnóstica del estado actual en la competencia de número y operaciones. Los resultados obtenidos en este estudio mencionan que lograron rescatar la identidad cultural del entorno, también desarrollar destrezas y poner en práctica las actividades de los antepasados. Asimismo, la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar en los niños destrezas y a construir su propia historia de dónde vienen. Mencionan que estos juegos transmiten valores, reglas y normas a los niños, Por tanto, se concluyó que el juego tiene poca importancia y no lo están incorporando en la actividad pedagógica, aun cuando tiene un valor fundamental en los niños y niñas.

2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales

García (2019), en su investigación titulada “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Perú (Chimbote), para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, 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. Para tal efecto se trabajará con una muestra de 22 estudiantes de cinco años de educación Inicial, 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. Concluyendo así que los juegos tradicionales influyen positivamente en los niños de cinco años.

Huamán (2019) En su estudio titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial n° 231 de san marco, huari”, para obtener su título de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el

desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos. Su metodología fue un nivel experimental, tipo tecnológico –Aplicada, con un diseño pre Experimental con pre y post test, conformado por una muestra de 24 niños y niñas de 5 años. Se obtuvo como resultado que en la sesión 1 el 79% e niños y niñas se encuentran ubicados en el nivel En Inicio y el 21% se encuentran en el nivel En Proceso, En la sesión 2, el 71% de niños y niñas se ubicanen el nivel En Inicio y un 21% se ubican en el nivel En proceso, En la sesión 3, el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 25% e ubican en el nivel En proceso y un 8% se ubican en el nivel Logro alcanzado, En la sesión 4, el 37% se ubican en el nivel En Inicio; el 46% e ubican en el nivel En Proceso y un 17% se ubican en el nivel Logro Alcanzado, En la sesión 5, el 33% están en Inicio; el 42% en Proceso y un 25% en el nivel Logro Alcanzado. Se Concluyó que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el desarrollo psicomotor de los niños.

Manya, A. (2019), en su estudio titulado “La Socialización De Los Niños A Través DeLos Juegos Tradicionales En La I.E N. 256 San Pablo – Ayacucho”, presentado para obtenersu título de licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, tuvo como objetivo general Explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños yniñas de la Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de San Pablo. La investigaciónfue de tipo descriptivo con diseño como no experimenta. La población estuvo constituida Lapoblación está constituida por los padres y madres de familia, los docentes y los niños del nivel inicial de la I.E N°256. El instrumento utilizado fue técnica observación. Los resultadosmuestran que existe una representación ambivalente respecto al juego de los niños/as. Por un lado, los padres y madres manifiestan temores y miedos frente a lo que el juego y las condiciones de éste implican; por el otro, reconocen positivamente el valor e importancia que el juego posee pues permite en los niños/as la aproximación al espacio público, Por tanto, se concluyó que los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños ysus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del ayni y la minka.

Velásquez, J. (2020), en su estudio titulado “Juegos tradicionales para la Interacción Social en niños(as) de 4 y 5 años de tres-I.E. I- Nuevo Chimbote” presentado para obtener el título profesional de profesora en el programa de

Educación Inicial, que tuvo como objetivo experimentar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales para desarrollar la Interacción Social en los niños. El tipo de investigación que se empleó fue el pre-experimental con pre-test y post-test con un solo grupo; este tipo de diseño es útil cuando se quiere someter a experimentación de actividades. La muestra estuvo conformada por estudiantes de 4 y 5 años de Educación Inicial, de las I.E. N°324; N°1688 y Mi Mundo Feliz - Nuevo Chimbote, en las cuales, el grupo específico estuvo constituido por 38 niñas y 46 niños, haciendo un total de 84 niñas y niños. Como resultado se obtuvo que el 54.59% entre los estudiantes de ambas edades, siendo el mayor porcentaje de diferencia el 65% en la dimensión habilidades para relacionarse. Concluyendo que una estrategia debe ser bien orientada para lograr los objetivos que se plantearon.

2.2. Bases teóricas

2.3.1 Definición de la Socialización

2.3.1.1 La socialización

Es un proceso en el cual el niño va adoptar sus propias ideas de socializar, conviviendo con las personas que lo rodean y va a integrar estos a su personalidad para poder apartarse una sociedad, entonces decimos que es un medio donde el niño aprenderá a ver lo bueno delo malo en sus prácticas, porque ya convivirá y observar cosas nuevas de las otras personas. Socializar es importante porque se fomenta en los niños desde muy pequeños. García-Peña Paz,(2016).indican que: Socializar ayuda a que las personas adopten los elementos socioculturales de su entorno y que se integren a su medio ambiente según su personalidad para adoptarse en una sociedad.

Ozten (2017), indica que socializar es un medio donde el individuo aprende a interiorizaren el transcurso de su vida, esto ayuda a que ayude a integrarse a su medioambiente, y se adapta al entorno donde vive. Socializar empieza desde el momento que el niño nace porque se encontrará en una sociedad que será su familia y perdurará toda su vida, es un desarrollo en el cual las personas interaccionan con las demás aprendiendo, valores, actitudes y comportamiento o características de la sociedad a laque exponen.

Acaro (2016) afirma: La socialización conlleva a establecer buenas y sanas relaciones entre las personas, aquí la timidez puede influenciar para que las personas no se sientan en confianza al momento de socializar porque en algunas personas es escasa las situaciones de socializar. Es de suma importancia que los padres de familia ayuden desde casa a que los niños tengan una personalidad segura. Los primogenitores son los que se mostraran como ejemplos a sus hijos a relacionarse desde pequeños con los integrantes de su propia casa, vecinos y luego viene el colegio, tienen que darles la confianza, y de empezar a que trabajen en la construcción de una personalidad definida.

El autor está diciendo lo correcto porque la socialización establece relaciones interpersonales, los niños aprender a relacionarse con los demás y los padres son fundamentales para que se forme la personalidad de los niños, dándoles amor, brindándoles confianza.

Morris (2005) Las personas para socializar mediante un vínculo que van

estableciendo con los demás y así desarrollan lazos que les permitirá llevar a cabo las pautas de su cultura. “La primera socialización se da con la familia, esto influye sustancialmente en el desarrollo de habilidades interpersonales y es de vital importancia en el desarrollo y construcción de la confianza del niño en su entorno cultural”.

2.3.2. Vygotsky y la teoría sociocultural

Vygotsky (citado por Lachi, 2015, pg36) indica “que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el niño con su entorno, mayor será la calidad de sus aprendizajes”, diciendo así que ejemplifica un papel muy importante como mediador de la socialización porque mediante su interacción social el niño se va a relacionar con los demás, así mismo se comunicara con sus compañeros e interactuara en su grupo.

El autor informa que el niño es capaz de construir su propio aprendizaje social, pero esto será porque ayuda su medio cultural, y allí será donde va tomando conciencia de lo va aprender y como ira aprendiendo. El ser humano no puede experimentar su propio desarrollo si está aislada, para ello tiene que relacionarse con los demás.

Vygotsky aporta diciendo que la zona de desarrollo próximo “es una variante vital ya que plantea centralmente analizar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a partir de la internalización de las prácticas sociales y afectivas, los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social, en la participación del sujeto en sus actividades compartidas con otros” , la construcción de los procesos que lleva el niño son intrínseca social y se enfrenta a dos líneas como con la línea cultural con los procesos de apropiación y dominio de los instrumentos de su cultura(lenguaje) y la otra línea social entre personas inter psicológico y en un ámbito individual en el interior o intra-psicológico, es decir una actividad externa se construye y empieza internamente.

En su teoría considera cinco elementos que son importantes:

- Funciones mentales
- Habilidades psicológicas
- La medición
- La zona del desarrollo próximo

En el desarrollo de la zona de desarrollo próximo (ZDP), podemos decir que los adultos o compañeros más avanzados deben ayudar a los niños a dirigir y poder organizar el aprendizaje antes que pueda dominar e interiorizarlo.

2.3.3. Teoría del desarrollo sociocultural de Erikson

La teoría nos propone ocho estadios psicosociales que lo mencionaremos los cuales son:

- a) confianza vs desconfianza.
- b) autonomía vs vergüenza,
- c) duda, iniciativa vs culpa.
- d) laboriosidad vs inferioridad.
- e) exploración de la identidad vs difusión e identidad.
- f) intimidad frente al aislamiento
- g) generatividad frente al estancamiento
- h) integridad del yo frente a la desesperación

Dado estos ocho estadios el que corresponde a lo que respecta a la educación inicial es el que se refiere a la iniciativa vs culpa porque comprende de los tres años a los cinco años de edad en donde manifiesta Alisa (2016) “que el niño empieza a desarrollarse muy rápido, tanto física como intelectualmente.

Crece su interés por relacionarse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades”, por lo que se entiende que aquí los niños desarrollan su socialización, el niño busca relacionar con sus demás compañeros, donde empiezan a desarrollar su inteligencia en el ambiente donde se va desenvolviendo. Los niños desarrollan una importante actividad, en lo comunicativo y energético va aprendiendo a ser más autónomo construyendo su descubrimiento lo que es capaz de hacer y va aprendiendo posibles roles sociales, estableciendo contactos con otros niños de su misma edad y se integra fácilmente al grupo que se centra de juego.

En la edad de 3 a 5 años los niños realizan su juego de manera voluntaria, donde es libre, creativo, espontáneo, de esta manera que empezara desarrollar su proceso que socializa el niño en el grupo donde se encuentra.

2.3.4. La Socialización en niños de 5 años

Los niños de esta edad van teniendo conciencia de las personas más significativas en su

vida como son sus padres, ya que construyen un auto concepto y autoestima que van asimilando de ellos mismos Branden (2007).

Abarran (2004), Informa que es un juicio positivamente para uno mismo, al haber estado forjado personal significativo que se basa en los cuatro elementos básicos del ser humano: físicos, psicológicos, sociales y culturales. En este ámbito el ser humano va conociendo su satisfacción misma, como la seguridad ante uno mismo y ante las otras personas.

El niño aprenderá a valorarse según las cualidades que proviene de su experiencia que se va dando donde mediante sus aprendizajes ya sean positivas o negativas, así el concepto se presenta como el término final de autoevaluación y tiene como concepto la satisfacción personal del individuo consigo mismo. La autoestima es lo que valoramos de nuestros conceptos y por ello se basa en experiencias, sentimientos y pensamiento, la autoestima se va formando en primer lugar con las personas que tenemos alrededor, los cuales son papá, mamá y hermanos, luego se irá ampliando mientras salgamos a la sociedad.

El niño a esta edad tiene que ser más seguros de ellos mismos, porque es la valoración de cada persona, que sienta bien sienta como es, y que no le importe lo que el resto piense, es fuente de salud mental y desarrollo emocional, cuanto mayor sea la autoestima mayor serán las soluciones de los problemas, y que estaremos dispuestos a que nuestras amistades sean más saludables que perjudiciales.

2.3.5. Características de la Socialización

Acaro (2016) menciona las siguientes características que para mí son importantes y correctas.

- Socializar es una capacidad para relacionarse, ya que esto sucede porque esta con otras personas relacionándose y no solo, es como una convivencia.
- Socializar es un trayecto donde se adapta en las instituciones, aquí se va identificando los grupos y se va configurando de acuerdo a las exigencias sociales.
- Socializar favorece la inclusión social, ya que beneficiará a las personas que puedan integrarse sin miedo y lo transforma en parte de ese colectivo.

- Socializar ayuda en la cohabitación con las personas, porque ayuda a las personas a satisfacer sus emociones y su protección, de ayuda.
- Socializar acepta a interiorizar reglamentos, costumbres, valores y un patrón, va a ayudar que las personas vivan en una sociedad donde haya valores y respeto.

Socializar es aprendizaje, ya que vamos a poder interactuar con las personas y de esa manera se aprende a llevar una comunicación libre y buena.

2.3.6. Dimensiones de la Socialización:

2.3.6.1. Integración

Acaro (2016) Para que las personas se puedan integrar socialmente es importante satisfacer las aspiraciones y necesidades, tanto personales como sociales, asumiendo la responsabilidad y las obligaciones que como miembro de una sociedad le corresponde. El niño al integrarse está desarrollando su socialización, ya que interactúa con cada individuo, también le resulta beneficioso para que desarrolle la aceptación donde va a buscar agradar y ser aceptado dentro de una sociedad.

Los Juegos tradicionales que hacen que se integren son:

El juego del Kiwi - Las escondidas - Mata gente larga - La gallinita ciega

Carreras de sacos

En la acción de integrarse o integrar a una persona, va a ser necesario que las partes que le hacía falta a una persona se complementa, la integración viene siendo todo lo opuesto a una discriminación, porque aquí las personas van a aprender a integrarse unas a otras, mediante estos juegos integradores.

2.3.6.2. Actitud

Esto está relacionado con aprobar, esto significa que las personas puedan valorarse para que se acepten. Acaro (2016) informa que la actitud en los niños de educación inicial ayuda con los miembros de su grupo que sus relaciones sean agradables más en el ámbito escolar, siendo estos juegos tradicionales como ayuda para el niño:

Como dice Gutiérrez (2010) la actitud es algo que las personas tienen que ponerlo en práctica porque en una sociedad es importante que sean aceptados y que agraden.

El lobo - El Trompo - La cometa - Las canicas - Juego de ligas

Es indispensable que el niño se pueda integrar, teniendo la actitud de confianza de si mismo para que puedan aceptarse como tales ya que si se practican en sus actitudes positivas con sus compañeros ellos mismos buscaran agradarse y pertenecer a tal grupo social.

2.3.6.3. Comunicación

Acaro (2016) indica que “el ser humano es un ser social”. Es comunicarse y comunicar, es un proceso por el cual el niño va a transmitir toda la información, toda persona tiene la capacidad de comunicarse, para que esto sea posible el sistema que ayuda es el lenguaje, la lengua materna es un sistema que va adquiriendo desde muy pequeño para su propósito de vida que será la comunicación, ya que servirá para que las personas se relacionan por lo que permitirá que digan lo que sienten y piensen, a través de ellos las personas se relacionan para que puedan ser aceptados en la sociedad, presentando así algunos juegos tradicionales para ayudar en ello, como estos:

Futbol - Las chapadas - Vóley - Avioncito – Los 7 pecados

Vygotsky (1987) Indica que la lengua nace como una necesidad de comunicación e intercambio social entre las personas, existen 3 comunicaciones los cuales son:

- Comunicarse afectivamente
- Comunicarse verbalmente
- Desarrollar su propio lenguaje y procesos de comunicación

2.3.7. Relaciones interpersonales

El medio que los rodea ofrece incontables congruencias de interacción, pues es importante que ese conocimiento explaye dichas oportunidades para que se pueda lograr los objetivos. En esta etapa lo que destaca es porque es activa y no se limitará al niño que se quede en un solo lugar, solo observando.

En esta etapa el niño presenta aptitudes y capacidades que se desarrollan con su proceso de identidad propia y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos fuertemente relacionados, en donde los niños van forjando un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. Los niños que asisten a un colegio de inicial es notablemente que su desarrollo social y

emocional mejora gradualmente, que les permite diferenciar sus distintas emociones como, la ira, la vergüenza, la tristeza, felicidad, temor, etc, las desarrollaran su capacidad emocional para que funcione de manera independiente o autónoma.

Las relaciones interpersonales van a fortalecer la regulación de los educandos y fomentar la aceptación de conductas pre sociales en las que el jugar va a resaltar un papel relevante por su capacidad de lo verbal, control, interés, donde determinarán estrategias para la solución de conflictos, que tengan empatía y participación en el juego.

Montessori (1993), indica que el ambiente que rodea al niño será un ambiente educativo, porque allí se dará su propio involucramiento intelectual, es por eso que es importante donde se rodea el niño y tiene que ser un ambiente natural, sano, basado en la veracidad de las cosas, sin que obstruya su imaginación y creatividad, en la institución educativa el niño evoluciona por motivaciones e interés propios con ayuda de la educadora, esto será con ayuda de sus compañeros para que así puedan relacionarse con responsabilidad y autonomía.

