



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y LOS NIVELES DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1151 DEL DISTRITO DE JULIACA,
PUNO, AÑO 2024**

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

AUTOR

**CHAÑE YARETA, HERMELINDA
ORCID:0000-0001-6250-6507**

ASESOR

**TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID:0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0285-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:20** horas del día **26** de **Junio** 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y LOS NIVELES DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1151 DEL DISTRITO DE JULIACA, PUNO, AÑO 2024**

Presentada Por :
(6907172158) **CHAÑE YARETA HERMELINDA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, la tesis, con el calificativo de **13**, 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
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 DIDÁCTICOS Y LOS NIVELES DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1151 DEL DISTRITO DE JULIACA, PUNO, AÑO 2024 Del (de la) estudiante CHAÑE YARETA HERMELINDA , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 11% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 01 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este presente trabajo está dedicado con mucho amor primeramente a Dios y luego a todas las personas que me han apoyado principalmente a mi mamá Maria Yareta Yareta, a mi esposo Martin Condori Villasante, a mis hijos Yadira y Jairo ya que gracias a ellos me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos, pues son mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más, dándome sus palabras de aliento para no dejarme decaer

Agradecimiento

Primeramente agradezco a Dios por mantenerme con buena salud para poder realizar este proyecto de investigación así mismo a la directora de la institución educativa 1151 Lic. Obdulia Huanca Andrade por haberme dado acceso a su plantel educativo así como a la docente de aula y padres de familia ya que me dieron las facilidades para continuar con la investigación, posteriormente mi agradecimiento va dirigido a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera profesional.

Agradezco también a mi asesora Dra. Bertha Aroni Flores por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad, conocimiento científico y sobre todo tener la paciencia para guiarme durante todo el desarrollo de la investigación.

Y para finalizar, también agradezco a mi mamá Maria Yareta Yareta, a mi esposo Martin Condori Villasante, a mis hijos Yadira y Jairo ya que han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.

Índice general

Dedicatoria	IV
Agradecimiento.....	V
Índice general.....	VI
Lista de tablas.....	VIII
Lista de figuras.....	IX
Resumen.....	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	3
2.1. Antecedentes	3
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. Juegos didácticos	9
2.2.1.1. Teoría sobre los juegos didácticos.....	9
2.2.1.2. Teoría de Jean Piaget.....	10
2.2.1.3. Definición	10
2.2.1.4. Características del juego.....	11
2.2.1.5. Beneficios del juego	11
2.2.1.6. Clasificación de los juegos	12
2.2.1.7. Funciones de los juegos didácticos	13
2.2.1.8. Tipos de juegos didácticos	13
2.2.1.9. Dimensiones del juego	14
2.2.1.10 El juego en el crecimiento y desarrollo del niño	15
2.2.1.11. Teoría sobre la socialización	16
2.2.1.12. Definición	17
2.2.1.13. Características de la socialización	18
2.2.1.14. Importancia del juego en la socialización	18
2.2.1.15. Etapas de socialización.....	19
2.2.1.16. Tipos de socialización	20
2.2.1.17. Habilidades sociales que los niños desarrollan mediante el juego	20
2.2.1.18. Procesos de socialización	22

2.2.1.19. La socialización de los juegos a través de los juegos didácticos.....	23
2.2.1.20. Los agentes de la socialización	24
2.2.1.21. Dimensiones de la socialización.....	25
2.2.1.22. Definición de términos	26
2.3. Hipótesis	28
III. METODOLOGÍA.....	29
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	29
3.2. Población y muestra	30
3.3. Variables. Definición y operacionalización	32
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	33
3.5. Método de análisis de datos	34
3.6. Aspectos éticos.....	35
IV.RESULTADOS	36
4.1. Resultados	36
4.2. Resultados inferenciales.....	44
V. DISCUSIÓN	46
VI. CONCLUSIONES.....	50
VII. RECOMENDACIONES.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS	57
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	57
Anexo 02. Instrumento de recolección de información	58
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos	59
Anexo 04. Consentimiento informado.....	66

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo.....	30
Tabla 2. Distribución de la muestra según sexo	31
Tabla 3. Cuadro de operacionalización.....	32
Tabla 4. Validación variable	34
Tabla 5. Influencia de los juegos didácticos	37
Tabla 6. Nivel de las dimensiones de la socialización antes de la aplicación de la estrategia juegos didácticos.	38
Tabla 7. Aplicación de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización.....	40
Tabla 8. Nivel de las dimensiones de la socialización posterior a la aplicación de la estrategia juegos didácticos.	42
Tabla 9. Prueba de normalidad	44
Tabla 10. Prueba de muestras emparejadas	45

Lista de figuras

Figura 1. Influencia de los juegos didácticos.	37
Figura 2. Nivel de las dimensiones de la socialización antes de la aplicación de la estrategia juegos didácticos.	38
Figura 3. Aplicación de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización	41
Figura 4. Nivel de las dimensiones de la socialización posterior a la aplicación de los juegos didácticos.....	42

Resumen

Para la realización de este presente estudio se observó que los niños tenían dificultad al momento de socializar para realizar sus actividades escolares, es así que dependían de sus padres de familia y docentes por lo que se planteó el objetivo general: determinar la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2021. Se desarrollo una metodología tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño Preexperimental, la población estuvo conformada por niños del nivel inicial y la muestra del aula representada por 20 niños de 5 años. Se utilizó como técnica la observación, el instrumento de acopio de datos fue la guía de observación validada por juicio de expertos y la confiabilidad fue del 0.80 medida por Alfa de Cronbach. Los padres subscribieron el consentimiento informado, para la contrastación de hipótesis se utilizó T student. En los resultados más importantes se observó en la pre prueba que el 76.7 % de los niños estuvieron en el nivel de proceso y en la post prueba se observó que el 90 % de niños estuvieron en el nivel de logro previsto sobre el nivel de socialización, por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo, es decir, los juegos didácticos mejoran los niveles de socialización para un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

Palabra claves: Afectivo, cognitivo, emocional, integración, juegos didácticos, socialización.

Abstract

To carry out this present study, it was observed that the children had difficulties when socializing to carry out their school activities, so they depended on their parents and teachers, for which the general objective was established: to determine the influence of games didactic in the levels of socialization in five-year-old children of the initial educational institution 1151 in the district of Juliaca, Puno, year 2021. A quantitative methodology was developed, explanatory level, Pre-experimental design, the population was made up of children from the initial level and the classroom sample represented by 20 5-year-old children. Observation was used as a technique, the data collection instrument was the observation guide validated by expert judgment and reliability was 0.80 measured by Cronbach's Alpha. The parents signed the informed consent, for the contrasting of hypotheses T student was used. In the most important results, it was observed in the pre-test that 76.7% of the children were at the process level and in the post-test it was observed that 90% of children were at the expected level of achievement on the level of socialization, Therefore, it is concluded that the working hypothesis is accepted, that is, didactic games improve levels of socialization for a significance level of $p=0.000 < 0.05$.

Keywords: Affective, cognitive, emotional, integration, educational games, socialization.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta investigación lleva por título juegos didácticos y los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, Año 2024, el cual llegará a formar parte del proceso para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, la cual surgió en consecuencia de las distintas dificultades en la socialización que se fue observando en los estudiantes del nivel inicial.