La profesora no solo está de observadora sino que ayudará en el proceso de socialización y registra los avances del niño en su desarrollo, lo va a conducir a lograr sus capacidades, y competencias que propone en sus actividades pedagógicas. Los niños que forman grupos sociales mejoran de las relaciones interpersonales en los escenarios de los juegos, esto mejora la competencia de aprendizaje del desarrollo social, con la mínima utilización en juguetes y otros artefactos costosos de los padres hacia a los niños, determinando que las participaciones directas en los juegos van a formar un eficaz del desarrollo de la socialización en los niños.

2.3.8. Correlación del proceso de socializar

La primera correlación es la comunicación verbal, ya que sin comunicarse no podría haber ningún tipo de interacción. Comunicarse verbalmente es la base fundamental de las interacciones, es de suma muy importante ya es un componente que ejecutara cualquier tipo de ocupación, en el siguiente componente tenemos las interacciones, que van a desarrollar las disposiciones del ser humano dentro de la sociedad.

A. Comunicado verbal

Cuando una persona quiere transmitir algo lo fundamental es la comunicación, como también la interacción benéfica. Goroskieta (2008) menciona: Que comunicarse es un instrumento sumamente importante para que se aproximen las personas, y por lo tanto para que haya un intercambio de palabras entre los individuos y el medio que lo corresponda, que sirve para nuestra vida diaria, con ello se pretende que los elementos de comunicación sirvan a las personas para sus interacciones y las diferentes formas en que lo pueden utilizar.

Comunicarnos permite intercambiar palabras con otras personas, lo que es de ayuda para la interacción benéfica. Betancur, (2010) señala que comunicarnos es un sistema de comunicación, ya que permite que las personas intercambien información, ideas y actitudes, con ellos a controlar sus emociones y formas de pensar. Es una ayuda básica para el lenguaje de la comunicación, el lenguaje verbal nos permite que nos comuniquemos en lo “que pensamos, sentimos, creemos, etc.”, es una base importante para que las personas nos entendiéndose y no haya violencia o confusiones, aquí Vygotsky menciona que el lenguaje es una herramienta básica para las interacciones sociales.

La comunicación, en el lado pedagógico viene hacer un aporte importante porque sirve para escuchar y poner atención en lo que la otra persona nos dice, sirviéndose de modelo para que pueda servir de ayuda al ser humano. Motta (2017) La comunicación o tan solo que las personas se comuniquen de forma verbal, va ayudar en la relación de los individuos que están dispuestas a escuchar y atender, por lo tanto, desarrollarse la socialización.

B. Interacción

Para que los niños tengan un buen desenvolvimiento y sobre todo para su desarrollo integral, las interacciones se elaboran por dos personas, es decir que ellos deben existir la comunicación recíproca. Vygotsky, con su teoría sociocultural, que, para su desarrollo comunicativo de lenguaje, es se suma importancia que interactúen con otros”

Birck indica que Vygotsky Asume que el proceso cognitivo se desarrolla desde la interacción social, por lo tanto, creía que las personas pueden interactuar con otras con mucha más experiencia, es por ellos que al interactuar con otros

ayudará a establecer relaciones básicas para la experiencia propia del ser humana.

Interactuar incluye en el contexto del medio ambiente, en ella converge una influencia de la misma comunidad, en donde interactuar va a mantener las relaciones interpersonales, en los niños estas relaciones se ven reflejadas mediante interacciones, se manifiestan cuando entran en contacto con los demás niños, así van a ir desarrollando en sus mentalidad la área cognitiva mediante la comunicación, escuchara y pondrá la atención y allí irán modulando sus conductas, Piaget, en su teoría indica, que para las etapas del niño necesita interactuar en su entorno, de acuerdo con Flores (2005) brinda aportes como la interacción social del niño se va a precisar al compartir materiales y experiencias.

2.3.9. El ambiente de la casa como espacio de socialización

Viene siendo una parte fundamental para que los niños socialicen. Terceros (2002) indica que aquí los niños están aptos para ser competentes social y cultural al interior de sus grupos en el que se encuentren. Ya que en casa “el mundo humano” donde va a rodear al pequeño, la familia conlleva una responsabilidad el desarrollo de la socialización esta depende de cómo vaya poniendo valores y enseñanzas en su núcleo familiar, ya que la consistencia ideológica emocional ayudará en su hábito, de cómo piensan y actúan, los padres deben dar tiempo y brinda un lugar para que desarrollen sus “capacidades interpersonales” de los pequeños.

2.3.10. Primeras experiencias sociales

A lo largo de la vida del niño su manera de socializar va creciendo fuera del apego de sus padres, ya van conociendo a otras personas e interrelacionarse, todos los niños y bebés pequeños no socializan de la misma manera, van viendo a las otras personas depende de la confianza que les brindan, apego o calor, aunque en algunos pequeños el temperamento tiene algún efecto social, sus primeras experiencias juegan un papel que es importante en cómo se van acercar a los demás.

I. Primeras experiencias sociales- La primera tarea del niño empiezan resolviendo la confianza o desconfianza, que puede tener con sus cuidadores que son sus padres o familia cercana muestra, de acuerdo con la Teoría de Erikson

II. Auto concepto y empatía- Los niños tienen un papel importante en el desarrollo de la empatía, comprender la situación la otra persona, si los pequeños no ven como un yo separa no se pueden poner en el lugar de otro, la empatía puede ser influenciada por los genes, así como por su entorno familiar su

entorno es importante ya que allí aprenderá como tratar a las otras personas.

III. Competencia y Autonomía- A medida que crece sus capacidades, los niños encuentran mayor satisfacción por conocer y explorar su mundo social, aunque para despegarse el niño de los padres sea un poco difícil. Los grupos de compañeros pueden ser muy influenciados para modelar el desarrollo social, porque pueden encontrar seguridad emocional y normas para su comportamiento.

IV. La socialización a través de la televisión- Los niños miran la televisión como medios para aprender o distraerse, pero obtienen conductas, valores y actitudes que tiene ante ellos, así como ver programas violentos aumenta su agresividad de los niños inmediatamente.

V. El efecto de la clase social- La clase social está relacionada por la ocupación del padre, porque afectan en sus valores, creencias y estilo de vida, ayuda a determinar el entorno físico del niño, de la comunidad donde vive, sus compañeros de juego hasta las prácticas

2.3.11. Los juegos tradicionales

2.3.11.1. Definición de juegos tradicionales

Marcos Öfele, (1999). Son aquellos juegos que son tradicionales y típicos de una región o País, porque a través de ellos se recuerdan hechos, vivencias, son juegos infantiles clásicos, que no necesitan tener de por medio un muñeco, mejor aún será con sus manos, extremidades, etc. o con materiales que les proporcione la naturaleza es común ver a los niños como juegan con piedritas o bolsitas de golosinas a la cocinita, los juegos también aportan en fiestas y trabajos que realizan las personas de una comunidad, para que haya una mejor socialización (pg. 1- 15).

Es de gran importancia decir que los juegos tradicionales sufren algunos cambios que evolucionan de su educación de la población de tal manera que no podemos decir que los juegos tradicionales de las regiones evolucionan de diferente manera ya que sus costumbres son antiguas y cada una tiene una semblanza auténtica. Siendo así que el Ministerio de Educación (2014) publicó lo siguiente: “Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares”.

Vásquez (2012), indica que los juegos abarcan a costumbres, tradiciones y hechos que vienen siendo hereditarios de un lugar o cada pueblo tiene su propio juego con sus propias reglas, cada uno tiene una esencia diferente. Los juegos tienen una fortuna cuando son utilizados como estrategias distintas, porque al niño le ayudará en su desarrollo psicomotor y formación integral.

Los juegos forman un rol importante en la vida del niño, ya que aportará para la educación por este medio logran un aprendizaje eficaz, pero también hay un riesgo que se pierda ya que no lo practican, los profesores hoy en día tienen que rescatar dichos juegos para que integren a sus enseñanzas de competencia.

Úfele (2014) indica que los niños empiezan relacionándose en sus primeros años de vida por medio del juego ya que se encuentran con personas de su entorno y con ellas se relacionan para aprender estos juegos, ya que establecen conexión con la familia y comunidad porque mayormente estos juegos presentan roles y actividades, por ello van aprendiendo.

Los carritos, muñecos, no les gusta a los niños por nada, tampoco imponen por nadie, los mismos niños lo juegan porque se sienten bien y les gusta cómo lo juegan y donde, hasta crean sus propias estrategias, allí es donde los juegos demuestran su ser, sus intereses y necesidades aquí no es necesario que sean materiales costosos y difíciles de conseguir, la naturaleza es de gran ayuda porque de ahí consiguen sus materiales para sus propios juegos, además que facilitan la cultura y normas sociales.

Lachi (2017) informa que, los juegos hoy en día tienen un rol importante en la vida del niño, porque aportan nuevos enfoques que la educación plantea porque el juego es el medio más eficaz para que puedan lograr un mejor aprendizaje de calidad, pero tienen el riesgo de perderse ya que no se practica, Decimos entonces que los juegos tradicionales son importantes en el ámbito educativo es por ellos que se tiene que ver cómo los niños juegan y se socializan mediante ese recurso.

2.3.11.2. Origen de los juegos tradicionales

Si nos preguntamos de donde provienen dichos juegos, pues la respuesta es de nuestros antepasados, para lo cual asignaron diferentes características y rasgos que se van a identificar como tales, el origen y evolución de los juegos tradicionales

Camacho (1996) indica que los juegos tradicionales existen siempre desde las culturas de años atrás, por los que se encuentran semejantes con valores y costumbres que permiten acercarse a los niños al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego que considera como el medio que se atreve del cual el niño desarrollara sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, y ayudo en forma global al niño.

Como tal la autora afirma que los juegos tradicionales han existido siempre, en las culturas y que gracias a ello nos han transmitido valores, costumbres que permiten a los niños involucrarse con los de su entorno o dentro de su comunidad.

En el Perú los juegos tradicionales se presentan hasta en las fiestas infantiles donde los niños se divierten y socializan con otros, mencionando que también encontramos juegos de dramatización, A si mismo existen juegos como Kiwi, la gallina ciega, las canicas, las carreras, etc. Y que son de sus antepasados y que hoy en día se está perdiendo y los colegios estatales y particulares no aplican, ya que deberían ir al rescate de estos juegos, donde los niños se comunican se integran a sus grupos de juegos, por esto podemos decir que los juegos tradicionales son provenientes de los antepasados, y que son juegos que el niño inventa con todo lo que el niño explora en su medio ambiente, y todo lo que es útil para su juego.

2.3.11.3. Los juegos tradicionales y la Socialización como ayuda para los niños

Los juegos tradicionales son una base importante para la socialización de los niños y así puedan desarrollar la autonomía personal de cada niño:

- Adquieren independencia y seguridad en sí mismos
- Mejora su autoestima.
- Su lenguaje se desarrolla mejor.
- Tiene facilidad de palabras.

Los docentes ahora deben considerar los juegos porque ayudará tanto en sus clases y como en que los niños adquieran una buena socialización, en sus enseñanzas y programaciones, pero para ello deben seleccionar los juegos apropiados y según cada necesidad de los niños, ya que cada juego tiene una función diferente con objetivos y propósito definido, por algo lo primero y fundamental en los niños de inicial es el juego, y no se trata de aprender si no va a disfrutar al momento de aprender, a través de los juegos tradicionales.

2.3.11.4. Dimensiones de los juegos tradicionales

✓ Juegos de cooperación

Es semejante a otros juegos, porque se diferencia a que su conectividad se va hasta el segundo plano, como ganar o perder, donde los niños viven una competencia sana.

Según Orlick (1996) citado por Mejía (2006): “los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica”

El niño de inicial de 3 a 5 años es importante porque utilizan su sentido de colaboración asociándose al auto concepto, a la empatía, el aprecio que tienen unos a otros. Giraldo (2005) indica que los juegos de cooperación son varios en donde la diversión es importante más que el resultado, porque no hay perdedores ni ganadores, no excluye, sino que integran a que participen todos y se les enseña un objetivo o reto común.

✓ Juegos Colectivos

En este juego varios individuos son los responsables para socializar y poder desarrollar la emoción, sus competencias, en este aspecto el más conocido y popular es el deporte. Aquí existe cooperación entre dos o más personas, así realizan una participación simultánea o alternativa de los jugadores, es aquí donde comparten un espacio común.

✓ Juegos No Estructurados

En este tipo de juegos tiene que ver donde existen normas o se consigna alguna, a los niños se les entrega distintos objetos, pero los niños son los que tienen que saber cómo emplearlo, sin seguir indicaciones, así se va estimular su imaginación y mejora la investigación sobre diversas maneras que pueden utilizar los objetos.

El niño o niña van a emplear los juegos como aro, corchos, telas, etc., para que así mejore sus posibilidades de emplearlo, los niños observan sus características y ven cómo podrán emplearlo, mediante esto los niños pueden pasar horas buscando la manera de emplearlas, aquí los niños se interrelacionan con sus pares y descubren experiencias con objetos y diversas maneras de cómo utilizar y

como ellos disfrutan.

2.3.11.5. Características de los juegos tradicionales

Estos tiempos se han considerado de gran valor para el desarrollo infantil. Favorece la confianza en el niño, la autoestima que tienen de sí mismo, que tomen decisiones, la capacidad de enfrentar sus necesidades y sentirse amado, aceptado socialmente con otros. Los juegos a parte que ayudan a socializar, ayudan a estimular los sentidos, su imaginación y creatividad, de manera positiva, en su motricidad gruesa como cognitiva.

- Nos dan diferentes indicadores para cuando el niño se sienta con ganas de explorar.
- No benefician a una buena integración.
- Favorece en sus imaginaciones y una tiene una mente más abierta a la creatividad.
- Ayuda a que sus valores salgan a flote y que sean mejores estudiantes.

A través del juego, los niños evidencian habilidades, su imaginación es más factible al igual que su creatividad, comienzan a relacionarse con las demás personas en su vida, el juego es un tiempo realmente valioso fuera de maldades y son ellos mismos.

Quispe (2016) otra característica es que estos juegos no necesitan tecnología que es lo importante, simplemente es la naturaleza y ellos mismos. El autor nos dice que son enemigos de la tecnología, porque son juegos corporales, es decir que necesitan utilizar todo su cuerpo: como correr, saltar, jalar, moverse, etc.

Otra característica según Sarmiento (citado por en Camacho, 2014), indica que una buena educación se basa en sus valores, y culturas por lo tanto el juego es parte de ello, por lo que es importante que implementen estos juegos en la escuela, ya que permitirá que los niños se relacionen entre sí y compartan su cultura que los rodea.

2.3.11.6. Tipos de juegos tradicionales

Camacho (1996) indica que los juegos tradicionales se han jugado desde años atrás, muchos de ellos son de nuestros ancestros o creados por los mismos niños, se desarrollan libremente, algunos hasta son dramatizados, pero el niño disfruta mientras juega, podemos encontrar los siguientes:

Tabla 1. Juegos Tradicionales

| NOMBRE DEL JUEGO | DESCRIPCIÓN |
|-------------------------|---|
| El kiwi | <p>Se basa en un grupo de niños de 5 a más, son dos grupos, que van a tratar de armar una pirámide de latas, mientras un grupo va a correr y tratar de que el otro equipo no los maté con la pelota que tienen que tener, hasta que armen la pirámide de latas que la base es común de 4 para que utilicen 10 latas en total.</p> |
| Escondidas | <p>El juego consiste en que un niño va a tener que voltearse contra la pared para que pueda contar hasta el número 30 y así los otros niños puedan esconderse, tiene que contar un buen tiempo para que deán tiempo de esconderse, cuando termina de contar, tiene que empezar a buscar a los demás y si encuentra a alguien primero se vuelve a contar y se repite lo mismo.</p> |
| Mata gente larga | <p>Consiste en que dos personas se ponen en dos lados con una buena distancia y en el centro varias personas más, las dos personas de los lados tienen que tener una pelota para que puedan matar a todas las personas del medio, de un lado al otro tendrá que ir la pelota mientras los otros</p> |
| El lobo | <p>El juego consiste en que tiene que elegir a una persona para que sea el lobo, mientras las otras personas hacen una rueda mientras dan vuelta van cantando una canción que es “JUGUEMOS EN EL BOSQUE” en tanto el lobo responderá lo considerable, va a depender de las preguntas que se haga, hasta que las personas pregunten lo último y el lobo</p> |

Trompo

Este juego se realiza con dos niños que tienen su trompo y tienen que envolverlo con una pita para que puedan luego soltarlo hacia el suelo y quien rueda más tiempo será el ganador, apuestan por su mismo trompo o lo que deseen.