El proceso de socializar empieza desde que la persona es infante, en el cual se adquieren actitudes y valores, de acuerdo a la cultura, creencias y estereotipos del ambiente donde se desarrolla, por lo que la etapa preescolar es un período de vital relevancia dentro del desarrollo que tiene el ser humano para determinar la manera de relacionarse con las personas que conforman el entorno; por lo que a medida que pasa el tiempo, se amplía el número de interacciones sociales (Gasim, 2020). En tal sentido, la escuela cumple un rol esencial en el proceso de formación del educando, la cual debe buscar crear en los niños conductas saludables que aporten en el establecimiento de relaciones con los demás (Larivière et al. 2022).

Según Viana (2021) en Ecuador se observó que el 97.9 % de los niños están en un nivel bajo y 2.1 % de los estudiantes, estuvieron en el nivel medio, analizando que los estudiantes del nivel inicial tenían dificultad al momento de la interacción social, notando problemas de salud mental, expresados en fobias, miedos, ansiedad o estrés en los menores de edad.

Así mismo según pozo y vega (2022) en el Cusco se observó que los niños del segundo ciclo del nivel inicial en algunas instituciones de la ciudad el 88.8 % tenían problemas en el desarrollo de su socialización siendo a la mayoría de estudiantes con esa dificultad, pues habían bajado su rendimiento escolar durante los primeros meses del año.

Referente a la institución educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, se pudo observar que los estudiante de cinco años, tenían distintas limitaciones al momento de socializarse entre compañeros, ya que no lograban trabajar en equipo cuando se le requería o al momento de salir a jugar.

Por tal motivo se planteó el siguiente enunciado del problema ¿En qué medida influyen los juegos didácticos en los niveles de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024?

Por ende se redactó el objetivo genreal determinar la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024, y los objetivos específicos identificar el nivel de las dimensiones de la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2024, mediante un pre test, aplicar la estrategia de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización en niños de cinco de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2024, identificar el nivel de las dimensiones de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2024, mediante un post test.

Justificandolo desde el punto de vista teórico los fundamentos que se considerarán surgen por la falta de conocimiento, de las distintas estrategias construidas para desarrollar los juegos didácticos, por lo cual se va a brindar elementos fundamentales para desarrollar los niveles de socialización de forma esencial generando buenos aprendizajes en el estudiante, desde el punto de vista práctico, los distintos fundamentos teóricos como la metodología implementada en los distintos juegos didácticos posibilitarán las orientaciones dirigidas a los docentes y estudiante favoreciendo su formación magisterial, implementando la práctica pedagógica en los estudiantes del nivel inicial y desde el punto de vista metodológico se va a justificar debido a los distintos procesos e instrumentos que al momento de ser utilizados deben ser confiables ya que va a servir para otras investigaciones a futuro, así como también a las docentes de la institución educativa trabajada.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Viana (2021) en su tesis titulada juego y socialización en los niños del nivel inicial II, tuvo como objetivo general determinar la relación entre juego y procesos de socialización en los grupos del subnivel II de educación inicial. El presente trabajo de investigación tiene un alcance descriptivo y se fundamenta en una metodología cualitativa, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento fue un diario de campo. La población que se utilizó como muestra para la observación fueron los educandos del subnivel II de educación inicial de un centro infantil de la ciudad de Quito del paralelo “A”, el cual corresponde a los niños de edad de 3 a 4 años. Se mostraron los resultados más importantes después de la aplicación de los juegos donde se observó que el 88.9 % de los niños están en un nivel alto y solo el 11.1 % de los estudiantes del nivel II estuvieron en el nivel medio, finalmente se llegó a la conclusión que los juegos educativos ayudan a la interacción social, al desarrollo de valores sociales el respeto, el compartir y la colaboración de unos con otros. Es decir que gracias al juego los niños se motivarían para sus clases, descargarían su exceso de energía y estarían de mejor humor para entender mejor las clases.

Bustamante y Hernández (2021) en su investigación titulada el juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa Marceliano Polo, en tiempos de Covid-19. Tuvo como objetivo general diseñar estrategias pedagógicas a partir del juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo y el proceso de socialización familiar de los niños de la sede Caracas en la Institución Educativa Marceliano Polo de Cereté, en tiempos de Covid-19. Para ello, se parte de un enfoque de investigación cualitativo y del método de Investigación Acción educativa el cual parte desde una fase diagnóstica del problema, pasa por una fase de aplicación e implica además una última fase de reflexión sobre las estrategias desarrolladas desde la mirada del contexto. Como resultado se obtuvo que las familias de los niños del grado transición el 85.6 % carece de un buen proceso de socialización familiar, hay poco apoyo por parte de los padres a la hora de hacer las

actividades. Por otra parte, los maestros si bien asume que el juego es importante para el desarrollo de las dimensiones del desarrollo del niño, no tienen un fundamento teórico en el cual sustentar su praxis.

Widyaningsih y Tamarin (2020) en su investigación denominada los efectos de la interacción grupal estimulada en el desarrollo social de los niños en edad preescolar de Semarang de Indonesia, tuvo como objetivo determinar el efecto de estimular la interacción en grupo el desarrollo social, con un enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental, y se propusieron estrategias de juegos grupales como “serpientes” y “escaleras”, donde se tuvo a una muestra aleatoria de 36 niños de 4 y 5 años, quienes fueron evaluados mediante una guía observacional y se encontró que raramente mostraban patrones de conducta como cooperación, interacción positiva, y empatía. Luego, se llevaron a cabo las estrategias durante dos semanas, posteriormente, se evaluaron nuevamente y se encontró que los estudiantes evidenciaron patrones de conducta como conducta como cooperación, interacción positiva, y empatía; de manera espontánea y repetitiva.

Shahla (2020) en su estudio la función de los juegos didácticos para la mejora de la actividad cognitiva en niños en edad preescolar, donde el objetivo fue conocer el efecto de incrementar la actividad cognitiva en niños preescolares a partir de estrategias de juegos didácticos, donde el grupo experimental y de control, estuvieron conformadas por el mismo número de 22 niños, de cinco y seis años de edad, donde diseñaron y aplicaron juegos didácticos como quién es más, absurdo y pasa por el laberinto. Al llevar a cabo, las estrategias propuestas se encontraron que las respuestas en el grupo experimental representaron el 81,9% y en el grupo control 36%. Se concluye que los juegos didácticos, brindan oportunidades y aumentan motivación en las actividades cognitivas.

Landaez y Benalcázar (2022) realizó la investigación denominada Desarrollo de procesos de socialización de niños de inicial II del Centro Educativo Bilingüe La Granja de Ecuador en tiempos de pandemia, su objetivo principal fue analizar los procesos de socialización escolar, bajo el enfoque cualitativo, y usó como técnica, la entrevista, la cual estuvo conformada por ocho interrogantes para recolectar información, en donde se trabajó con 28 niños en edad preescolar, estudiantes de un colegio, en los resultados determinaron

que el juego es una estrategia esencial para el desarrollo social, sin embargo, la virtualidad ha significado un reto porque la generó disminución de la interacción social entre los niños, por tal razón, los docentes con ayuda de los padres de familia, usando la estrategia de juegos virtuales lograron aumentar en un 30% los grados de socializar en los niños y de esta manera, la escuela en estudio consiguió cumplir su fin de cooperar en el desarrollo íntegro del niño.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Caballero (2021) en su tesis titulada juegos didácticos en niños de 3 años en la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco-Trujillo 2020. Tuvo como objetivo general describir el nivel de juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo; la población fue de 78 niños y una muestra de 29 estudiantes de 3 años; como técnica la observación e instrumento de recolección de datos la guía de observación. Los resultados obtenidos fueron: 100% (29) los estudiantes se encuentran es la escala logro previsto respecto a los juegos didácticos, el 31% (9) están en inicio C ,48% (14) en proceso B, 21% (6) alcanzó un nivel de logro previsto A. Se concluye que un porcentaje importante de los estudiantes de la institución educativa N°1629 se encuentra en proceso e inicio para alcanzar el logro previsto en tal sentido es necesario implementar nuevas técnicas y estrategias de juegos didácticos con el porcentaje que aún falta alcanzar el logro esperado, de modo tal que se pueda lograr los aprendizajes previstos.

Cotrina (2021) en su investigación titulada el juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N.º 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. Tuvo como objetivo general describir cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4, metodología que se utilizó en la investigación fue de nivel descriptivo y de tipo básico cuantitativo, con un diseño fue pre- experimental de corte transversal. La población 31 niños con una muestra de 19 niños del nivel inicial de 3 y 4 años. La técnica e instrumento utilizados para la recolección de datos fue la observación y la lista de cotejo, los resultados obtenidos de que un 47.4% (9) si realiza el juego didáctico con una calificación A logro previsto, Sin embargo un 52.2% (10) en proceso B requiere de atención debido a que mayor parte de los estudiantes no realizan el juego didáctico, se concluyó: que los estudiantes no realizan el juego didáctico

adecuadamente y siguen secuencias hacia el objetivo enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelven de manera afectiva y efectiva, ya que no ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos didácticos esto se puede evidenciar en los resultados.

Rengifo (2019) en su tesis titulada socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela del distrito de Iparía, Ucayali. Tuvo como objetivo general describir el proceso de socialización a través del juego en los niños y niñas shipibos en una escuela primaria y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. La 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. Se puso observar que el pre test el 89 % se encontraban en el nivel bajo y el 11 % se encontraba en el nivel medio, finalmente después de la aplicación de los juegos se observó que el 93 % de los estudiantes lograron estar en el nivel de bueno y solo el 7 % en el nivel de regular, finalmente se llegó a la conclusión que los niños mejoraron su socialización a través de los juegos.

Requejo y Montenegro (2019) En su tesis titulada aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301 – Cutervo – Cajamarca, en el año 2017, en el ámbito del personal social dirigido a la I.E. No. 301. En la ciudad de Cajamarca, Perú, el objetivo fue determinar los efectos del uso de juegos casuales como estrategia para incrementar la socialización. El estudio fue cuantitativo utilizando una metodología cuasiexperimental, con 21 niños participantes y muestras químicas socializadas. son evaluados. En el pretest, el 42,9% de los preescolares pertenecían a un nivel de socialización alto, y, por otro lado, el 100% de los niños alcanzaron un nivel alto al socializar en el test de seguimiento.

Angulo (2021) realizó Estrategias de aprendizaje interesantes para la socialización de los niños en los primeros 4 años en instituciones educativas privadas Trujillo, 2019 para determinar las estrategias de aprendizaje participativo mejoraba significativamente la socialización utilizando una metodología experimental cuantitativa, explicativo con 7 niños

y 5 niños participantes como muestra. Antes de la implementación del proyecto, el 17,6% del nivel de socialización se encontraba en un nivel bajo, el 50% en un nivel medio y el 33,3% en un nivel alto. De nuevo, en la solicitud, el 100 % estaba en un nivel alto; se concluyó que los juegos mejoraron significativamente las habilidades sociales de los niños.

Gonzáles (2020) investigación titulada juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta Chiclayo, tuvo como objetivo general determinar que los juegos didácticos mejoran la socialización en los niños de 5 años de la I.E Madre Teresa de Calcuta Urbanización Ingenieros – Chiclayo – 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, descriptiva y un diseño pre experimental, utilizó como técnica la observación y como instrumento, la guía de observación y listas de cotejo. La población estuvo constituida por 40 niños de 3, 4 y 5 años de edad y la muestra por 19 niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”. Los resultados obtenidos fueron que el 84% (16) en un nivel de logro destacado, el 11% (2) logro esperado, el 5% (1) en inicio. Se concluyó que Los juegos didácticos, resultará beneficioso para mejorar la socialización en el nivel inicial, porque ayuda al niño a desarrollar sus competencias del área de personal social, adquiriendo mayores habilidades sociales y fomentando incluso el entusiasmo al sentirse motivado con las sesiones didácticas.

Moran (2020) en su estudio El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación primaria a los 5 años I.E. 14969, Huachuma Baja, Distrito de Lomas de Piura, 2020, que tiene como objetivo determinar el impacto de la dramaturgia en la socialización, esta investigación fue bajo el enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental y se evaluó una lista de cotejo de socialización. Por lo tanto, en el pretest se obtuvo que el 55% se encontraba en el nivel bajo, 40% bajo y 5% nivel alto. Por otro lado, en el post test, el 5% se encontraba en el nivel medio y el 95% en el nivel alto, concluyendo que el juego dramático genera un efecto positivo en el desarrollo donde socializan los niños.

Díaz (2019) en su investigación taller de juegos didácticos a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017, tuvo objetivo general determinar la importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la

Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2017. La metodología de investigación utilizada fue de tipo experimental, el nivel de investigación es explicativo y el nivel de investigación es pre experimental. El estudio contó con una población total de 107 estudiantes y una muestra de 19 estudiantes. Los resultados obtenidos fueron que el 0% (0) tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio); el 26% (5) obtuvieron B (en proceso) y un 74% (14) obtuvieron A (Logro previsto). Se concluyó que la aplicación de un taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicios Brillantes - California – Virú – 2017

2.1.3. Antecedentes locales

Mamani (2019) investigó el juego lúdico y el desempeño del aprendizaje en matemáticas de niños de cinco años del Preescolar Particular Distrito Escolar Miguel de Cervantes Saavedra de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno en el año 2019. , que tuvo como objetivo determinar la correlación entre un juego recreativo y el objetivo de aprendizaje de un curso de matemáticas, este tipo de metodología es cuantitativa, de diseño experimental, donde se evaluó mediante una ficha de aprendizaje de matemáticas validada. Un examen preliminar encontró que el 45% se encontraba en acción planificada (A), el 46% en proceso (B) y el 9% en inicio (C). Además, el 100% alcanzó la calificación esperada (A) en el seguimiento; por lo general, se supone que existe una correlación positiva directa entre los juegos casuales y el rendimiento en matemáticas.

Condori (2019) realizó un estudio titulado Simposio y socialización de niños de primaria de la región de Puno, María Auxiliadora, 2019, con el objetivo de crear un taller de dinámicas de juego. Los juegos están relacionados con la socialización, por lo que este estudio utiliza un método cuantitativo, un diseño preexperimental y una muestra de 24 niños y niñas; al medir el indicador de la “canasta común”, se encontró que solo el 16,66% de los niños socializaban en el pretest, mientras que después de utilizar el taller, el 91,66% de los niños socializaban en el pos-test. Asimismo, al medir el indicador La argolla y en el pre test se denotó que el 16,66% sí socializaban, por el contrario, en el post test el 83,66% sí socializaban. Además, al evaluar el indicado Telaraña, se obtuvo en el pre test que solamente el 20,83% de los niños socializaron, mientras que en el post test el 87,5% sí socializaron,

concluyendo que el taller de juego, mejoró significativamente y directamente el nivel de socialización de los niños, ya que promueve la integración y contacto entre los pares.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Teoría sobre los juegos didácticos

Vásquez (2018) propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego didáctico, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

Destaca el papel relevante que tiene el juego didáctico en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego didáctico como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

De acuerdo con Venegas (2018) existen las siguientes teorías que fundamentan el uso del juego didáctico:

- ✓ **Teoría metafísica:** en esta teoría Platón lo llega relacionar al juego con el arte que al hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego. También defiende el juego y el ejercicio como fuente de placer. Según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa realizando juegos y canciones. Para Platón, el juego debería ser un instrumento que preparase a los niños para el ejercicio de la vida adulta. Observó que el proceso de socialización y de transmisión de valores está implícito en el juego.
- ✓ **Teoría de la energía sobrante:** esta teoría fue planteada por Herbert Spencer concluyendo que el juego tiene por objeto liberar las energías que se acumulan en las prácticas utilitarias. Según el autor, las personas tienen una cantidad de energía limitada para consumir en un día, pero no todas las especies gastan esta de la misma manera.