La cometa

Los niños hacen sus cometas con plástico o bolsas en formas de figuras geométricas y le ponen una cola de ropa vieja haciendo en pitas larga porque la cometa tiene que tener una cola grande para que pueda volar, quien vuela más alto gana pero más que todo en este juego socializan.

Mata gente cuadrada

El juego se trata de formar dos equipos con 6 personas en cada grupo uno de los grupos va a jugar primero con la pelota, el equipo que va a jugar va a tener que ponerse en forma de cuadrado mientras van avanzando, ellos tienen que tirar la pelota lo más lejos que puedan e ir avanzando hasta que los del otro equipo los agarren la pelota y les continuaría jugar.

La gallinita ciega.

Aquí se escoge a una persona y se le venda los ojos, mientras las otras personas tienen que preguntar que se le perdió a la gallinita y le responderá una aguja y un dedal, entonces comenzará a buscar hasta poder atrapar a una de las personas y pueda ser la gallinita ciega otra vez.

- El juego de las canicas.** El juego se basa en que en el piso pintan una línea para que los niños puedan ver quién tira más lejos sus bolitas, pueden jugar dos o más niños, quién tira más lejos la canica va a ganar sus canicas al otro niño
- La carrera de sacos.** Consiste en que 5 personas o más busquen un saco grande para que puedan meterse dentro de él y así puedan correr hasta una meta, pero deben pintar una línea de inicio y salida para ver el ganador, quien más rápido llegue será el ganador, pero tenemos que tener en cuenta que nadie salga lastimado.
- El juego de ligas** Las otras personas saltan entre las ligas, esto se complica porque se empieza desde el tobillo hasta llegar a la cabeza, pero cuando está alto tiene que utilizar los brazos arriba.
- Mama yuca** Consiste en que todo el grupo se tiene que sentar en fila uno detrás de otro mientras tres niños tienen que estar parados ya que tendrá cada uno funciones diferentes, uno será la mamá, otro el ratero y otro el de la tienda, entonces consiste en que mientras el de la tienda viene a decirle a la mamá algo que se le ocurra para que se vayan juntos y el ratero se lleve a los niños que pueda, los niños gritarán “MAMA YUCA” hasta que les escuche la mamá y regrese a botar al ratero y así hasta que se quede sin ningún niño
- Chapadas** Este juego trata en que lo juegan unas 10 o menos niños, uno de los niños será quien sea el encargado de chapar a sus amigos, tendrá que alcanzarlo y poner su mano donde alcance a sus compañeros y se quedará parado hasta que otro compañero llegue y lo vuelva a tocar para que se pueda mover y correrse, y así consiste en que chape a todos los niños

| | |
|------------------|---|
| Fútbol | Es un juego entre dos equipos donde juegan 6 en cada arco, pues tiene que introducir la pelota en la portería ampliándolo con el pie, mientras tiene que haber un portero en cada equipo |
| Vóley | Lo que consiste en este juego es que se juega con una pelota en dos quipos y un net en el centro, los contrincantes tienen que pasar la pelota por encima de la red, logrando que llegue al suelo del equipo contrario. |
| Avioncito | Es un juego que consiste en trazar la forma de un avión en el suelo, con casillas del 1 hasta el 10, el niño saltará con uno de los dos pies, mientras tiene una piedra pequeña en su mano la cual tirará y dependiendo la casilla que caiga saltará en un pie, así hasta que llegue al número 10 y sea el ganador. |

Adaptado de Asto H,(2019)

2.3.11.7. Importancia de los juegos tradicionales para los niños

Es importante porque estimula la socialización de los niños como también la forma en la cual van aprendiendo a actuar y entender distintas formas de jugar entre ellos sus propias normas y reglas que van a imponer, además que permite que su imaginación crezca, que aprendan a divertirse sin la necesidad de tener juegos caros y difíciles de encontrar como los videojuegos y la tecnología que hoy en día son esenciales para los niños y los juegos tradicionales se están perdiendo.

El juego es de vital importancia porque ayuda al desarrollo integral del niño. A través de los juegos los niños son más creativos, van desarrollando su imaginación, adquieren valores, aprender a convivir con otros niños y a compartir en sociedad, el juego contribuirá a que el niño desarrolle sus habilidades escondidas que tenía a que pueda ser más explorador, exprese sus sentimientos.

Trautman (1995), indica que los juegos ayudan a las necesidades básicas de

los niños, aunque los juegos tecnológicos llamen más la atención de los niños, la esencia que tiene los juegos tradicionales hace que ese mantenga una relación cordial y que tengan una participación con otros niños de su entorno o escuela.

Los juegos dan alegría y satisfacen las necesidades de los niños entonces es una razón importante para que se integre en la estrategia didáctica, es parte del aprendizaje que recibe el niño, hay estudios donde la neurociencia indica que la alegría es la esencia del aprendizaje del niño y esto permitirá las interconexiones neuronales en la corteza del cerebro produciendo así que mejore sus capacidades.

Arias, (2003) sostiene que: Los juegos tradicionales se hallan en nuestra sociedad inmersos, un niño piensa, actúa y asocia el crecimiento, es por ello que los juegos tradicionales tienen un gran significado en la vida del niño, en su desarrollo del día a día, donde muestra su curiosidad por explorar todo lo que lo rodea.

2.3.11.8. El juego como estímulo del niño

Vygotsky dice que los juegos son parte de la creatividad social, por el cual existe la cooperación con otros niños y se complementan mediante roles, para que así puedan adquirir papeles y roles que se complementan entre sí, también el autor se ocupada del juego simbólico y como el niño utiliza objetos que convertirá en su imagen como objeto de juego, como piedritas, chapitas, botellas, una escoba que asimila como un caballo que contribuye a la capacidad del niño.

Hay muchos juegos que son importantes en el proceso de comunicación de los niños, porque los juegos vienen de años atrás y así servirán como estrategias para la vida del niño y en su vida escolar con sus compañeros aprenderá a desenvolverse por medio de los juegos para que así pueda integrarse con mayor facilidad, y podrá comunicarse y expresar sus ideas, así mismo se aceptara con sus compañeros.

El juego sin duda es la actividad que se ha sumergido en la infancia, para el niño jugar significa movimiento y libertad, dos aspectos que el permitirá aprender y socializar en una forma natural. La dirección de educación inicial sello una frase “jugar es la forma natural de crecer, conocer el mundo y ser feliz”, y seguimos diciendo que el juego para los niños es una necesidad, una forma de ser, de actuar

que contribuye a sus aprendizajes.

También hay varios docentes que hablan acerca del juego en la vida de los niños, los juegos desarrollan muchas habilidades, vencen su timidez y se desenvuelven en su entorno y con niños de su entorno. Surge como necesidad de tener contacto con los demás, y lo que necesita es parte de la naturaleza, origen y fondo del juego que son fenómenos de tipo social. Vygotsky (1924) (citado por Velasco, 2001).

2.3.11.9. Teoría que sustentan los juegos según Piaget

Piaget (2000) indica que el juego es importante porque a través de los juegos el niño va a ser estimulado con facilidad porque va a explorar y vivenciar situaciones propias de su entorno, ya que no habrá mayor alegría para el niño que jugar con lo más le guste.

Piaget, va a mantener su mirada íntegra del juego, el juego y dice que no es una “conducta” aislada del niño, que no debe ser estudiada así, si no que desarrollen los procesos cognitivos, Según Piaget “el juego forma parte de la función cognitiva además ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso así mismo es parte integrante del desarrollo de la inteligencia”.

A. Juego práctico: forma parte de la etapa sensorio-motora (0-2 años). Cuando nace, él bebe sigue con la mirada, durante los demás meses ya pueden agarrar y jugar con sus extremidades, El juego consiste en que necesitan su propio cuerpo, donde denominara su cuerpo como espacio ya que tendrá movimientos de sus extremidades donde manipulara y explorara sensorialmente y beneficiara su interacción social.

B. Juegos simbólicos: periodo preparatorio (2-4 años) se basa en funciones de las capacidades y aquí el niño empieza a utilizar su lenguaje. También imitan lo que van observando de las personas mayores.

C. Juegos de construcciones: en esta etapa los niños van a construir sus propios juguetes basados en la realidad y el contexto cultural, como los niños utilizan carritos con botellas descartables, y las niñas muñecas con telas que no sirvan.

2.3.11.10. Los Juegos Tradicionales y la socialización en los niños de 5 años

Los juegos tradicionales son una base importante para la socialización de los niños y así puedan desarrollar la autonomía personal de cada niño:

- Adquieren independencia y seguridad en sí mismos
- Mejora su autoestima.
- Su lenguaje se desarrolla mejor.
- Tiene facilidad de palabras
- Contribuye a su inteligencia emocional

Los docentes ahora deben considerar los juegos porque ayudará tanto en sus clases y como en que los niños adquieran una buena socialización, en sus enseñanzas y programaciones, pero para ello deben seleccionar los juegos apropiados y según cada necesidad de los niños, ya que cada juego tiene una función diferente con objetivos y propósito definido, por algo lo primero y fundamental en los niños de inicial es el juego, y no se trata de aprender si no va a disfrutar al momento de aprender, a través de los juegos tradicionales.

2.2. Hipótesis

a.) Hipótesis Alterna

Hi: La aplicación de juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”-CHIMBOTE, 2022.

b.) Hipótesis Nula

Ho: La aplicación de juegos tradicionales no mejora significativamente en el desarrollo de la socialización a los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”-CHIMBOTE, 2022.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

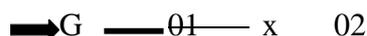
El estudio fue de un nivel explicativo ya que este llamado a responder los acontecimientos, causas físicas o sociales que se presentaron, estas investigaciones ahondan más y son mejor estructuradas que otra clase de estudio (Tamayo 2003). La presente investigación fue de nivel explicativo porque busco explicar si los juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E Garabatos.

El tipo de estudio fue cuantitativo fue cuantitativa porque, según Hernández y Baptista (2010) se va a basar en recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre las variables que tenemos en el estudio que son los juegos tradicionales y la socialización.

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, que se conoce como Diseño de prueba/pos prueba con un solo grupo.

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:



G: Muestra de estudio, estudiantes de 5 años de la I.E.P
“Garabatos”

O1: Aplicación del pre test (PRE PRUEBA).

O2: Aplicación del post test (POSTPRUEBA).

X: Juegos tradicionales (ESTÍMULO)

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

“La población constituye al conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado”. Sánchez Less, (2018)

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 43 niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa “Garabatos” y está ubicada en los Pinos – Laderas del norte, del Distrito, Chimbote, Provincia del Santa.

Tabla 2. Población de estudiantes de la I.E Garabatos

| Institución Educativa | Nivel/edad | Aula | N° de niños/as |
|-----------------------|------------|---------------|---------------------------------------|
| Garabatos “Los Pinos | 3 años | Los pollitos | M: 14 H: 4 M: 9 H: 5 M: 10 H: 4 |
| | 4 años | Los conejitos | |
| | 5 años | Los pollitos | |
| Total: | 43 niños | | |

Nota: Nómina de matrícula de la I.E Garabatos, 2022.

3.1.2. Muestra

Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos otípicos de la población. “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” Otzen y Manterola (2017)

Tabla 3. Muestra de niños de cinco años de la I.E. Garabatos

| Nivel | Grado | Varones | Mujeres | Total |
|---------|-------|---------|---------|-------|
| Inicial | 3 | 4 | 10 | 14 |

Nota: Nómina de matrícula de la I.E Garabatos, 2022

Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Como nos indica Hernández y Baptista (2014), “Las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización” (p.189).

Criterios de inclusión – exclusión

Criterios de inclusión

- Niños matriculados de 5 años, en el año 2022.
- Niños que realizan las actividades en un tiempo determinado.

Criterios de exclusión

- Niños que los padres no firmaron el consentimiento informado
- Niños que no tienen asistencia regular.
- Niños que no están matriculados.

3.2. Variables de estudio

Variable Independiente: García Farki (2016) nos dice que es importante porque se fomenta en los niños desde muy pequeños puedan socializar, porque eso ayuda a que las personas adopten los elementos socioculturales de su entorno y que se integren a su medio ambiente según su personalidad para adoptarse en una sociedad, es el medio a través el cual el niño va adoptar elementos, culturales para que así pueda pertenecer a la sociedad. pg. (1-15)

Variable Dependiente: Öfele Martin, (1999) indica que los juegos abarcan a costumbres, tradiciones y hechos que vienen siendo hereditarios de un lugar o cada pueblo tiene su propio juego con sus propias reglas, es importante porque a través del juego tradicional el niño va ser estimulado con facilidad porque va a explorar y vivenciar situaciones propias de su entorno, ya que no habrá mayor alegría para el niño que jugar con lo más le guste. pg. (18).

3.3. Variables: Definición y Operacionalización

Tabla 4. Matriz de operacionalización de la variable

| VARIABLES | DEFINICION OPERATIVA | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICION | CATEGORIAS O VALORACIONES |
|------------------------------------|--|--------------------------|--|--------------------|---|
| VARIABLE 1 Juegos Tradicionales | Los juegos tradicionales son todas aquellas actividades que tienen como propósito de lograr el placer de una persona, no está sujeta a competencia, pero si a un aprendizaje, es la transmisión de la esencia de cultura, de generación en generación siendo como mediador el adulto | ➤ Juegos de cooperación | <ul style="list-style-type: none"> Juego de carreras El arca de Noé | Ordinal | Los criterios se dividen en: Logro destacado (16-20) Logro previsto (11-15) Proceso (6-10) Inicio (0-5) |
| | | ➤ Juegos no estructurado | <ul style="list-style-type: none"> Las escondidas Jugamos con las pelotas de trapo | | |
| | | ➤ Juegos colectivos | <ul style="list-style-type: none"> Jugamos a las canicas Latas y pelotas (kiwi) pelotas (kiwi) | | |
| VARIABLE 2 Socialización | La socialización es el medio a través del cual el niño va adoptando elementos, culturales para que así pueda pertenecer a la sociedad, va aprendiendo a interactuar con otros niños de su entorno, aprendiendo actitudes que ayudarán para sus relaciones | ➤ Integración | <ul style="list-style-type: none"> Demuestra actitudes sociales | Ordinal | Los criterios se dividen en: Logro destacado (16-20) Logro previsto (11-15) Proceso (6-10) Inicio (0-5) |
| | | ➤ Actitud | <ul style="list-style-type: none"> Relaciones de convivencia democrática | | |
| | | ➤ Comunicación | <ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas o inquietudes a sus compañeros de grupo | | |

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Es considerable la investigación de recolección de datos, Martínez, (2014) “la técnica es un conjunto de procedimiento o reglas que llevan obtener resultados, los que son ordenados por observación”. La presente investigación utilizó las técnicas siguientes

3.4.1. Instrumento

Para la recolección de información, utilizamos la ficha de observación, para el desarrollo de la socialización, los cuales tuvieron como fin evaluar las dimensiones más importantes como: juegos de cooperación, Integración, comunicación. La técnica de observación nos ayudará a requerir de una manera inherente los comportamientos de nuestra muestra en sus diferentes teorías escolares. Decimos que los docentes visualizan de manera directa toda la evolución de su aprendizaje que tiene el niño.