- ✓ **Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional:** también conocida como la Teoría Pragmática y del Pre ejercicio, creada por Karl Gross, menciona que mediante el juego se desarrolla destrezas, a que al realizar una práctica constante logran modelar sus habilidades que le servirán en una vida futura. El juego en esta teoría es el principal impulsador en el desarrollo de las personas.
- ✓ **Teoría del atavismo o de la recapitulación:** Llamada también Teoría Antropológica, formulada por Stanley Hall, quien se basó en las ideas de Darwin, explicó el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, enfatizando que el niño juega lo aprendido por sus antecesores.

2.2.1.2. Teoría de Jean Piaget

El desarrollo mental del niño, antes de los seis años, según Piaget (1962) se puede estimular notablemente mediante juegos. El juego representa tanto una actividad cognitiva como social, a través de la cual, los niños ejercitan sus habilidades físicas, crecen cognitivamente y aprenden a interactuar con otros niños.

Así mismo Piaget (1962) describe el juego como una actividad especialmente poderosa que fomenta la vida social y la actividad constructiva del niño.

2.2.1.3. Definición

Montero (2017) El juego didáctico es conceptualizado como al accionar recreativo y atractivo, percibido por el niño ante un juego especializado en aumentar sus habilidades creativas, deductivas, motoras, entre otros, con el fin de desarrollar su potencial educativo por intermedio de la experiencia, esta actividad a su vez, es guiada por un profesional docente, que va evaluando la mejora del infante.

Angulo (2021) Otra definición que se le brinda a los juegos didácticos, es que se caracteriza por ser una actividad principal del niño en edad preescolar, cuyo propósito final es el aprendizaje sobre el mundo, las personas, los objetos, entre otros y como estos a su vez funcionan; estos juegos se realizan tanto en el aula como fuera de ella; es aquí donde el niño además decide socializarse con su grupo de juego o mantenerse de manera independiente.

2.2.1.4. Características del juego

Caballero (2021) el juego es el compromiso de la actividad para el disfrute y la recreación esperado en los niños; además, crea oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas a lo largo del desarrollo infantil; sus propósitos son proporcionar vías para pensar y expresar emociones, considerar formas alternativas de ver una situación, explorar nuevas formas de reaccionar ante situaciones, proporcionar salidas para la imaginación y comprender la causa y el efecto en las relaciones.

De acuerdo con Venegas (2018) las principales características de los juegos didácticos son las siguientes:

- El juego es innato: este se identifica por ser propio de la infancia. Además, actúa de manera directa en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que ellos necesitan jugar para examinar y conocer el mundo que les rodea.
- El juego es un elemento motivador: al utilizar el juego como un recurso metodológico convertimos atractiva a cualquier actividad. Se puede lograr que los niños alcancen determinados objetivos didácticos mediante la realización de una tarea donde se utilicen los juegos didácticos.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: los juegos pueden ser abiertos y flexibles, logrando la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas.
- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño: el juego es una actividad que se inicia de manera natural en los niños y constituye una forma de relacionarse con el ambiente.
- En el juego el material no es indispensable: es decir que los objetos y los juguetes solo son un instrumento para el juego. Estos se pueden descartar, suplir o adaptar según las necesidades de los juegos o jugadores.

2.2.1.5. Beneficios del juego

Condori (2020) El juego es una representación simbólica de la experiencia de un niño y puede ser útil para descargar reacciones emocionales ante situaciones estresantes, asimismo el juego se puede utilizar como parte de una medida observable de la capacidad

cognitiva y psicomotora en el infante, observando su comportamiento, movimientos de brazos, piernas, manos, entre otros e incluso su manera de socializar con respecto a los demás niños.

2.2.1.6. Clasificación de los juegos

Días (2029) Las etapas de juego toman forma y se caracterizan de la siguiente manera:

- **El juego solitario;** se desarrolla cuando un niño juega de forma independiente sin interacción externa, de algún otro compañero o amigo.
- **El juego paralelo;** es jugar junto a otro niño, ambos atentos a objetos similares del juego sin interacción directa, se conoce como. Pueden disfrutar haciendo lo mismo en paralelo, pero no muestran evidencia de compartir la misma fantasía.
- **El juego social;** en esta etapa carece de imaginación y se centra más en la imitación del comportamiento de los demás, un interés compartido en juguetes similares y/o juegos simples como perseguir.
- **Juegos según el espacio en el que se realizan:** Se pueden clasificar en juegos de interior y juegos de exterior. Los autores refieren que hay juegos que son especialmente adecuados para realizarlos en espacios reducidos, conocidos como los juegos de interior, en los cuales los niños pueden realizarlos estando sentados.
- **Juegos según el número de participantes:** Dentro de esta clasificación se encuentran el juego individual, juego de pareja, juego paralelo y juego de grupo. El juego individual lo realiza el niño cuando juega sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía. Mientras que, desde los tres años, los niños comienzan a jugar en grupo con algunos compañeros de clase o amigos.
- **Juegos que promueven la actividad en el niño:** Según la actividad que el juego produce en el niño se establecen los juegos sensoriales, juegos motores, juegos manipulativos, juegos de imitación, juegos simbólicos, juegos verbales, juegos de razonamiento lógico, juegos de relaciones espaciales, juegos de relaciones

temporales, juegos de memoria y juegos de fantasía.

2.2.1.7. Funciones de los juegos didácticos

López (2010) explica que los juegos didácticos tienen las siguientes funciones:

- Es un activador de la conducta humana, ya que cuando se habla de juego es aquello que simboliza algo más que solo una simple actividad, debido a su descripción como algo indispensable para el desarrollo de las personas, especialmente el de los niños.
- Jugar llena de placer y gratificación, por lo tanto, al juego también se le reconoce como actividad lúdica, ya que proporciona alegría, recreación y gozo a la persona que lo realiza, esto sin importar las edades del que lo realiza.
- Jugar estimula al niño a utilizar su imaginación y desarrollar su creatividad. (Montero, 2017), quien a la vez menciona que el juego didáctico tiene tres características: Estimulador de la imaginación, se da forma espontánea y a la vez es motivador.
- Es motivador, porque mediante el juego se ve impulsado a realizar cualquier tipo de aprendizaje ya esto le genera satisfacción al realizarlo.
- Esto ayuda mejorar el desarrollo de ciertas habilidades que le ayudaran el nivel cognitivo ya que jugando se aprende mejor, en el nivel afectivo el niño expresa sus emociones con facilidad.

2.2.1.8. Tipos de juegos didácticos

Según el orden cronológico de aparición en el desarrollo infantil de la teoría de Piaget, existen los siguientes tipos de juegos (Venegas, 2018):

Juegos motores y de interacción social: El juego empieza a ser una actividad vital en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Conforme el niño logra controlar su propio cuerpo, aparecen los primeros juegos, como agarrar, chupar, golpear.

Juegos simbólicos o de ficción: A partir de los 2 años, el niño va experimentando un profundo cambio, con la aparición de los juegos de ficción o juegos simbólicos, donde los

niños comienzan a representar lo abstracto. “Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están”.

Juegos sociales tradicionales, los juegos de reglas: Este juego aparece en los últimos años de la educación infantil (alrededor de los 3 a 6 años), y también tiene una enorme significancia en el desarrollo psicológico de los niños. La aparición de este tipo de juegos depende del entorno en el que se mueven y de los posibles modelos que tengan a su disposición.

Juegos de construcción: Estos no son característicos de una edad determinada, pueden variar de acuerdo con los intereses lúdicos principales a lo largo del desarrollo del niño. Los juegos de construcción estimulan el desarrollo del pensamiento abstracto, fomentan la concentración y promueven la capacidad creadora.

2.2.1.9. Dimensiones del juego

Finalmente se describen dimensiones de juegos didácticos en el desarrollo del infante según Caballero (2021):

- a) **Juego psicomotor:** Este tipo de juegos didácticos se anexan a la actividad corporal, emocional y sensorial, debido a que, por intermedio de ellos, se interactúa de manera intra e interpersonal, el infante al ejecutar estos juegos logra asimilar la capacidad de finalizar sus objetivos propuestos, mediante sus aptitudes sociales, así como motoras, donde el equilibrio, la concentración e incluso la coordinación se toman en cuenta.
- b) **Juego afectivo-emocional:** Concerniente a este tipo de juego el niño, acondiciona el o los personajes a imitar, en una diversidad de situaciones, que le permitan desarrollar sus estados afectivos, así como sus emociones y sentimientos, permitiéndole desenvolverse a través de dramatizaciones y juegos de roles, sus capacidades expresivas.
- c) **Juego cognitivo:** Permite el desenvolvimiento de habilidades lingüísticas y mentales, entre las cuales se pueden mencionar la memoria, la atención, la imaginación e incluso la percepción.

d) Juego de Convivencia: Logra la interacción entre los niños participantes del juego en desarrollo, simplificando el cumplimiento de las reglas impuestas, fomentando la disciplina, la convivencia con sus compañeros de aula y la cooperación, sintiéndose parte de un grupo al percibir la aprobación de sus pares.

2.2.1.10. El juego en el crecimiento y desarrollo del niño

Según Cotrina (2019) el crecimiento y desarrollo se da por edades

De 1 a 2 años: El juego comienza primitivamente como un juego sensoriomotor, con una exploración de las propiedades y funciones de los objetos. Durante esta edad, el juego de simulación se inicia con la imitación de actividades ordinarias como simular comer o imitar, el juego imaginativo reemplaza el juego sensoriomotor, siendo una imitación directa de las actividades ordinarias, luego se extiende al juego simbólico, que es el uso de un objeto para otro, siendo un vehículo para el alivio de la realidad. A la edad de 2 años, el compromiso de un niño pequeño se extenderá a sus compañeros, estas interacciones dan comienzo a la base de las habilidades prosociales.

De 2 a 3 años: En esta edad, a medida que el yo autónomo se desarrolla, el compartir disminuye. A medida que el niño pequeño desarrolla su sentido de sí mismo, exhibido por la aparición de pronombres posesivos como yo, mi, o mío, el juego con sus compañeros a menudo se deteriora rápidamente y no puede sostenerse debido al conflicto constante. Antes, el objetivo era socializar compartiendo un juguete; ahora el objetivo es poseer el juguete compitiendo por él, este es un período importante a medida que el niño pequeño desarrolla un sentido autónomo de sí mismo

De 4 a 5 años: A medida que el niño llega a esta edad, el juego conduce a verdaderas amistades. Los niños comienzan a tener una preferencia sobre con quién quieren jugar y es más probable que compartan intereses de fantasía similares con su grupo de compañeros preferido. Pasarán más tiempo juntos, tendrán más conflictos y negociarán soluciones para mantener intacta la interacción y continuar jugando. El juego en este momento es más imaginativo y complejo sin estar limitado por el seguimiento de reglas. El juego toma dos caminos en este momento: ya sea la exploración de la realidad a través del juego de roles o el uso del juego para dominar.

De 5 a 6 años: Aquí el juego desarrolla habilidades cognitivas y aumenta las capacidades mentales del niño, logrando imaginar una idea, fantasear con ella y convertirla rápidamente en un escenario que se puede representar con sus compañeros. Las habilidades cognitivas adquiridas a través del juego ayudan a mejorar las habilidades académicas en los primeros años de la escuela y son esenciales para el desarrollo, en esta etapa, los niños viven para jugar, relacionarse y validar sus inquietudes, deseando ser notados por sus compañeros y ser aceptados, permitiendo el desarrollo de toma de perspectiva, empatía y cooperación.

De 6 a 12 años: Las amistades entre compañeros del mismo sexo son predominantes durante este tiempo, cambia a un juego más organizado a través de los deportes. la fantasía todavía prevalece, pero no se representa externamente y se pueden observar aumentos de la fantasía interna y juegos simulados en grupos de compañeros, la fantasía a esta edad ocurre solo o con compañeros muy cercanos que los aceptan y, por lo tanto, es menos probable que emitan juicios negativos sobre sus ideas, ahora jugar se convierte en un descanso de las exigencias de la realidad, siendo el recreo el ejemplo supremo de cambiar de marcha de la realidad a la fantasía.

Durante el juego, el niño puede imaginarse a sí mismo en roles más competentes o como un adulto. El niño comienza a usar el pensamiento sistemático y lógico y no tiene que depender del pensamiento imaginativo para comprender el mundo y su papel en él. El juego entre pares se convierte en juegos que involucran estructura, reglas y competencia. A medida que el niño crece, incluso el juego espontáneo se convierte en juegos que requieren planificación y estrategia.

2.2.1.11. Teoría sobre la socialización

Angulo (2021) La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven.

La socialización en el preescolar es la construcción, no hacerlo da lugar a las siguientes conductas: inadecuación, falta de iniciativa propia, baja autoestima, etc. Si bien es cierto que en los primeros años de vida de un niño. Al moldear al hombre en el que se convertirá, todas las lecciones que se le enseñan son por esta razón. Para que en el futuro pueda convertirse en un buen ciudadano.

2.2.1.12. Definición

Manrique (2020) La definición de socialización, se determina como el proceso fijado en plena infancia, que permite la adquisición de valores, hábitos y actitudes, en la formación de relaciones con sus pares, y demás individuos contribuyendo a la construcción de su identidad, práctica de habilidades sociales, desarrollo de conocimiento y la competencia social. Otra conceptualización la expresa en relación al procedimiento que se realiza durante todo el transcurso de la vida de un individuo o grupo de personas, que deben aprender pautas, reglamentos, normas y costumbres, que se esperan por parte de la sociedad, siendo verificadas por intermedio de la interacción social.

La socialización, también se define como el desarrollo de las normas y costumbres sociales iniciales de las personas que ayudan a que la sociedad funcione bien y sin fallas; por otro lado, los miembros de la familia, los maestros y los compañeros tienen un papel muy importante para que una persona pueda socializar de manera correcta.

En el proceso de socialización, un individuo aprende a ser miembro de un equipo, comunidad o sociedad, de esta manera las personas se acostumbran a ser miembros de un grupo sociable, pero también hace que estos grupos sean autosuficientes y enseña a las personas lo que se espera de ellas en un determinado grupo o casuística; es una manera de control social que permite a las personas desarrollar una conciencia que se ajusta a los reglamentos sociales y las prepara para diferentes funciones.