Utilizando la técnica de observación nos ayudara a poder evaluar a los niños, lo que nos facilitara que identifiquemos sus dificultades y sus aprendizajes. La docente va a evaluar a los niños con dicha técnica para obtener información en la I.E.P “Garabatos” Los Pinos del Distrito de Chimbote.

El instrumento estuvo dado por valoración o criterios los cuales tienen un puntaje específico. Los criterios se dividen en tres: Inició (0), Proceso (1), Logro (2). Así mismo, con los puntajes obtenidos se logró medir los niveles de la socialización según selogro que los estudiantes obtengan: Logro destacado, Logro Previsto, Proceso, Inicio.

Tabla 5. Baremo para medir el nivel de la socialización

| CÓDIGO | NIVEL | RANGO |
|---------------|-----------------|--------------|
| 4 | Logro destacado | 16 - 20 |
| 3 | Logro Previsto | 11-15 |
| 2 | Proceso | 6-10 |
| 1 | Inicio | 0-5 |

Nota: Escala de Socialización

Validez del Instrumento

El instrumento que se utilizó para medir la socialización fue validado por expertos de educación inicial Gladis Roldan (directora de la I.E 28 de Julio) y Nora Asunción (directora I.E Alto Huarangal), quienes dieron su conformidad del instrumento de la socialización que se ha empleado, la confiabilidad se obtuvo a través del Alfa de Cronbach.

Confiabilidad el Instrumento

Según Bardales (2014) es el dominio que tiene un instrumento de recolección de datos para poder lograr sus objetivos, podemos decir que es cuando el instrumento mide lo que tiene que medir. Para la confiabilidad de los presentes instrumentos realizados en esta investigación decimos que se realizó el estadístico de fiabilidad: KR20 porque su procedimiento establece el valor de solidez y exactitud.

La confiabilidad del instrumento se obtuvo tras la aplicación de la prueba piloto a niños de cinco años de otra institución educativa, pero de la misma edad que fue cinco años, los resultados fueron por el programa estadístico de Wilcoxon donde obtuvimos el valor de $-3,310$ lo que indica una buena confiabilidad.

3.4. Método de análisis de datos

La aplicación del plan de análisis, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados obtenidos de los instrumentos mencionados anteriormente, los datos recopilados fueron vaciados en la base de datos del programa Excel, se empleó tablas de frecuencia que permitieron observar bien los porcentajes de los resultados. Para completar esto se usará figuras por cada ítem. Por otro lado, se aplicó construyendo una matriz de datos y luego se tabularon las tablas y figuras en el programa de Excel, para la ejecución la estadística inferencial, que mantiene la finalidad de generalizar o inferir las características visualizadas dentro de una muestra extraída de una población, por medio de formatos matemáticos estadísticos del programa de Wilcoxon, para obtener el nivel de significancia, que permiten estimar parámetros y corroborar pruebas de hipótesis.

Por ello se aplicó la prueba estadística correlación de Wilcoxon para determinar la validación de la hipótesis de estudio bajo el rango de $P < 0-05$, permitiendo corroborar la hipótesis planteada. Los resultados fueron interpretados y analizados en el marco inferencia para poder describir las conclusiones correctas.

3.5.1. Procedimiento

- a) Lo primero que hicimos fue solicitar la autorización a la Lic. Lita Zegarra Uyeki mediante el oficio OFICIO N° 030-2021-EPE- ULADECH CATÓLICA, donde hice uso del WhatsApp el 02 de marzo del año 2022.
- b) Luego coordine con la profesora Magaly Sánchez Ayala de aula para poderla ejecución de mi investigación denominada: Los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. “Garabatos”-
Chimbote, 2022
- c) Se realizó el consentimiento informado para poder mandar a los padres de familia y poder tener la autorización para poder realizar mi investigación con sus hijos, enviándolo por WhatsApp.
- d) Luego, se realizó la prueba piloto a una muestra que tuvo las características semejantes al del estudio.
- e) Se aplicó la prueba de entrada (pres test) al salón los pollitos, que cuenta con 14 niños entre hombres y mujeres, para corroborar el nivel de socialización, a través de sesiones que tienen como duración de 45 minutos y al final se evaluaría con el instrumento de evaluación (ficha de observación).
- f) Al culminar se aplicó la prueba de salida (pos test) para los resultados finales, los datos fueron procesados y tabularlos para obtener los resultados en el programa de Excel.

3.8. Aspectos Éticos

La realización del análisis crítico del objeto de estudio, está sujeta a lineamientos éticos básicos de: objetividad, honestidad, respeto de los derechos de terceros, y relaciones de igualdad (Universidad Católica los Ángeles). “Se asumieron, compromisos éticos antes, durante y después del proceso de investigación; a efectos de cumplir el principio de reserva, el respeto a la dignidad humana y el derecho a la intimidad.”

Protección de la persona: En el entorno de una investigación, se realizaron labores con personas, sobre todo se deben respetar sus opiniones como su integridad y sus cualidades. Este principio ético no solamente se basa en que una persona sea espontánea en la investigación, sino que también debe mantener una información adecuada y precisa, al participar para así obtener el respeto pleno de sus derechos fundamentales.

Libre participación y derecho a estar informado: Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento del participante, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y los padres de familia. **Beneficencia y no-maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego infantil para mejorar la socialización.”

Justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tuvieron derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se utilizó una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsan a participar o que abandonen el juego aun así haya sido iniciado.”

Beneficencia y no maleficencia: En la presente investigación tuvimos el mejor de los cuidados para los estudiantes que participaron, mostrando siempre el cuidado e integridad de casa estudiante en esta investigación mostrando así una manera justa y cuidando la vida y bienestar.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1 Resultados

La presente investigación se realizó con el propósito de mejorar la socialización de los niños de 5 años de la I.E Garabatos. Se calculó el desarrollo de la socialización al iniciar la investigación (pre test) y para finalizar se evaluó los juegos tradicionales de la propuesta experimental (pos test).

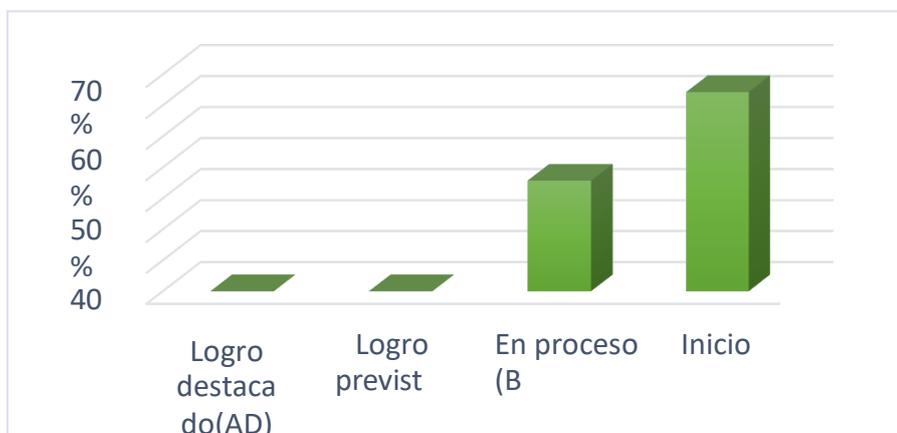
5.1.1 Evaluar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022, a través del pre test, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

Tabla 6. Nivel de socialización en los niños de 5 años (pre test)

| Niveles de logro | f | % |
|------------------|-----------|-------------|
| Logro Destacado | 0 | 0 |
| Logro previsto | 0 | 0 |
| En proceso | 5 | 36 |
| Inicio | 9 | 64 |
| TOTAL | 14 | 100% |

Nota. Ficha de observación aplicada a los niños de cinco años de la I.E. “Garabatos” -2022

Ilustración 1. Nivel de Socialización de los niños, en el pre test.



Nota.

En la tabla 6, figura 1, se observa que los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de socialización que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa “Garabatos” distrito de Chimbote antes de la aplicación de los Juegos Tradicionales, de los cuales se observa que el 64% (9) se encuentra en el nivel inicio. Concluyendo que tienen ciertas dificultades para relacionarse entre ellos, así como para integrarse, tener sus propias actitudes con la docente o los demás niños, aceptar a los demás o comunicarse con los otros, la coyuntura de la pandemia sanitaria por covid 19 ha incrementado las dificultades de los niños para socializar.

CHIMBOTE, 2022.

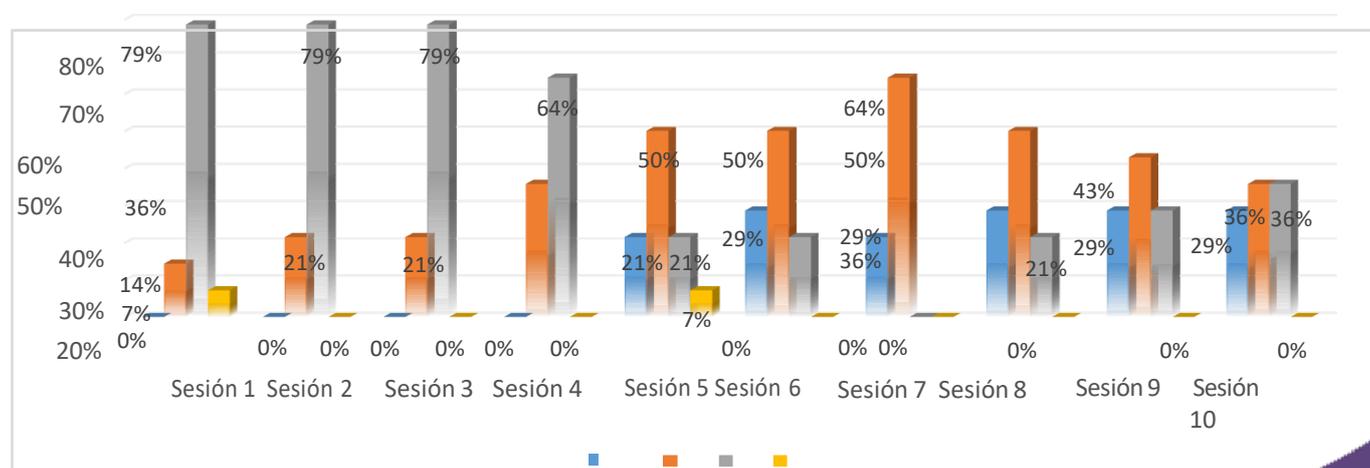
5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la socialización a los niños de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, Ancash, 2022

Tabla 7. Aplicación de los juegos tradicionales.

| Niveles del logro | Sesión 1 | | Sesión 2 | | Sesión 3 | | Sesión 4 | | Sesión 5 | | Sesión 6 | | Sesión 7 | | Sesión 8 | | Sesión 9 | | Sesión 10 | |
|-------------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| AD | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 21 | 4 | 29 | 5 | 36 | 4 | 29 | 4 | 29 | 4 | 29 |
| A | 2 | 14 | 3 | 21 | 3 | 21 | 5 | 36 | 7 | 50 | 7 | 50 | 9 | 64 | 7 | 50 | 6 | 43 | 5 | 36 |
| B | 11 | 79 | 11 | 79 | 11 | 79 | 9 | 64 | 3 | 21 | 3 | 21 | 0 | 0 | 3 | 21 | 4 | 29 | 5 | 36 |
| C | 1 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Total | 14 | 100 |

Nota. Ficha de observación aplicada a los niños de cinco años de la I.E. “Garabatos” –Chimbote

Ilustración 2. Aplicación de los Juegos Tradicionales para mejorar la socialización.



Nota.

En la tabla 7, figura 2, se presenta los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, donde se evaluó los juegos tradicionales para mejorar la socialización que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa “Garabatos”, después de la aplicación de los juegos tradicionales se observa que en las primeras 6 sesiones tiene un nivel bajo, pero a partir del taller 9 para adelante el 36% se encuentran en el nivel alto. Por ende, decimos que la aplicación en función a los juegos tradicionales fue útil y necesario para que los niños puedan socializar consecutivamente con los demás niños, ya que a causa de la pandemia los alumnos socializaron muy poco con su entorno social, por las restricciones que puso presidente del Perú.

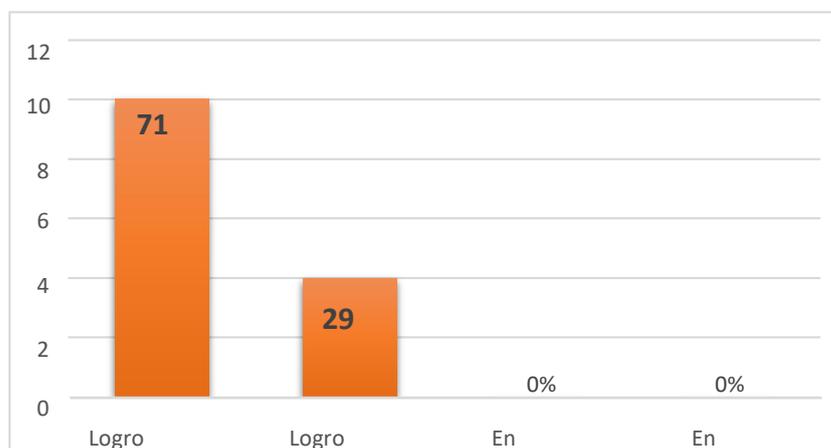
5.1.3. Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, Ancash, 2022, a través del post test.

Tabla 8. Nivel de socialización en los niños durante el pos test, aplicación de los juegos tradicionales.

| Niveles de logro | f | % |
|------------------|-----------|-------------|
| Logro Destacado | 10 | 71% |
| Logro Previsto | 4 | 29% |
| En Proceso | 0 | 0% |
| En Inicio | 0 | 0% |
| Total | 14 | 100% |

Nota. Ficha de observación aplicada a los niños de cinco años de la I.E “Garabatos”-Chimbote.

Ilustración 3. Nivel de Socialización en los niños durante el pos tes



Nota.

En la tabla 8, figura 3, se presentan los resultados obtenidos respecto a la aplicación del pos test con relación a nivel de la socialización que presenten los niños de cinco años de la I.E. “Garabatos”-Chimbote, después de la aplicación de los juegos tradicionales, luego de aplicar 10 sesiones, nos muestran que el 71% y 29% se encuentran en niveles alto, por lo que podemos concluir que los niños y niñas lograron terminar satisfactoriamente su motricidad gruesa, evidenciando que el uso de los juegos tradicionales contribuyen en la mejora de la socialización.

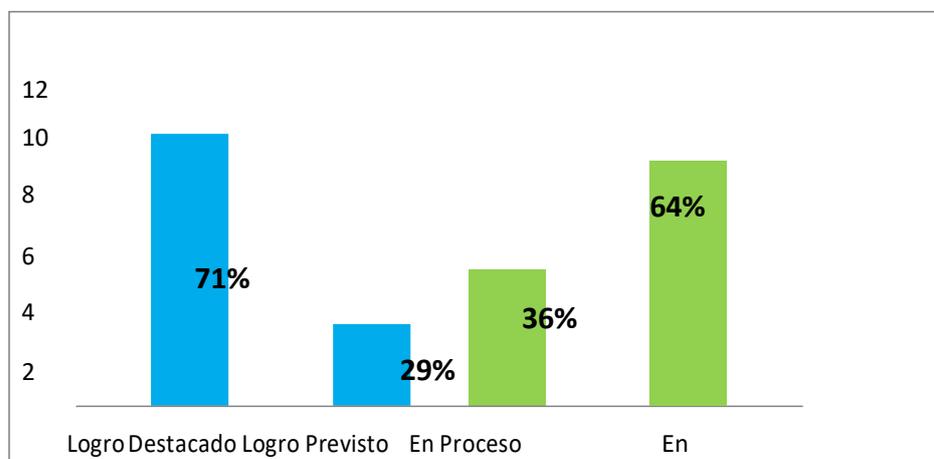
5.1.4. Comparar el nivel de socialización inicial y posterior a la aplicación de los juegos tradicionales.