Es el proceso por el cual los sujetos se convierten en miembros de la sociedad adquiriendo y apropiándose de la cultura de la que proceden y que les pertenece. Este proceso permite a las personas aprender habilidades importantes necesarias para tener éxito en las

interacciones sociales. Es el proceso mediante el cual las personas aprenden los valores y normas que definen la sociedad y la cultura.

2.2.1.13. Características de la socialización

Gonzales (2020) la socialización ocurre a lo largo de la vida, y elementos como los antecedentes y las características que definen a una persona son aspectos clave de la socialización. Las personas se integran al mundo mediante la influencia de factores sociales, experiencias personales y acontecimientos de la vida diaria, y mediante este proceso aprenden a internalizar las creencias y normas de la cultura a la que pertenecen.

La socialización es un factor muy importante para las personas porque les permite comunicarse, convivir e interactuar con las personas que las rodean y con cualquier persona de cualquier origen. Aparentemente, este es un proceso continuo que comienza en el nacimiento y dura hasta la muerte, y es la base de todos los seres humanos en su encuentro con el mundo a través de la socialización. Sin interacción social, no podríamos interactuar entre nosotros y tener una vida social. Esto impedirá que las personas encajen en la sociedad y encuentren su lugar.

Las características más relevantes son las siguientes:

Capacidad para relacionarse: Las personas son seres afectivos y necesitan relacionarse e interactuar, para fomentar su desarrollo ante otros individuos.

Adaptación al entorno: Ayuda a relacionarse con ambientes nuevos, aprender mediante la experiencia, y a generar beneficios de sí mismo tanto sociales como personales.

Inserción social: Permite insertarse a un grupo específico cumpliendo un rol, para desenvolverse alrededor de ello, dándose un sentido de pertenencia.

2.2.1.14. Importancia del juego en la socialización

López (2010) en los años de preescolar los estudiantes aprenden de diferentes maneras, pero la principal estrategia de aprendizaje es el juego. Al igual que su socialización en la escuela, el juego es la mejor manera para que los niños se comuniquen, se conozcan y se reúnan. Este comportamiento, llamado juego, es la mejor manera que tienen los niños de

liberar energía, expresar sus sentimientos e interactuar con el mundo. Se puede decir que los juegos ayudan, guían y expresan sentimientos, apoyan la exploración del mundo y la experiencia infinita de la vida.

El juego permite comunicarse mejor entre sí, así como vivir mejor, pero mientras se juega, siempre teniendo en cuenta valores como: el respeto, la amistad, la cooperación, el ámbito interpersonal, el significado que se le da a aquellas personas con quién interactúas y qué sucede. Los diferentes eventos dependen del desarrollo de procesos cognitivo-emocionales. Al jugar e interactuar con otros, los niños aprenden a entablar amistades y a confiar en sus compañeros o maestros.

Manrique (2020) a través de una serie de estudios y observaciones, sabemos que los ingredientes divertidos ayudan a los niños a ampliar su comprensión del mundo en el que viven. Actúa como un medio para que los niños amplíen sus relaciones sociales y, en algunos casos, mejoren la comunicación y el desarrollo. Los niños deben tener interés y ganas de jugar para que puedan crear interacción social a través del juego y convertir el juego en una estrategia de aprendizaje. Por tanto, los juegos deben ser entretenidos e interesantes para que los niños puedan comprender mejor las situaciones y establecer un mejor contacto entre ellos.

2.2.1.15. Etapas de socialización

Manrique (2020) Las etapas de socialización se describen como

Socialización primaria: Inicia desde el nacimiento del bebé hasta la etapa de la adolescencia, siendo que la familia, maestros, amistades, compañeros y demás figuras relevantes en el niño, guían esta etapa.

Socialización secundaria: Sucede a lo largo de la vida del ser humano, cuando nos encontramos con grupos y situaciones que no formaban parte de nuestra experiencia de socialización primaria, a medida que se van adquiriendo y aprendiendo cosas nuevas y se desarrolla una adaptación a las mismas, se experimenta esta socialización.

Socialización grupal: Transcurre en todas las fases de la vida. Durante la niñez y la adolescencia, esto logra a convertirse en una descomposición según las líneas de género. Es común ver grupos de niños de ambos sexos con el mismo corte de cabello y vestimenta.

Socialización organizacional: Se ejecuta dentro de una entidad u organización para familiarizar a una persona con los reglamentos, valores y prácticas, donde los nuevos empleados deben aprender a colaborar, cumplir los objetivos y tener en cuenta descansos de una manera correcta para la organización.

2.2.1.16. Tipos de socialización

Montero (2017) la socialización primaria es la que experimenta un individuo en los primeros años de su existencia y es fundamental para el crecimiento personal y el desarrollo social que ayudará a definir su identidad. En esta fase de socialización, el sujeto se convierte en miembro de la sociedad y el contenido emocional se vuelve más persuasivo que el mensaje mismo. La socialización primaria termina cuando el individuo tiene claramente conciencia de que ya pertenece y es un miembro estable de la sociedad.

Luego de esta etapa comienza la socialización secundaria, que tiene como objetivo dar a las personas una perspectiva diferente de la realidad. Su propósito es introducir e internalizar el contexto social en el que opera. En esta socialización, el individuo se da cuenta de que es natural no sólo vivir con los padres y la familia, sino que ahora tiene que imaginar la carga social de su trabajo y la socialización del conocimiento.

Entre los tipos de socialización también se puede encontrar la socialización anticipatoria, que no es muy conocida, pero no se diferencia mucho de la socialización secundaria, su diferencia es que no es una etapa, sino un nivel individual de desviación de la experiencia, y por eso se aleja de la sociedad. Quienes no siguen las normas sociales tienen la oportunidad de corregir su comportamiento y reintegrarse a la sociedad.

2.2.1.17. Habilidades sociales que los niños desarrollan mediante el juego

Viana (2021) estas habilidades son comportamientos utilizados en situaciones de interacción social. Estos son comportamientos que ayudan a las personas a comunicarse verbal y no verbalmente. Permiten que los personajes involucrados desarrollen habilidades

que los ayudarán en la comunicación mutua y podrán tomar sus propias decisiones, expresar sus deseos y derechos, adicionalmente expresar sus sentimientos y actuar de acuerdo a las situaciones en las que se encuentren.

Rengifo (2019) Las habilidades sociales no son más que la capacidad que un sujeto adquiere de su familia y escuela para comportarse adecuadamente en su entorno para no dañar a quienes le rodean y ayudarlo en la transición a la edad adulta. Las habilidades sociales más importantes que los niños necesitan desarrollar en las primeras etapas son: lenguaje social, autonomía, empatía, autocontrol y motivación. Los resultados de estas habilidades están relacionados con la personalidad de una persona, es decir, estas habilidades se aprenden en la infancia en el entorno familiar y social.

- Lenguaje social

Este lenguaje se utiliza para que las personas puedan comunicarse entre sí utilizando el diálogo para crear diálogo. El lenguaje es un medio de comunicación único para el ser humano, y tiene varias funciones: adquirir y transmitir información, guiar y dirigir pensamientos y acciones, para que el ser humano pueda imaginar, planificar, adaptarse. Está adaptado para que las personas puedan comunicarse a su manera, por eso los niños usan este lenguaje para expresarse y sus conversaciones entre ellos o con los demás, pero usando el lenguaje que conocen o como se entienden a sí mismos. Entonces, durante el juego, los niños desarrollan este lenguaje social mientras se comunican usando palabras.