Tabla 9. Resultado del desarrollo de la socialización, Según pre test y pos test.

| Niveles de logro | Pre test | | Pos test | |
|------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|
| | f | % | f | % |
| Logro Destacado | 0 | 0% | 10 | 71% |
| Logro Previsto | 0 | 0% | 4 | 29% |
| En Proceso | 5 | 36% | 0 | 0% |
| En Inicio | 9 | 64% | 0 | 0% |
| Total | 14 | 100% | 14 | 100% |

Nota. Ficha de observación aplicada a los niños de cinco años de la I.E “Garabatos”-Chimbote.

Ilustración 4. Nivel de socialización en el pre prueba y post prueba.



Nota.

En la tabla 9, figura 4, respecto a la aplicación de un pretest el 64% (9) de los estudiantes de la I.E “Garabatos” se encuentran en el nivel bajo, caso contrario ocurre, en el pos test luego de haber aplicado los juegos tradicionales, estos resultados mejoraron dando un resultado favorable y exitoso de 71% y 29% de los estudiantes lograron un nivel alto. Concluyendo que los usos de los juegos tradicionales son muy efectivos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial.

5.1.5. Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2021

Contrastación de hipótesis

a) **Hipótesis:**

Ho: La aplicación de juegos tradicionales no fortalecieron significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”-CHIMBOTE, 2022.

Ha: La aplicación de juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”-CHIMBOTE, 2022.

b). **Nivel de significancia:** 5% = 0.05

c). **Estadístico de Prueba:** Prueba de rangos de Wilcoxon

Tabla 12

Resultado de la prueba de Wilcoxon

| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| Postest - Pretest | Rangos negativos | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 14 ^b | 7,50 | 105,00 |
| | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 14 | | |

Rangos

- a. Postest < Pretest
- b. Postest > Pretest
- c. Postest = Pretest

Tabla 13.

Estadísticos de prueba

| | Postest - Pretest |
|----------------------------|---------------------|
| Z | -3,310 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,001 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos procesada en el programa de SPSS 25

b). Los estadísticos de prueba de los estudiantes podemos apreciar que $p=0.000$, lo cual indica que $p<0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, entonces se asume que hubo mejoras significativas en las habilidades sociales de los niños, ya que encontramos evidencias predominantes en el pos tes.

c). Conclusión

Concluyendo que en las muestras relacionadas nos dicen que existe relación entre el pretest y posttest obtenemos el valor p con una significancia esde $0,00 < 0,05$ Por consiguiente hay evidencia para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna es decir afirmar que las aplicaciones en función a los juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años, aceptando así la hipótesis de investigación.

4.2 Análisis de resultados

Para el realizar el análisis de resultado, se formuló un objetivo general y cuatro objetivos específicos, que se exponen en el siguiente apartado.

5.2.1. Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022, a través del pre test.

De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencio por el medio del pre test, en el que se halló que el 64% de los niños se encuentra en un nivel de inicio, mientras que el 36% en el nivel proceso, concluyendo así que los niños carecen de una buenasocialización.

Estos resultados guardan relación con un estudio realizado en Ucayali titulada “Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos del Distrito de Iparía”, que sostiene Vásquez (2020), en el que señala que la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar en los niños, la destreza y a construir su propia historia de dónde vienen. Este autor también expresa que los niños tienen poco interés por socializar y no lo están incorporando en su vida diaria, aun cuando tiene un valor imprescindible en la educación delos niños yniñas.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar Acaro (2016),afirma: La socialización conlleva a establecer buenas y sanas relaciones entre las personas, aquí la timidez puedo influenciar para que las personas no se sientan en confianza al momento de socializar porque en algunas personas es escasa las situaciones de socializar. Es de suma importancia que los padres de familia ayuden desde casa a que los niños tengan una personalidad segura. El progenitor son los que se mostraran como ejemplos a sus hijos a relacionarse desde pequeños con los integrantes de su propia casa, vecinos y luego viene el colegio, tienen que darles la confianza, y de empezar a que trabajen en la construcción de unapersonalidad definida.

La socialización de los niños de 5 años de la I.E.P Garabatos, según el pre tes se muestran en un nivel proceso e inicio, concluyendo que los niños no han sido capaces de lograr socializarse, porque tienen ciertas dificultades para relacionarse entre ellos, así como para integrarse, tener sus propias actitudes con la docente o los demás niños,aceptara los demás o comunicarse con los otros, la coyuntura de la

pandemia sanitaria por covid19 ha incrementado las dificultades de los niños para socializar.

5.2.2. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la socialización a los niños de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, Ancash, 2022

En la aplicación de los juegos tradicionales a los niños de 5 años de en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022, se observa que, al comienzo, el 79% se ubica en el nivel proceso y el 7% se halla en el nivel inicio, luego de las varias sesiones realizadas, se observa que el progreso en un nivel de 36% de los niños y niñas se encuentran en el nivel logro destacado y el 64% se halla en el nivel logro previsto.

Estos resultados guardan relación con una investigación realizada por según lo que señala Velasquez (2019) titulada “Juegos tradicionales para la Interacción Social en niños(as) de 4 y 5 años de tres I.E. I- Nuevo Chimbote, 2018” donde se empleó el pre-experimental mediante el pre-test y post-test, por lo cual, aplicó diversas actividades que tuvo relación con los juegos tradicionales considerando como estrategia, en el que influirá el trabajo en equipo, además refiere que es una alternativa pedagógica que contribuyen en su desarrollo integral y en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Quispe (2016), estos tiempos se han considerado de gran valor para el desarrollo infantil. Favorece la confianza en el niño, la autoestima que tienen de sí mismo, que tomen decisiones, la capacidad de enfrentar sus necesidades y sentirse amado, aceptado socialmente con otros, una característica es que estos juegos no necesitan tecnología que es lo importante, simplemente es la naturaleza y ellos mismos. El autor nos dice que son enemigos de la tecnología, porque son juegos corporales, es decir que necesitan utilizar todo su cuerpo: como correr, saltar, jalar, moverse, etc.

Podemos observar que las actividades realizadas para mejorar la socialización fueron de gran importancia, gracias a su efectividad, los niños pudieron mejorar sus habilidades sociales ya que son actividades grupales que mejoran sus relaciones interpersonales y sociales, manifestando que los juegos tradicionales que fueron aplicados mediante la realización de las diez sesiones, fue útil y necesario para que los niños puedan socializar consecutivamente con los demás niños.

5.2.3. Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, Ancash, 2022, a través del post test.

Después de la aplicación de los juegos tradicionales se demostró que el 71% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro destacado y el 29% está en un logro previsto, obteniendo así un nivel alto en sus habilidades sociales, deduciendo que están apto para trabajar en equipo, cooperar y socializar.

Estos resultados guardan relación con un estudio realizado por Quispe y Paz(2019) en Cuzco, en su estudio titulado “Recuperación Y Aplicación De Juegos Tradicionales Para Mejorar Las Habilidades Sociales De Los Estudiantes De 05 Años De La Institución Educativa Inicial N° 56275 Tupac Amaru Ii De Velille - Chumbivilcas Cusco, 2018.” en el que desarrollo talleres de juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales, los resultados demostrados en el PostTest que el 75.8% de los estudiantes lograron mejorar sus habilidades sociales, alcanzando un nivel alto de desarrollo, quien señala que el 35% de los niños, han mejorado los niveles de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años. Este autor también expresa que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Guartangay Santa Cruz (2009), que nos informa un proceso en el cual el niño va adoptar sus propias ideas de socializar, conviviendo con las personas que lo

rodean y va a integrar estos a su personalidad para poder apartarse una sociedad, entonces decimos que es un medio donde el niño aprenderá a desigualmente lo bueno de lo malo en su práctica porque ya convivirá y observará cosas nuevas de las otras personas. Socializar es importante porque se fomenta en los niños desde muy pequeños.

Los resultados obtenidos demuestran que, con los juegos de cooperación, juegos estructurados y no estructurados permiten que los niños pueden mejorar sus aprendizajes y autonomía, ya que pueden expresar sus necesidades, como aprender a defenderse respetar sus derechos y decir libremente lo que piensan, porque que los niños lograron relacionarse con sus demás compañeros, incluso formaron grupos entre ellos mismos para la realización de los trabajos en clases, compartieron adecuadamente con sus compañeros sus trabajos realizados con los demás.

5.2.4 Comparar el nivel de socialización inicial y posterior a la aplicación de los juegos tradicionales.

En la comparación de los resultados podemos indicar que el nivel de socialización inicial y posterior a la aplicación de los juegos tradicionales. En el pretest se observa que el 9% de los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio y el 5% se ubica en el nivel en proceso, a comparación con los datos recogidos en el pos test luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se obtuvo como resultado que el 29% de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro previsto mientras el 71% se ubica en el nivel de logro destacado.

Estos resultados guardan relación con la investigación de estudio que fue realizado por Martínez et al (2020) titulado, “Actividades que propician la socialización, en niños del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre.” En donde los niños al inicio presentaban dificultades de timidez, egocentrismo, inseguridad, quien señala que los niños y niñas, construyeron amistades por medio de los diversos juegos tradicionales, contribuyendo a que los estudiantes empezaran a socializar con los demás niños, obteniendo seguidamente un alcance progresivo como en la

investigación actual.

Estos resultados guardan relación con la investigación de estudio que fue realizado por Espinoza (2020) titulado, “Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre.” En donde los niños al inicio presentaban dificultades de timidez, egocentrismo, inseguridad, quien señala que los niños y niñas, construyeron amistades por medio de los diversos juegos tradicionales, contribuyen a que los estudiantes empezaran a socializar con los demás niños, obteniendo seguidamente un alcance progresivo como en la investigación actual.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Piaget (2000), indica que el juego es importante porque a través de los juegos el niño va a ser estimulado con facilidad, porque va a explorar y vivenciar situaciones propias de su entorno, ya que no habrá mayor alegría para el niño que jugar con lo más le guste, en cuanto a la socialización Morris (2005), informa que socializar mediante un vínculo que van estableciendo con los demás y así desarrollan lazos que les permitirá llevar a cabo las pautas de su cultura. “La primera socialización se da con la familia, esto influye sustancialmente en el desarrollo de habilidades interpersonales y es de vital importancia en el desarrollo y construcción de la confianza del niño en su entorno cultural”

La comparación del pre test y pos test nos ayudan a ratificar que aplicar los juegos tradicionales como estrategias para sus habilidades sociales fueran importantes porque fueron sintiendo y pensando lo que a ellos les agradaban, bajo valores y normas para un estado armónico y de buena convivencia entre compañeros.

5.2.5 Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022.

En afinidad al objetivo general del presente estudio es, determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2022.

Estos resultados guardan relación con un estudio realizado en Piura, titulado los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro - Frías 2019, en el que se halló a través del pre-test que los niños manifiestan un bajo nivel de socialización siendo el 60%, situación que se revirtió después de la aplicación de los juegos dramático en un pos- test en el que el 100% de los niños alcanzaron tener un buen logro de cuanto al aprendizaje de acuerdo a la socialización, esto fue lo que sustenta Salvador (2017), quien señala que las estrategias y actividades didácticas basadas en el juego dramático ayudaron a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas que conformaron el grupo experimental.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Montessori (1993), quien menciona que el ambiente educativo es importante porque contribuye en el proceso de socialización del niño, ya que el niño ira evolucionando por las motivaciones e interés propios con ayuda de la educadora, quien es la que incentiva a participar y actuaren diferentes situaciones o problemas que el mismo debe resolver, esto será con ayuda de sus compañeros para que así consiga socializarse con responsabilidad y autonomía.

El resultado de la prueba de hipótesis permitió lograr el objetivo general propuesto, por medio de la prueba de rangos de Wilcoxon, evaluamos la significancia del valor $p=0.000$, que al ser menos que 0.05 permitiendo así diferencias significativas de los valore obtenidos a los estudiantes de 5 años en el post test. De esta manera podemos decir que las aplicaciones de los juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "GARABATOS"-CHIMBOTE, 2022

Con los hallazgos adquiridos podemos afirmar que resulta relevante que los docentes usen estrategias para promover e incentivar el aprendizaje de los estudiantes, mediante la enseñanza y los juegos didácticos, en el presente estudio se logró que los niños alcanzaran una buena integración y aceptación, mediante una adecuada comunicación que se realizó mediante la socialización a través de los juegos tradicionales. La teoría ha concedido respaldar la

intervención del ámbito educativo realizado mediante los juegos, porque al niño le ayudará en su desarrollo psicomotor y formación integral, lo cual, simboliza la aplicación práctica sobre los juegos tradiciones, que se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos.

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

- En este trabajo se demostró el nivel de la socialización en los niños y niñas, evidenciando que el 64% de los estudiantes de cinco años, estaban en un nivel de inicio(C) en su desarrollo social, este resultado indica que los niños tienen dificultades para interactuar, tener sus propias actitudes y comunicarse, limitando sus relaciones interpersonales de unos a otros, también se observó que reprimían sus emociones y no transmitían lo que pensaban o sentían.
- En el presente trabajo se demostró, en cuanto a la aplicación de los juegos tradicionales, que la estrategia que utilizamos fue afectiva porque los niños se encontraban en un nivel bajo al inicio, pero, después de aplicar varias sesiones el porcentaje de los estudiantes fue dando un cambio significativo donde la última actividad realizada, obtuvimos que un 36% de los estudiantes estuvo en logro previsto(A) y algunos estudiantes pudieron alcanzar un 29% en logro destacado(AD), logrando satisfactoriamente nuestra hipótesis y que gracias a las aplicaciones de los juegos tradicionales los niños lograron socializar más rápido de manera divertida.
- Referente al post test de la presente investigación se determinó que un 71% de los estudiantes de 5 años, se encuentran en un nivel de logro destacado(AD) en el desarrollo de su socialización, con esto podemos deducir que la mayoría de los estudiantes lograron socializar, perdiendo el miedo y así lograron entablar mejores conversaciones, obtuvieron más confianza de sí mismo, se expresaron y permitieron decir lo que piensan y sienten.
- Con respecto a los resultados comparados del pre test y post test, se pudo inferir que el 36% de los estudiantes al comienzo se encontraron en un nivel inicio(C), mientras que en el post test un 71% de los estudiantes se encontraron en un nivel de logro destacado (AD), indicando así que los juegos tradicionales ayudaron notablemente para que los estudiantes pudieran socializar mediante los juegos, ya que son juegos típicos que no necesitan la tecnología, muy al contrario pudieron jugar con lo que encontraron de la naturaleza o su propio cuerpo, brindando así más seguridad entre ellos.

• En este trabajo se pudo demostrar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños, tomando así la comprobación de la prueba de hipótesis podemos decir que $p=0,000$ ($p.<0.05$), tomando en cuenta que la hipótesis nula queda rechazada y la hipótesis alterna se acepta, concluyendo así que las aplicaciones de los juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “Garabatos”- Chimbote, 2022, podemos decir que la estrategia que utilizamos fue valioso, porque los valores fueron predominante cuando hicimos la prueba de salida.

VI. RECOMENDACIONES

Recomendaciones

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

En la investigación se estableció el diseño pre experimental. A los futuros investigadores que aborden y busquen temas de cómo ayudar a los niños que pueden tener problemas para socializar en su etapa escolar y vida social, que implementen programas y estrategias que sirvan de ayuda para que así opten por tener más seguridad y hacer relaciones interpersonales sin temor y con más confianza de uno mismo, sobre todo en la actualidad que los niños están regresando a clases después de un largo tiempo de aislamiento.

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

Se sugiere a las docentes de las instituciones educativas que implementen en sus actividades los juegos tradicionales como método de enseñanza, y como ayuda para los estudiantes en sus habilidades sociales, de forma que resulte significativo, porque socializar es importante y más aún en los primeros años de vida.

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

Se recomienda a los estudiantes de la carrera de educación inicial que consideren ahondar en el tema de socialización de los pequeños, para que así tengan más seguridad desde la etapa pre escolar y que los juegos tradicionales sirvan como base en sus actividades diarias para un mejor aprendizaje y valores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaro Adis (2017). El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015. Piura- Perú, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1703/SOCIALIZACION JUEGO DRAMATICO ACARO CORNEJO ADIS ELITA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1703/SOCIALIZACION%20JUEGO%20DRAMATICO%20ACARO%20CORNEJO%20ADIS%20ELITA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Arias E, Rosamary S, Villanueva L, (2003). Introducción al aprendizaje cooperativo. En Aprendizaje cooperativo (p.14). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- <https://www.redalyc.org/pdf/604/60411915008.pdf>
- Bardales C, Serna D, (2015). Estilos de crianza y desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa estatal, Chiclayo – 2014. Pág...1-64. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/340/1/TL_BardalesChavezEstefany_LaSernaGanozaDiana.pdf
- Betancur Thomas. (2010). La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización. (Tesis de pregrado.)
- [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3 a 5 anos procesos de socializacion.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf)
- Camacho Laura. (2012). Juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima: PUCP.
- [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO MEDINA LAURA JUEGO SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO%20MEDINA%20LAURA%20JUEGO%20SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Camacho Nicolas (2014). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil. (Tesis de pregrado, licenciatura). Universidad de Valladolid, España.
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5053/TFG-B.390.pdf;jsessionid=C86EA39E07097B7A44B288C62CD60D81?sequence=1>

Cepal Unicef. (2020). América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19: efectos económicos y sociales <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45337-america-latina-caribe-la-pandemia-covid-19-efectos-economicos-sociales>

Díaz F, Benito J, (2014). Sociología de la Leishmaniasis en Trujillo, área andina de Venezuela. Editado por Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62233721007>

Flores eat al (2018). Juegos tradicionales para la Interacción Social en niños (as) de 4 y 5 años de tres-IE I-Nuevo Chimbote, 2018 <https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO907082860/juegosparalainteraccionesocial.pdf>

Espinoza eat al (2017). Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, (Doctoral dissertation, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua). <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/>

Fernandez A. y Carrobles J. (1991). Evaluación conductual metodología y aplicaciones.

Madrid: Pirámide.

<file:///C:/Users/DcSho/Downloads/64523Tet%20de%201'article-88614-1-10-20071019.pdf>

Flores Esperanza. (2010) Pautas y prácticas de crianza versus pautas y prácticas de enseñanza de niños de preescolares tupinos. Tesis para optar el grado de Magíster en Antropología. Pontificia Universidad Católica del Perú. Escuela de Posgrado. Disponible en: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/7275/FLORES>

Goroskieta Vernay. (2008) Habilidades Sociales. En Gobierno de Navarra (Ed.), Manual del monitor-monitora de tiempo libre (pp.97-120). Recuperado de: https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574558618E4E4F2/138615/Cap_04_97122.pdf

García F, Peñalvo J, (2016). La socialización como proceso clave en la gestión del conocimiento https://gedos.usal.es/xmlui/bitstream/handle/10366/130354/La_socializacion

[como proceso clave en l.pdf?sequence=1](#)

Guartatanga G., Cruz H., (2009). Juegos Tradicionales como Mediador del desarrollo Socio Afectivo. Facultad de Psicología, Universidad de Cuenca Ecuador.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>.

Gutiérrez Fask (1988). Los medios de comunicación social fuera de la escuela. México

<https://www.monografias.com/docs/Los-Medios-DeComunicaci%C3%B3n-Dentro-Y-Fuera-F34FYUPJ8GNY>

Hernández F., Baptista O., (2010). Metodología de la investigación. (5ª ed.). México: Mc Graw- Hill Interamericana.
<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1851/1650>

Hernández Noriega. (2009). De la exclusión al diálogo intercultural con los pueblos indígenas, Plaza y Valdés, UNICH, México.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-16752010000100020

Hinojosa Wendy (2017). Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E. N°31463 Rio Negro. Satipo Perú.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2347/JUEGOS_TRADICIONALES_CONVIVENCIA_INTERCULTURAL_HINOSTROZA_RIBBECK_WENDY_LIZBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Úfele Rodrigo (2014). Juego, ternura y encuentro: Fundamentos en la primera infancia.

Espacios en blanco. Serie indagaciones.
<https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806006.pdf>

Lachi Ramfe. (2017). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años. Lima – Perú.
Disponible: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf

- Monteluisa eat al (2015). Non Tsinitibo: juegos del puebloShipibo-konibo ysu uso pedagógico. Revista Educación 24 (47). Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/14241>
- Morris yMaisto (2005). Introducción a la Psicología. México: Prentice Hall. p.131 <https://psicologiaen.files.wordpress.com/2016/06/morris-introduccion-a-la-psicologia.pdf>
- Motta Jhon (2017). La actitud de escucha, fundamento de la comunicación yla democracia en el aula. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/6192/5223
- Montessori yAgazzi (1993). Educación Infantil:Diseño Curricular De Aula. Bogotá:Ed.Cinzel.<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32236/TFG-G3069.pdf?sequence=1>
- La vega (1995). En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el curriculum deeducaciónfísica. AULA, número 44 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=167425>
- Öfele, Martin (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: educación física y deportes, 4(13), 1-15 <https://fdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Otzen yManterola (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Int. J. Morphol., 35(1): 227-232 <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Piaget Jean. (1959/2006). La Formación del Símbolo en el Niño. México D.F.: Fondo deCultura Económica. <https://studylib.es/doc/151706/la-formaci%C3%B3n-del-s%C3%ADmbolo-en-el-ni%C3%B1o-jean-piaget>
- Piaget Jen (1995). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición de los juegos en: UPN. El juego (Antología básica), México.<https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/LACLASIFICACI%C3%93N-DE-LOS-JUEGOS-Y-SUEVOLUCI%C3%93N/5262201.html>

Anexos

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “Garabatos”, Chimbote, 2022.

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | METODOLOGÍA |
|--|--|--|---|--|
| <p>Problema general ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales mejora la socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote?</p> | <p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote, 2021</p> | <p>Ha. La aplicación en función a juegos tradicionales fortalecen significativamente el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”- CHIMBOTE, 2022</p> | <p>Variable Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones Juegos de cooperación Juegos no estructurados Juegos colectivos</p> <p>Variable Socialización</p> <p>Dimensiones Integración Comunicación Actitud</p> | <p>Tipo de investigación: Cuantitativa Nivel: Explicativo Diseño de investigación: Pre experimental con pre test y pos test. Población: La población la constituye 60 niños de la edad de 3, 4 y 5 años. Muestra: La muestra es de 14 niños de 5 años Técnica: Observación Instrumentos: Ficha de Observación</p> |
| <p>Problemas específicos ¿De qué manera influyen los Juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los niños de</p> | <p>Objetivos específicos Evaluar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del Distrito de Chimbote, Ancash, 2022, a través del pre test.</p> | <p>Ho. La aplicación de juegos Tradicionales no influyen significativamente el desarrollo de la socialización a los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”- CHIMBOTE, 2022</p> | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>La Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote?</p> <p>¿Cómo el juego decooperación influye en el desarrollo de la socialización de los niños de la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote?</p> | <p>Aplicar juegos tradicionales para mejorar la socialización a los niños de 5 años de en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, Ancash, 2022</p> <p>-Evaluar el nivel de la socialización a través juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos del distrito de Chimbote, Ancash, 2022, a través del post test.</p> <p>-Comparar el Nivel de socialización inicial y posterior a la aplicación de los juegos tradicionales</p> | | | |
| | | | | |

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

Nombres y apellidos: _____ Edad del niño:

Fecha de registro:

Finalidad: La ficha de observación tiene como propósito recabar las informaciones pertinentes acerca de del manejo y conocimiento de los juegos tradicionales por las niñas y niños de 5 años de la

| N° | Dimensiones | Indicadores | Valoración | | | |
|----|-------------------------|--|------------|----|---|---|
| | | | LG | LP | P | I |
| 01 | Juegos de cooperación | Demuestra confianza y acepta a sus compañeros en el desarrollo de los juegos | | | | |
| 02 | | Se desplaza fácilmente al interior del grupo | | | | |
| 03 | | Jugando en equipo se divierte | | | | |
| 04 | | Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego. | | | | |
| 05 | | Establece responsabilidades para jugar las escondidas | | | | |
| 06 | Juegos No estructurados | Ejecuta juegos que son propios de su localidad | | | | |
| 07 | | Es respetuoso con las ideas de sus compañeros en el juego. | | | | |
| 08 | | Emplea materiales al participar en el desarrollo de los juegos. | | | | |
| 09 | Juegos Colectivos | Se interrelaciona apropiadamente al interior de su grupo | | | | |
| 10 | | Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos. | | | | |
| | | Hace amistad y fácilmente se integra al grupo. | | | | |
| | | Comparte sus materiales y juegos con sus compañeritos. | | | | |
| | | Participa deportivamente en grupos | | | | |

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA SOCIALIZACIÓN

Nombres y apellidos: _____ Edad del niño:

Fecha de registro:

Finalidad: La ficha de observación tiene como propósito recabar las informaciones pertinentes acerca de del manejo y conocimiento de los juegos tradicionales por las niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa “Garabatos” Los Pinos.

| N° | Dimensiones | Indicadores | Valoración | | | |
|----|--------------|---|------------|----|---|---|
| | | | LD | LP | P | I |
| 01 | Integración | Interactúa con sus compañeros | | | | |
| 02 | | Participa en nuevas actividades en el grupo con sus compañeros | | | | |
| 03 | | Sus compañeros lo invitan como parte del grupo para jugar | | | | |
| 04 | | | | | | |
| 05 | | Participa con seguridad, confianza en juegos y otras actividades de grupo | | | | |
| 06 | | Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades de grupo. | | | | |
| 07 | | Interviene espontáneamente al grupo de juego | | | | |
| 08 | Comunicación | Respeto las normas o reglas en el aula | | | | |
| 09 | | Comparte juegos, intercambiando roles | | | | |
| 10 | | Acepta las reglas del juego y actividades entre sus compañeros | | | | |
| 11 | | Opina libremente en grupos con sus compañeros | | | | |
| 12 | | Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás | | | | |
| 13 | | Dainiciativa, para realizar actividades en grupo | | | | |
| 14 | | | | | | |
| 15 | Actitud | Participa en grupo de juego sin mostrar agresión | | | | |
| 16 | | Colabora con sus compañeros dentro del aula | | | | |
| 17 | | Se solidariza y apoya a alguien quien lo necesite | | | | |
| 18 | | Cumple las tareas de manera independientesin que nadie lo esté exigiendo | | | | |
| 19 | | Expresa sus sentimientos cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo | | | | |
| 20 | | Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza. | | | | |

Anexo 03: Validez del instrumento

Ficha de Identificación del Experto

| Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación | |
|--|---|
| Nombres y Apellidos: Lachira Prieto Liliana Isabel | |
| N° DNI / CE: 02848218 | |
| Teléfono / celular: 975568101 | Email: llachirap@uladech.edu.pe |
| <hr/> | |
| Título profesional: Licenciada en Educación | |
| Grado académico: Maestría <u>X</u> | Doctorado: _____ |
| Especialidad: Lenguaje y Literatura | |
| Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote | |
| <hr/> | |
| Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis | |
| Título: Juegos Tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "GARABATOS", CHIMBOTE, 2022 | |
| Autor(es): Ramos Valerio Karol Geraldine | |
| Programa académico: Educación Inicial | |
| <hr/> | |
|  _____ |  |
| Firma | Huella digital |

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister : Lachira Prieto Liliana Isabel

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo:

Ramos Valerio Karol Geradine egresado del programa académico de de la Universidad Católica Los Ángeles de

Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “Juegos Tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “GARABATOS”, CHIMBOTE, 2022” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



DNI: 72735631

Firma de Estudiante

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

| FICHA DE VALIDACIÓN* | | | | | | | | |
|--|---|-------------------|------------------|--------------------|------------------|-----------------|------------------|----------------------|
| TÍTULO: Juegos Tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "GARABATOS", CHIMBOTE, 2022 | | | | | | | | |
| | Variable 1: Juegos Tradicionales | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
| | Dimensión 1: Juegos de cooperación | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| 1 | Jugando en equipo se divierte | x | | x | | x | | |
| 2 | Se desplaza fácilmente al interior del grupo | x | | x | | x | | |
| 3 | Se interrelaciona apropiadamente al interior de su grupo | x | | x | | x | | |
| 4 | Hace amistad y fácilmente se integra al grupo | x | | x | | x | | |
| | Dimensión 2: JUEGOS NO ESTRUCTURADOS | x | | x | | x | | |
| 1 | Ejecuta juegos que son propios de su localidad | x | | x | | x | | |
| 2 | Es respetuoso con las ideas de sus compañeros en el juego | x | | x | | x | | |
| 3 | Participa en el desarrollo de ciertos juegos tradicionales | x | | x | | x | | |
| 4 | Emplea materiales Al participar en el desarrollo de los juegos | x | | x | | x | | |
| | Dimensión 3: JUEGOS COLECTIVOS | x | | x | | x | | |
| | Utiliza materiales diversificados en los juegos | x | | x | | x | | |
| 1 | Es cuidadoso con los materiales utilizados | x | | x | | x | | |
| 2 | Ejecuta ciertos juegos respetando las normas | x | | x | | x | | |
| 3 | Comparte sus materiales y juegos con | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|---|--|--|
| | sus compañeros. compañeritos | | | | | | | |
| 1 | Siempre actúa deportivamente en grupos. | x | | x | | x | | |

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:
 Opinión

de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Lachira Prieto Liliana Isabel DNI: 02848218



 Firma



Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Gladis Roldan Gonzales

N° DNI / CE: 76543432

Teléfono / celular: 987099876

Email: roldangl@gmail.com.pe

Título profesional: Licenciada en Educación

Grado académico: Maestría _____

Doctorado: _____

Institución que labora: Directora de la I.E. 28 de julio

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos Tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "GARABATOS", CHIMBOTE, 2022.

Autor(es): Ramos Valerio Karol Geraldine

Programa académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

Validados por expertos de educación inicial Gladis Roldan(directora de la I.E 28 de Julio)y Nora Aunción (directora I.E Alto Huarancal), quienes dieron su conformidad del instrumento de la socialización que se ha empleado, la confiabilidad se obtuvo a través del Alfa de Cronbach, instrumento utilizado de Glenda Lizeth Caraz Chirinos (solo la ficha de observación de Socialización)

Anexo 04: Confiabilidad del instrumento

Prueba piloto:

- A. **Institución Educativa donde se aplicó:** I.E.P “GARABATOS”
- B. **Número de niños a los que se le aplicó la prueba piloto:** 10 niños de 5 años
- C. **Fecha de aplicación:** 23 de marzo del 2022
- D. **Resultados (cuadro elaborado en Excel):**

Instrumento de socialización: Glenda Lizbeth Carazas Chirinos, los juegos recreativos y la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Túpac Amaru II”, distrito Samuel pastor, provincia de Camaná - Arequipa, 2019.

Validados por expertos de educación inicial Gladis Roldan (directora de la I.E 28 de Julio) y Nora Aunció (directora I.E Alto Huarancal), quienes dieron su conformidad del instrumento de la socialización que se ha empleado, la confiabilidad se obtuvo a través del Alfa de Cronbach, la muestra es de 20 niños de 5 años.

Instrumento de Juegos Tradicionales: Lachira Prieto Liliana Isabel

Significación: Evalúa las características del nivel de socialización

N° de ítems: 20

Dimensión que evalúa: Integración Comunicación Actitud

Escala valorativa: Si = 1 No= 0

Confiabilidad: Mediante el coeficiente de alfa de Cronbach.