- Autonomía

Para los estudiantes, es la capacidad de realizar actividades o tareas de forma independiente. La autonomía permite que los niños se sientan seguros o capaces de realizar las actividades diarias tanto en casa como en el aula. Los niños nacen heterónomos, lo que significa que necesitan que los adultos les ayuden a hacer lo que necesitan, pero a medida que crecen, los niños pequeños aprenden a hacer las cosas por sí solos y ahí es donde ganan autonomía. Aquí es donde se juega porque cuando juegan experimentan cosas que aún no saben hacer y practican hasta conseguirlas.

- Empatía

En la infancia, es importante que los niños aprendan a comprender y empatizar con los sentimientos y opiniones de los demás, así los niños aprenden a regular su comportamiento y cuidar el bienestar de los demás mientras juegan. Dado que este valor promueve la comprensión y valoración de los sentimientos ajenos, la empatía también permite percibir y compartir sentimientos con quienes forman parte de tu vida, poniéndote en su lugar y fortaleciendo así el respeto y la solidaridad.

- Autocontrol

Esta es una de las habilidades que se pueden desarrollar a través del juego, ya que permite a los niños gestionar y controlar sus emociones y comportamiento. Sitio de medio ambiente. El objetivo es que las personas comprendan su comportamiento e intervengan y corrijan cuando se equivocan y los controlen para lograr objetivos a largo plazo.

- Motivación

Esta capacidad pone a los sujetos en un estado que implica alguna forma de acción, permitiéndoles adoptar el esfuerzo necesario para lograr un objetivo determinado. Los juegos pueden servir como método para motivar a los estudiantes, porque una vez que los niños han completado una actividad y se les permite jugar, ponen más esfuerzo y dedicación en otras tareas. Es importante tener un proceso de motivación en el aula, porque así los niños seguirán las metas marcadas por el maestro o al mismo tiempo alcanzarán las metas que ellos mismos se propongan.

2.2.1.18. Procesos de socialización

Rojas (2018) los procesos psicológicos y sociales son importantes en la preparación de los niños para socializar, si estos estuvieran innatamente predispuestos a participar en estos roles, entonces los padres, las escuelas y otros adultos no podrían influenciar. En cambio, las sociedades humanas emprenden elaborados procesos de socialización para dar forma a los hábitos, habilidades, competencias cognitivas, tendencias emocionales, rasgos de personalidad y creencias normativas de los niños.

Cotrina (2019) el proceso de socialización se desarrolla de la siguiente manera.

Proceso biosocial: La socialización se basa en rasgos evolucionados característicamente humanos, como la predisposición a imitar a otros y participar en procesos sociales de emulación, aprendizaje colaborativo y enseñanza, estas predisposiciones orientan a los niños a responder y adquirir rápidamente habilidades y conocimientos adecuados a los contextos sociales en los que viven. Especialmente durante este período de desarrollo, la socialización interactúa con la expresión para influir en los patrones de comportamiento y los resultados biológicos.

Proceso biológico: La importancia de la socialización no excluye las influencias biológicas en el comportamiento de los niños, las diferencias de temperamento entre niñas y niños surgen temprano en la vida, en la infancia, este patrón de urgencia se manifiesta como actividad física, acercamiento, sociabilidad, placer de alta intensidad y falta de timidez.

Mecanismos de socialización: La socialización ilustra cómo se entrena a los niños para participar en sus grupos familiares y sociales (p. ej., niñas que cuidan a sus hermanos) y cómo se preparan para su vida adulta. Por lo tanto, las presiones de socialización sobre niños corresponden generalmente a la división entre mujeres y hombres de su sociedad. Este vínculo entre la socialización y la división es evidente, por ejemplo, se animaba a las niñas a ser sumisas en sociedades que no poseían recursos ni ejercían mucho poder y los niños eran tratados con dureza para infundir agresividad.

2.2.1.19. La socialización de los juegos a través de los juegos didácticos.

Rengifo (2019) el juego es una actividad de suma importancia en el proceso de la socialización en los estudiantes. dicha práctica nos va a permitir construir una identidad personal, emocional, social y crear relación. Los juegos son actividades que inciden en el aprendizaje diario de los niños, hay trabajos donde las investigaciones muestran que los niños aprenden más jugando. El juego es importante porque crea nuevas lecciones en el proceso de aprendizaje. También se dice que cuando un niño juega juegos que representan personas y situaciones, aprende sobre sí mismo al Construir un mundo mejor. Conectándose con otros y usa su imaginación para resolver problemas.

Las habilidades de un niño le permiten funcionar eficazmente en un grupo social. Asimismo, los agentes sociales tienen una gran influencia en la socialización porque va invirtiendo en el desarrollo del estudiante.

2.2.1.20. Los agentes de la socialización

Requejo y Montenegro (2019) la destreza social trascurre de manera vital para la enseñanza de los niños, como ya lo mencionamos esta se desarrolla con la ayuda de la sociedad. Por ejemplo, si un niño nace en una sociedad europea el niño o la niña crecerá socializando de acuerdo a las características de esa sociedad, del mismo modo sería con los niños de todos los diferentes países en el mundo ya que ninguna sociedad es la misma ya que tiene sus propias reglas y normas y todos deben adaptarse a estas para convivir con su comunidad en su respectiva sociedad.

Los procesos de socialización, se deben cumplir en el interior de la sociedad, es por eso que los niños al nacer deben aprender y comprender como funcionan las cosas en la sociedad en la que vive. Todo sujeto existe internamente en una organización social imparcial y se constituye como tal a partir de la interacción social. Todo niño tiene derecho a pertenecer a la sociedad en la que nació, es por eso que desde ese momento se le enseñan las reglas y las normas para que al crecer las compartan, entre los miembros del grupo.

Los niños empiezan a socializar con las personas con las que conviven desde que nacen, es decir, con sus familiares por lo tanto la familia se convierte en el primer agente, que ayuda a los niños a aprender a socializar. Todos los momentos en los que el infante conoce o convive con alguien en su infancia son muy significativos y ayudan a formar su socialización. Luego sucede un proceso de socialización sucesiva en esta los niños cuando van creciendo van socializando no solo con la familia sino con las personas.

La familia es el agente más importante con la que los niños aprenden a socializar. A este agente se conoce como socialización primaria, porque fomenta los aspectos afectivos y emocionales. Además, la familia se encarga de que los infantes aprendan el lenguaje con el que se podrán comunicar y conocer los roles que ocupa cada miembro de la familia.

Moran (2020) Otro agente muy importante de los niños es la escuela, ya que en esta los niños empiezan a socializar con un grupo de personas de su misma edad. La escuela contribuye de muchas maneras a la expansión de contenidos sociales del educando, brindándole así enseñanzas que promueven el desarrollo social del infante. Los niños al ingresar a la escuela, es decir al integrarse a un nuevo grupo comienzan a aprender nuevas normas y características que compartirán en ese espacio que es la escuela.

El grupo al que entró el niño le da la oportunidad para convivir, relacionarse y adaptarse a las costumbre y creencias que este grupo tenga, no es muy complicado puesto que, al ser personas de la misma edad, el niño se integra y comparte con otros niños comportamientos y conductas similares, así fortalece y establece lazos afectivos con los que después desarrollara la su personalidad y su identidad.

Los agentes sociales son personas que se encargan de la difusión del conocimiento, Habilidades y valores culturales. A continuación, Rengifo (2029) muestra algunos agentes.