Validez: A través de expertos

ALFA DE CRONBACH DESOCIALIZACIÓN

Estadísticas de Confiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,995 | 20 |

Estadísticas de escala

| Media | Varianza | Desviación estándar | N de elementos |
|---------|----------|---------------------|----------------|
| 17,8000 | 39,511 | 6,28579 | 20 |

A. Coeficiente Alfa de Cronbach

Variable Dependiente: La socialización

Estadísticas de Confiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,995 | 20 |

Variable Independiente: Los juegos tradicionales

| ALFA DE CRONBACH | |
|---|-------|
| α (Alfa) = | 0.81 |
| K (Numero de Items) = | 14 |
| ΣV_i (Varianza de cada Items) = | 7.11 |
| Vt (Varianza total) = | 28.76 |

B. Interpretación de la confiabilidad (describa de acuerdo al coeficiente obtenido si el instrumento es confiable).

La socialización:

El análisis de la consistencia o confiabilidad del alfa de Cronbach es ,995; Esto significa que el instrumento es válido, porque los resultados son razonables para medir la socialización, por lo tanto es confiable.

Los juegos tradicionales:

Se ha diseñado una ficha de observación con 14 Ítems, El análisis de la consistencia o confiabilidad del alfa de Cronbach es 0,81, quiere decir que podemos confiar en el instrumento de juegos tradicionales, porque es un coeficiente alto para determinar la consistencia, es un componente fundamental porque produce confianza.



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E. "GARABATOS" - CHIMBOTE, 2022

Investigador (a): Ramos Valerio Karol Geraldine

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los Juegos Tradicionales Para Mejorar El Desarrollo De La Socialización En Los Niños De 5 Años De La I.E. "Garabatos" - Chimbote, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación tiene como búsqueda de resultados un mejor desenvolvimiento de los niños del nivel inicial, a través de nuevas estrategias y al mismo tiempo avanzar en los nuevos elementos que se va construyendo, favorecerá en las relaciones interpersonales de los niños de cinco años de inicial, ayudando a que se relacionen de manera positiva, que no sientan el miedo o timidez, ni que dejen de interactuar entre sí, se aconseja llevar los siguientes roles que favorecen al niño en su socialización, a través de la socialización, ya sea con juegos en grupos, tareas entre sus compañeros, actividades fuera del aula y juegos dirigidos. Ayudando positivamente a la convivencia humana.

Procedimientos:

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

1. Serie de preguntas de acuerdo a la investigación
2. No se divulgará sus datos
3. Podrá decidir de manera autónoma si desea participar o no

Beneficios:

1. Aprenderán a socializarse sin temor
2. La socialización moldea y adapta a una sociedad determinada
3. Inculca la cultura de los demás.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 984701746.

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

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

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



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año Del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Chimbote, 01 de Febrero de 2022

OFICIO Nº 1-2022-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Lita Zegarra Uyeki

Director de la I.E “Garabatos”

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante, **RAMOS VALERIO KAROL GERALDINE**, con código de matrícula N° **0102161064**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. “GARABATOS”- CHIMBOTE, 2022.**

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Ramos Valerio Karol Geraldine

Apellidos y nombre

DNI. N° 72735631

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

Anexo 1:

BASE DE DATOS DE PRE TEST- SOCIALIZACIÓN

| Variable Dependiente: Socialización | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------|----------------|----------------|--|
| N° | INTEGRACIÓN | | | | | | | P. SUB | ACTITUD | | | | | | | P. SUB | COMUNICACIÓN | | | | | | P. SUB | P. TOTAL | CATEGORIZACIÓN | | |
| | Item 1 | Item 2 | Item 3 | Item 4 | Item 5 | Item 6 | Item 7 | | Item 1 | Item 2 | Item 3 | Item 4 | Item 5 | Item 6 | Item 7 | | Item 1 | Item 2 | Item 3 | Item 4 | Item 5 | Item 6 | | | | | |
| ALUMNO 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 7 | En proceso (B) | |
| ALUMNO 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 7 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 6 | En proceso (B) | |
| ALUMNO 4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 9 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 5 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 | Inicio (C) | | |
| ALUMNO 6 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 7 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 7 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 7 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | Inicio (C) | | |
| ALUMNO 10 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | Inicio (C) | | |
| ALUMNO 11 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 7 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 12 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 | Inicio (C) | | |
| ALUMNO 13 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 7 | En proceso (B) | | |
| ALUMNO 14 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | Inicio (C) | | |

| NIVELES | | AUMNOS |
|----------|----------------------|--------|
| DE 16-20 | Logro destacado (AD) | |
| DE 11-15 | Logro previsto (A) | |
| DE 6-10 | En proceso (B) | |
| DE 0-5 | Inicio (C) | |

| NIVELES | | AUMNOS |
|----------|----------------------|--------|
| DE 16-20 | Logro destacado (AD) | 0 |
| DE 11-15 | Logro previsto (A) | 0 |
| DE 6-10 | En proceso (B) | 9 |
| DE 0-5 | Inicio (C) | 5 |

BASE DE DATOS DE POST TEST SOCIALIZACIÓN

| Variable Dependiente: Socialización | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------|----------------------|----------------------|--|--|
| Item 1 | Item 2 | Item 3 | Item 4 | Item 5 | Item 6 | Item 7 | P. SUB | ACTITUD | | | | | | | P. SUB | COMUNICACIÓN | | | | | | P. SUB | P. TOTAL | CATEGORIZACIÓN | | | |
| | | | | | | | | Item 1 | Item 2 | Item 3 | Item 4 | Item 5 | Item 6 | Item 7 | | Item 1 | Item 2 | Item 3 | Item 4 | Item 5 | Item 6 | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 16 | Logro destacado (AD) | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 18 | Logro destacado (AD) | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | 17 | Logro destacado (AD) | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 20 | Logro destacado (AD) | | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 12 | Logro previsto (A) | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 17 | Logro destacado (AD) | | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | 16 | Logro destacado (AD) | | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 16 | Logro destacado (AD) | | | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 15 | Logro previsto (A) | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 19 | Logro destacado (AD) | | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 16 | Logro destacado (AD) | | | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 13 | Logro previsto (A) | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 5 | 17 | Logro destacado (AD) | | | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 11 | Logro previsto (A) | | | |

| NIVELES | | f | % |
|---------|----------------------|----|------|
| 16-20 | Logro destacado (AD) | 10 | 71% |
| 11-15 | Logro previsto (A) | 4 | 29% |
| 6-10 | En proceso (B) | 0 | 0% |
| 0-5 | Inicio (C) | 0 | 0% |
| | | 15 | 100% |

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Karol Geraldine Ramos Valerio, identificado (a) con DNI 72735631, con domicilio real en Jr Pañamarca AH Santa Cruz Mz A Lt 46, Distrito Chimbote, Provincia Santa, Departamento Ancash.

DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de estudiante con código de estudiante 0102161064 de la Escuela Profesional de Educación Inicial , Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-1:

Que los datos consignados en la tesis titulada JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. “GARABATOS”, CHIMBOTE, 2022 son reales. Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad

Chimbote, 15 de Diciembre de 2023



Firma del estudiante/bachiller



Huella Digital

DNI 72735631

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. PROFESORA : Karol Ramos Valerio
2. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugamos a los piratas”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADOR |
|-----------------|--------------------------|--|---|
| PERSONAL SOCIAL | CONSTRUYE SU CORPORAIDAD | 1.1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. | 2.1.1 Reconoce las partes de su cuerpo en las acciones y vivencias que realiza. |

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

| FASES | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y/O MATERIALES |
|----------------------------------|---|---|
| Asamblea o inicio | Los niños salen en forma ordenada al patio, se ubican en semicírculo y en asamblea dialogamos sobre lo que se va a realizar elaborando las normas para el taller de psicomotricidad. Se les propone el tema a trabajar... “el día de hoy vamos a mover nuestro cuerpo al ritmo de la música”, ¿Quién quiere hacerlo mejor que yo? | PLUMONES CARTEL PARANORMAS |
| Desarrollo y expresividad motriz | Mostramos el espacio donde se desarrollará la sesión de psicomotricidad. Invitamos a los niños a recorrer el espacio donde se va a trabajar mediante la canción “ <i>Lento, muy lento</i> ” (<i>Centro Nathán</i>) con la dirección web https://www.youtube.com/watch?v=RNeO4MntTaA , Lo hacemos de manera lenta y luego rápido realizando diversos movimientos: caminando y saltando, escuchando el sonido del silbato. Se propone escuchar un CD de música que genera movimiento: “ <i>Moviendo todo el cuerpo</i> ” (<i>Chiquirines Club TV</i>) web https://www.youtube.com/watch?v=4BI2pabg2ow y se pide que se muevan creativamente de acuerdo a la letra de la canción. Se les muestra el vídeo clip de la canción y se les propone hacerlo junto con la guía y pasos sin perder el ritmo y sin equivocarse. | SILBATO MÚSICA REPRODUCTOR ORDE MÚSICA TV VIDEOCLIP |
| Relajación | Se invita a los niños a ubicarse en semicírculo, de pie; se canta la canción “ <i>Caminar, caminar y parar</i> ” (<i>Baila, Baila</i>) con la dirección web https://www.youtube.com/watch?v=-csuoX_uM7U y se irán dejando caer lentamente hasta quedar acostaditos en el suelo respirando lentamente y se irán levantando cuando la profesora les toque la cabeza. | NIÑOS Y NIÑAS CANCIÓN |

| | | |
|------------------------------|--|---------------------------------------|
| Expresión Gráfico - Plástica | Les entregamos papel en blanco para que dibujen de manera libre las actividades vivenciadas, lo que más les ha gustado de la sesión. | PAPEL BOND CRAYON ES LÁPICES |
| Cierre | Comentan lo que realizaron en la actividad en base a preguntas ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿Cómo se movieron? ¿cómo es tu cabeza? ¿cómo son tus manos? ¿para qué sirven las piernas? ¿para qué usamos el tronco? ¿Les gustaría bailar usando algún material? ¿Con qué material les gustaría trabajar en la otra sesión? | DIÁLOGOS |

IV. EVALUACIÓN:

| N° | ESTUDIANTES | Demuestra confianza y acepta a sus compañeros en el desarrollo de los juegos |
|----|-------------------|--|
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS :

1. PROFESORA : Karol Ramos Valerio
2. NOMBRE DE LA SESIÓN : “El arca de Noe”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-----------------|-----------------------------------|---|---|
| PERSONAL SOCIAL | 2. CONSTRUYE SU CORPOREIDAD | 2.2 Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad. | 2.2.2 Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etcétera). |
| | 3. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y | 3.1. Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. 1 Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física. | 3.1.1 Realiza de manera espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico. |

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

| PROCESOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y/O MATERIALES |
|----------------------------------|---|--|
| Asamblea o inicio | Los niños salen en forma ordenada al patio, se ubican en semicírculo y en asamblea dialogamos sobre lo que se va a realizar elaborando las normas para el taller de psicomotricidad. Se les propone el tema a trabajar... “el día de hoy vamos a oír, jugar y bailar con la música del marinero”, ¿Quién quiere hacerlo? | PLUMONES CARTEL PAR ANORMAS |
| Desarrollo y expresividad motriz | Mostramos el espacio donde se desarrollará la sesión de psicomotricidad. Invitamos a los niños a recorrer el espacio donde se va a trabajar mediante la canción “ <i>Lento, muy lento</i> ”. Lo hacen de manera lenta y luego rápido realizando diversos movimientos: caminando y saltando, escuchando el sonido del silbato. Se propone escuchar una pista de música que genera movimiento: “ <i>Marinero se fue a la Mar</i> ” (Chiquirines Club TV) https://www.youtube.com/watch?v=jD4-07q-vm4 y se pide que se muevan creativamente y canten y bailen de acuerdo a las indicaciones de la maestra: Ahora el marinero se sintió, triste: ¿Cómo cantamos tristes?; Ahora el marinero se sintió, feliz: ¿Cómo lo haremos felices?; etc. | SILBATO MÚSICA REPRODUCTOR MÚSICA |

| | | |
|------------------------------|--|------------------------------|
| | Se les muestra el vídeo clip de la canción y se les propone hacerlo junto con la guía y pasos sin perder el ritmo y sin equivocarse. | |
| Relajación | Se invita a los niños a ubicarse en semicírculo, de pie; se canta la canción “ <i>Caminar, caminar y parar</i> ” (<i>Baila, Baila</i>) con la dirección web https://www.youtube.com/watch?v=-csuoX_uM7U y se irán dejando caer lentamente hasta quedar acostaditos en el suelo respirando lentamente y se irán levantando cuando la profesora les toque la cabeza. | NIÑOS Y NIÑAS CACCIÓN |
| Expresión Gráfico - Plástica | Les entregamos papel en blanco para que dibujen de manera libre las actividades vivenciadas, lo que más les ha gustado de la sesión. | PAPEL BOND CRAYON ES LÁPICES |
| Cierre | Comentan lo que realizaron en la actividad en base a preguntas ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿Cómo se movieron? ¿Se divertieron? ¿Por qué se puso triste el marinero? ¿Con qué material les gustaría trabajar en la otra sesión? | DIÁLOGOS |

IV. EVALUACIÓN:

| | | Jugando en equipo se divierte | Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego. |
|----|-------------------|--------------------------------------|--|
| N° | ESTUDIANTES | | |
| 1 | BACILIO JANIS | | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | | |
| 4 | DELGADO GERARDO | | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | | |
| 6 | GUZMAN JUAN | | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Profesora : Karol Ramos Valerio
2. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugamos a las escondidas”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|----------|--------------------------|--|---|
| PERSONAL | CONSTRUYE SU CORPOREIDAD | 2.2 Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad. | 2.2.3 Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego. |

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

| FASES | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y/O MATERIALES |
|---|---|----------------------------------|
| Asamblea o inicio | La docente invita a los estudiantes a salir al patio. Se establecen normas junto con los niños para realizar las actividades que se van a desarrollar. La docente les informa que esta vez trabajaremos <i>moviéndose y cambiando al ritmo de la música.</i> | plumones para cartel para normas |
| Desarrollo y Reconocemos el espacio entonando la canción “Soy una serpiente”, en fila caminamos por todo el lugar donde vamos a trabajar. Mostramos el espacio donde se desarrollará la sesión de psicomotricidad. Se propone escuchar un CD de música que motivará el cambio de movimientos: “Josefina, la Gallina” (Juguemos en el campo) https://www.youtube.com/watch?v=ISkORItAM8s y se pide que se muevan creativamente y canten y bailen de acuerdo a lo que oyen en la canción, corren, giran, saltan, imitan el vuelo de las aves siguiendo el ritmo de la canción Quieren hacerlo otra vez? Lo intentan repetir, si desean, sin perder el ritmo y sin equivocarse o se les propone oír otra canción que ya conocen “ <i>Lento, muy lento</i> ”. | MÚSICA USB REPRODUCTOR | |
| Relajación | Se invita a todos los niños que se sienten en el patio para poder empezar con la relajación, se les pide a los niños que cierren los ojos y haremos ejercicios de respiración (inhalando y exhalando el aire) | NIÑOS Y NIÑAS |
| Expresión Gráfica - Plástica | Les entregamos papel en blanco para que dibujen de manera libre las actividades vivenciadas, lo que más les ha gustado de la sesión. | PAPEL BOND LÁPICES Y CRAYONES |

| | | |
|--------|--|----------|
| Cierre | Sentado en el círculo iniciaremos el dialogo con los niños: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó bailar como la Gallina Josefina? siguiendo el ritmo de la música. ¿Con qué materiales podríamos realizar diferentes movimientos? | diálogos |
|--------|--|----------|

IV. EVALUACIÓN:

| N° | ESTUDIANTES | Establece responsabilidades para jugar las escondidas |
|----|--------------------------|---|
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. PROFESORA : Karol Ramos Valerio
2. NOMBRE DE LA SESIÓN : **“Latas y Pelotas(kiwi)”**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|----------|---|---|---|
| PERSONAL | 4. PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO. | 4.1. Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos. | 4.1.2. Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema, en situaciones de juego y exploración. |

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

| FASES | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y/O MATERIALES |
|----------------------------------|--|---|
| Asamblea o inicio | En el patio, formamos una ronda posteriormente les recordamos las normas de trabajo y les comentamos que Haremos una competencia al ritmo de la música. | Plumones Cartel para normas |
| Desarrollo y expresividad motriz | Delimitamos nuestro espacio por medio de la canción “Saltan los Conejos” y saltamos por todo el lugar por donde vamos a trabajar. Formamos tres filas para realizar una competencia de colores: Entregamos a los primeros niños de cada grupo un palicintas de diferente color (verde, anaranjado o celeste). El resto del grupo coge la cinta y avanza caminando, saltando o caminando (según se indique) al ritmo de la canción que setoque. Gana el grupo que mejor siga el ritmo. Si desean repetir la actividad lo pueden hacer en parejas cogidos de las manos, de los tres grupos a la vez. Les apoyamos si hay algún conflicto o si no entienden alguna instrucción o incumplen alguna norma. | Reproductor de USB Pista musical Palicintas Conos Música variada. |
| Relajación | Pedimos a los niños acostarse en el piso, boca arriba y, mientras vamos escuchando una canción de cuna instrumental respiramos suavemente. Poco a poco los niños se irán moviendo y parándose muy despacio hasta quedar todos despiertos posteriormente en fila nos dirigimos a nuestra aula. | Reproductor de USB Pista musical |
| Expresión Gráfico-Plástica | Les entregamos a los niños una hojita grafica donde tendrán que trazar a través de varios objetos el camino que se debe seguir sin topar ningún objeto. | Hoja gráfica crayones |

Cierre Finalmente dialogamos con los niños en asamblea: ¿Les gustó la actividad? ¿Con qué materiales jugamos hoy? ¿De qué color son? ¿Qué otros materiales podemos utilizar?

IV. EVALUACIÓN:

| N° | ESTUDIANTES | Comparte sus materiales y juegos con sus compañeritos. |
|----|--------------------------|--|
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS :

1. PROFESORA : Karol Ramos Valerio
2. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Nos divertimos con las pelotas de trapo”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-----------------|-----------------------------|--|---|
| PERSONAL SOCIAL | 2. CONSTRUYE SU CORPORIEDAD | 2.1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. | 2.1.2 Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. 2.1.4 Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros). |

III. SECUENCIA METODOLÓGICA:

| PROCESOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y/O MATERIALES |
|----------------------------------|---|--|
| Asamblea o inicio | La docente invita a los estudiantes a salir al patio. Se establecen normas junto con los niños para realizar las actividades psicomotrices. La docente les menciona que este día usaremos pelotas para movernos al ritmo de la música. | plumones cartel para normas |
| Desarrollo y expresividad motriz | Reconocemos el espacio entonando la canción “Caminar, caminar y parar”, donde los niños se desplazan por el espacio determinado. Se coloca previamente las pelotas a utilizar dispuestas en el lugar que ocupará cada niño o niña. Los niños usarán la pelota para moverse de manera libre pero al ritmo de la canción “It’s a Rainy Day” (ICE MC) con la dirección web https://www.yout+ube.com/watch?v=R8dpA83LvmM . Se les anunciará cinco minutos antes de terminar la actividad. Los niños escucharán la canción otra vez prestando atención al cambio de ritmo en cada parte de la misma y repetirán la actividad moviéndose al ritmo tratando de indicar movimientos que ellos sugieren. Se les motivará para que guarden las pelotas en su bolso correspondiente con nuestra ayuda. | Tantas pelotas como niños Música, USB Reproductor |
| Relajación | Se invita a todos los niños que se sienten para poder empezar con la relajación, se les pide a los niños que cierren los ojos y haremos ejercicios de respiración (inhalando y exhalando el aire) | niños y niñas |

| | | |
|------------------------------|--|------------------------|
| Expresión Gráfico - Plástica | Les entregamos papel en blanco para que dibujen de manera libre las actividades vivenciadas, lo que más les ha gustado de la sesión. | papel bond crayones |
| Cierre | Sentado en el círculo iniciaremos el dialogo con los niños: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les jugar y bailar? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Con qué otros materiales podríamos bailar? | diálogos |

IV. EVALUACIÓN:

| N° | ESTUDIANTES | Ejecuta juegos que son propios de su localidad | Es respetuoso con las ideas de sus compañeros en el juego. |
|----|-------------------|--|--|
| 1 | BACILIO JANIS | | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | | |
| 4 | DELGADO GERARDO | | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | | |
| 6 | GUZMAN JUAN | | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE : Karol Ramos Valerio.

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a las Carreras de Sacos”

II. SELECCIÓN DE APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVALUACIÓN:

| AREA | COMPETENCIAS | CAPACIDADES | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACION |
|-----------------|------------------------------|--|---|---------------------------|
| PERSONAL SOCIAL | 1.- Construye su corporeidad | 1.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. | 1.1.3 Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres. | Ficha de observación |

III. SECUENCIA DIDACTICA:

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y MATERIALES |
|---|---|-----------------------|
| <i>“Jugamos a las Carreras de Parejas Saltarinas”</i> | Asamblea o inicio: Los niños en asamblea conversamos acerca de lo que podemos hacer con los conos. ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿De qué otra forma los podemos usar? Les proponemos jugar a las “Carreras de Parejas Saltarinas” Les explicaremos que jugaremos en carreras pero en parejas y saltando. En dos grupos. Todas las parejas partirán saltando en el mismo tiempo hacia el cono, lo rodearán y luego ganará el grupo de la pareja que llegue primero al lugar donde empezó la carrera. | 2 conos |
| | Desarrollo y expresividad: Los estudiantes se ubican en media luna y organizan a sus participantes elegidos y sus barras. Se colocan en el lugar determinado para la partida y empiezan las barras y carreras. Se anima a los que ganaron y así mismo a los que no ganaron. Se les entrega más conos para que se organicen y jueguen de manera libre; unos instantes antes del cierre se les comunica que la actividad va a concluir. | Ambiente despejado |
| | Cierre: Los niños y niñas que deseen hacerlo ayudarán a guardar el material en orden siendo esta conducta reforzada con palabras de ánimo para que los demás sean atraídos a la responsabilidad de ordenar después de jugar. Luego se | Diálogo |

| |
|--|
| relajan descansando, respirando y contándonos lo que les gustó o no de la actividad. |
|--|

IV. EVALUACION:

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADOR 1.1.3 Emplea materiales al participar en el desarrollo de los juegos. |
|----|--------------------------|--|
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE : Karol Ramos Valerio
 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Saltando por los conos y aros”

II. SELECCIÓN DE APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVALUACIÓN

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|--|--|--|---------------------------|
| PERSONAL SOCIAL | Participa en actividades deportivas en interacción con su entorno. | Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. | Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados, abiertos, y diferentes alturas. Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza. | Ficha de observación |

III. SECUENCIA DIDACTICA:

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y MATERIALES |
|---------------------|--|---------------------------|
| ASAMBLEA O INICIO | Se ubican en semicírculo y en asamblea dialogan y recuerdan las normas para trabajar en orden. Se declara el tema: El día de hoy saltaremos por los conos y aros tocándonos las partes de nuestro cuerpo. | |
| EXPRESIVIDAD MOTRIZ | <ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños que hagan un reconocimiento del espacio, acompañado de un instrumento musical. - Se les entrega los conos y aros para que lo puedan explorar y utilizar de manera libre realizando diferentes actividades. - Responden las siguientes preguntas: ¿Qué serán? ¿Para qué sirven los conos y aros? ¿Cómo es? ¿Qué haremos con todos los materiales? - La docente explica en que consiste el juego a realizar. - Forman 2 grupos de niños y niñas. - Saltan dentro del aro con sus dos pies juntas mencionando y tocando las partes de su cuerpo. <p>Saltan por encima de los conos grandes y pequeños mencionando y tocando las partes de su cuerpo.</p> | -conos -aros -tizas |

| | | |
|------------------------------|---|--|
| RELAJACIÓN | Invitamos a los niños a echarse en el piso y a cerrar los ojos, se imaginan que en su mano tienen un pajarito muy pequeño que lo brindan mucho su amor y cuando creció lo dejaron ir para que vuele muy alto y desde arriba les cuide. Finalmente los niños se despiden de los pajaritos con la mano hacia arriba | |
| EXPRESIÓN GRÁFICA O PLÁSTICA | Se entrega tizas para que representen sus experiencias vividas en la actividad motriz. | |
| CIERRE | Dialogamos sobre la actividad realizada. - ¿Qué les pareció? - ¿Cómo nos sentimos al realizar diferentes juegos con los materiales? - ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Con que otros materiales les gustaría trabajar en la próxima sesión? | |

EVALUACION:

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADOR OR Se interrelaciona apropiadamente al interior de su grupo. |
|----|---------------------|--|
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.-DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE

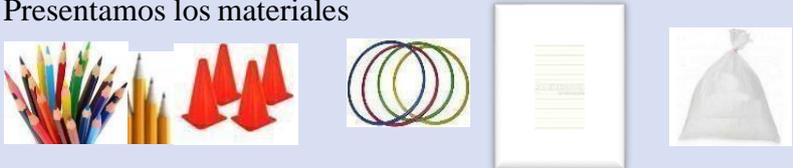
: Karol Ramos Valerio

NOMBRE DE LA SESIÓN: "ME DIVIERTO SALTANDO Y CORRIENDO"

II. SELECCIÓN DE APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVALUACIÓN

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES |
|-----------------|---------------------------|---|--|
| PERSONAL SOCIAL | Construye su corporeidad. | Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada uno de sus pates en el espacio y un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía. | Realiza acciones motrices básicas como correr trepar y saltar, desde cierta altura deslizarse en sus actividades cotidianas y juegos libres. |

III. SECUENCIA DIDACTICA:

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS |
|-------------------------------|---|
| ASAMBLA O INICIO | <ol style="list-style-type: none"> Formamos y semicírculo con los niños. Presentamos los materiales  <ol style="list-style-type: none"> Establecemos las normas Mediante la canción conejo saltarán preparamos nuestro esquema corporal para seguir jugando. |
| DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ | <p>Mediante la canción vamos a cazar al león los niños /as</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saltan las ulas - Rodean las ula ula, etc <p>Cuando el león aparece todos debemos correr para no ser atrapados, no debemos salirnos del sitio</p> |
| RELAJACION | <p>Todos sentados, cada uno con su bolsa da la indicación estos tienen que inflarla e desinflarla, por dos veces.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| EXPRESIÓN GRÁFICA | Los niños y niñas se forman grupos de 4 participantes le les entrega un papelote, lápiz y colores y se le explica que dibujen lo que más les a gustado de las actividades realizadas. |
| CIERRE | Los sentamos en círculos, les pedimos que levantes sus papelotes que han dibujado y dialogamos. ¿Qué hermoso que han dibujado? ¿Qué actividades se realizó primero, luego y después? ¿Qué les gustaría jugar la próxima clase? |

V. EVALUACION:

| | | INDICADOR |
|----|---------------------|---|
| | | OR |
| | | Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos. |
| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | |
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I.-DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE : Karol Ramos Valerio
 NOMBRE DE LA SESIÓN: "JUGANDO A LA GALLINITA CIEGA"

II. SELECCIÓN DE APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVALUACIÓN

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACION |
|-----------------|--------------------------|--|---|---------------------------|
| PERSONAL SOCIAL | CONSTRUYE SU CORPOREIDAD | Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. | Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual. | Ficha de observación |

III. SECUENCIA DIDACTICA:

| FASES | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y MATERIALES |
|-----------------------------|--|-----------------------|
| ACTIVIDAD O INICIO | -Forman un círculo en el patio. -Se les presenta los materiales que se va a utilizar. -Proponen sus normas para el juego y el uso de materiales. | |
| DESARROLLO EXPRESIÓN MOTRIZ | Exploran libremente los materiales. -Reciben una pelota para realizar las siguientes acciones: | -pelotas -cajas |

| | | |
|----------------------------|--|----------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Lanza las pelotas arriba-abajo, delante-atrás. • Forman una fila para lanzar la pelota dentro de la caja. <p>Trabajan en pares para lanzar y recibir la pelota.</p> | |
| RELAJACIÓN | Sentados en el patio entonamos la canción “semillita, semillita” realizando los movimientos que indica la canción. | |
| EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO | - Entregamos a los niños papelógrafos, plumones y témperas para realizar la técnica dactilo pintura y plasmen lo que más les gustó de la actividad. | Papelógrafos, plumones, témperas |
| CIERRE | -Nos sentamos en círculo en el patio y preguntamos: ¿Qué les gustó de esta actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Se cumplieron todas las normas propuestas? | |

V. EVALUACION:

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADOR |
|----|---------------------|--|
| | | Respetar en turno, en los juegos u otras actividades que se realiza. |
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN JUAN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE : Karol Ramos Valerio

NOMBRE DE LA SESIÓN: “ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS”

II. SELECCIÓN DE APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVALUACIÓN:

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACION |
|-----------------|--------------------------|---|---|---------------------------|
| PERSONAL SOCIAL | CONSTRUYE SU CORPOREIDAD | 2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. | 2.2.7 Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza. | Ficha de observación |

III. SECUENCIA DIDACTICA

| NOMBRE DE ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y MATERIALES |
|----------------------------|--|--|
| ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS | Asamblea o Inicio: Los niños y las niñas junto a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros. Salimos en forma ordenada y para calentar, trotamos en todas las direcciones, al sonido del silbato se forman en columnas. | Pelota Conos Silbato Papel y plumones |
| | Expresividad motriz: Se invita a los niños que hagan un reconocimiento del espacio, acompañado de un ritmo que se marca con el silbato. Se inicia con ritmo lento y luego rápido. Luego patean la pelota en diversas direcciones de manera libre. No vale utilizar las manos, sólo los pies y no vale sacar la pelota del campo recorrido. | Pelota Conos Silbato normas |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Relajación: La docente propicia una vuelta a la calma, a la tranquilidad a través de canciones relajantes en un espacio acogedor en el aula, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar). Alternativamente se puede narrar una historia y con los más pequeños hacer una ronda.</p> | <p>Diálogo Reproductor de CD CD con música relajante</p> |
| | <p>Expresión gráfico-plástica La docente propone a los niños realizar sus pelotitas con plastilina y se les permite elegir el color de plastilina de su preferencia para elaborarlas.</p> | <p>plastilina</p> |
| | <p>Cierre Sentados en el piso, preferentemente donde iniciaron la sesión invitarles a que narren lo que más le gusto de la sesión (no es necesario que hablen todos) también la docentes puede contar lo que ella ha observado en los juegos. Puede despedirse preguntándoles que les gustaría jugar la próxima vez. Dialogamos sobre lo realizado.</p> | <p>Diálogo</p> |

EVALUACION:

| | | INDICADOR |
|----|---------------------|--|
| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | Expresa sus sentimientos cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo. |
| 1 | BACILIO JANIS | |
| 2 | CABREJOS XIOMARA | |
| 3 | CABRERA MITSUKY | |
| 4 | DELGADO GERARDO | |
| 5 | GALVEZ ISABELLA | |
| 6 | GUZMAN J AN | |
| 7 | DE LA CRUZ ROSA | |
| 8 | MENDIETA ASHLY | |
| 9 | MINCHOLA ADRIAN | |
| 10 | MUÑOZ WILLIAMS | |
| 11 | NINAQUISPE FABIAN | |
| 12 | PEREZ YANFRANCO | |
| 13 | PEREZ ALEXANDER | |
| 14 | QUISPE DIOMAR | |