- La familia: Es la principal fuente de socialización de los niños, donde desarrollan o adquieren valores, creencias y normas. En este sentido, la interacción con los miembros de la familia permite que los niños desarrollen su personalidad y los preparen para su integración en la sociedad. También se menciona que la familia es el primer medio de socialización de los niños y el que más influencia tiene en el desarrollo infantil.
- La escuela: Es otro medio de socialización en el que los individuos también dan forma a los valores y normas que encuentran en la sociedad. Las escuelas son vistas como agentes de socialización que cambian normas, directrices y valores sociales a través de la instrucción instrumental directa, proporcionan refuerzo positivo o negativo e impulsan la socialización de los niños e incluso de los adolescentes.

2.2.1.21. Dimensiones de la socialización

Montero (2017) nos dice que las dimensiones son tres:

Actitud: Es la evaluación de las creencias y actitudes de una persona hacia sus habilidades, además de sus valores; durante la infancia, niñez e incluso en la adolescencia,

tiende a seguir una línea de inestabilidad en subida, debido a los muchos cambios que ocurren en sus roles y responsabilidades. Las personas con altos niveles de autoestima tienden a experimentar experiencias personales positivas, relaciones interpersonales de alta calidad, una mejor salud física y mental.

Comunicación: Este nivel es vital para las relaciones humanas y la salud mental a lo largo de la vida, la comunicación se refiere a la comprensión y el uso adecuados de la comunicación verbal y no verbal, asimismo incluye mucho más que el conocimiento de los aspectos estructurales del lenguaje (p. ej., vocabulario y reglas gramaticales), sino también el uso del lenguaje como una forma de relacionarse socialmente con los demás (Cotrina, 2021).

Integración: Influyen en cómo las personas se perciben a sí mismas y al mundo que las rodea, y resaltan la importancia de un comportamiento sobre otro, induciendo a las personas a actuar de cierta manera. En consecuencia, se dedica mucha investigación a comprender cómo se desarrollan los valores en una etapa temprana, generalmente durante la niñez y la juventud. La socialización tiene un papel importante en el desarrollo de los valores de los niños, ya que estos se transmiten al niño desde otras personas cercanas.

2.2.1.22. Definición de términos

Según Moran (2020) define a los términos de la siguiente manera

Desarrollo del lenguaje: Uno de los mayores beneficios de los juegos didácticos es mejorar la alfabetización y el desarrollo del lenguaje, permitiendo que los niños aprendan nuevas palabras y practiquen sus habilidades lingüísticas. También les permite construir conexiones entre los modos de expresión escritos y orales, mientras aprenden el significado y la estructura de nuevas palabras, los juegos con letras e imágenes, o títeres les da la oportunidad de representar historias, vocalizar y mejorar sus habilidades de comunicación.

Desarrollo cognitivo: Los entornos de aprendizaje brindan oportunidades con la finalidad de que los niños puedan explorar y aprender sobre el mundo que los rodea. A través de estas experiencias, pueden desarrollar habilidades para resolver problemas, habilidades

críticas y creatividad mientras exploran y juegan, los juegos de bloques para construir, ayudan a experimentar con diferentes formas y tamaños. También aprenden sobre una variedad de otros conceptos, como la gravedad y el equilibrio.

Desarrollo Social: Este beneficio permite que los niños interactúen con otros a medida que aprenden sobre las normas y expectativas sociales y desarrollan relaciones con sus compañeros. A través del juego, los niños aprenden a turnarse, compartir juguetes y cooperar con los demás.

Desarrollo emocional: En esta área los niños tienen la oportunidad de explorar sus propios sentimientos mientras utilizan el juego como exploración, es así que logran experimentar diferentes emociones, descubrir la alegría, tristeza, enojo, aprendiendo a su vez a manejar los diversos sentimientos a medida que surgen, el desarrollo emocional, es uno de los más importantes en el desarrollo del infante, debido a que un mal ajuste dentro de esta área le impedirá demostrar sus emociones con normalidad, o a sentirse impedido de regular sus emociones o sentimientos de manera correcta.

Desarrollo físico: Permite a los niños perfeccionar sus habilidades físicas. A través del juego, los niños aprenden cómo mantener el equilibrio, saltar sobre un pie, lanzar y atrapar una pelota y practicar el uso de una variedad de otras habilidades motoras finas y gruesas.

Creatividad: Cuando los niños aprenden y juegan al mismo tiempo, pueden ser creativos e imaginativos a medida que se les ocurren nuevas ideas y las exploran de diversas maneras, juegos relacionados a la pintura, alentará a crear proyectos, jugar con texturas y aprender sobre el color mientras aprovecha su creatividad e imaginación.

Actitud positiva hacia el aprendizaje: Incorporar el juego didáctico también ayuda a los niños a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje, cuando los niños disfrutan de su entorno de aprendizaje, es más probable que quieran aprender y explorar cosas nuevas; también aumenta la retención de nueva información y memoria, aportando numerosos beneficios para los niños.

2.3. Hipótesis

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, Año 2024.

Ho: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, Año 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativo, el cual define Hernández et al. (2018) como proceso de pasos estructurados, y ordenados, que se basan en la problemática y propósitos del investigador, para ello utiliza instrumentos confiables para medir el comportamiento de una variable en una población con características en común. En tal sentido, esta investigación tiene como objetivo medir la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización.

El nivel de la investigación fue explicativo, ya que tiene la característica de determinar causa y efecto de una problemática, donde se presentan la variable independiente, es decir la causa; y la variable dependiente, los efectos, y la hipótesis que propone la forma de la causalidad (Arias y Covinos, 2021). Por lo tanto, en la presente investigación se presenta al juego didáctico como variable independiente y los niveles de socialización como variable dependiente.

El diseño de la investigación que orientó a la presente investigación es Preexperimental, donde se presenta variable dependiente e independiente, asimismo, implica un solo grupo experimental. También, en el grupo experimental existe manipulación de la variable independiente. Además, se aplican un instrumento al iniciar y después del tratamiento.

El cual se esquematiza en el siguiente diseño

O1..... X.....O2

Donde

O1: Medición pre-experimental de la variable independiente

X: Estrategia los juegos lingüísticos

O2: Medición post-experimental de la variable independiente

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población estuvo conformada por 60 estudiantes de 3, 4 y 5 años, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el 2024 de la institución educativa inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, año 2024, que cuenta con 3 aulas.

Carrasco (2016) menciona que “la población está conformada por un conjunto de sujetos, objetos que presentan las mismas características que conforman el mismo ámbito de estudio de trabajo de investigación” (p.122).

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grado	Varones	Mujeres	Total
3 años	9	11	20
4 años	7	13	20
5 años	11	9	20
Total	27	33	60

Nota. Registro de matrícula de las niñas del nivel inicial 2024.

3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Los estudiantes matriculados, según nómina 2024.
- Los estudiantes que cuenten con un dispositivo electrónico.
- Los estudiantes cuyos padres firmen el consentimiento.

Criterios de exclusión

- Los estudiantes no matriculados, según nómina 2024.
- Los estudiantes que no cuenten con un dispositivo electrónico.
- Los estudiantes cuyos padres no firman el consentimiento informado.

3.2.3. Muestra

La muestra que se consideró fueron 20 niños del aula de 5 años de la institución educativa inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, año 2024.

La muestra es un subgrupo que se considera una parte de la población o del universo (Hernández et al., 2018); por tal motivo, la muestra se encuentra conformada los 30 niños que conforman dicha población, quienes serán conformarán el grupo experimental.

Tabla 2

Distribución de la muestra según sexo

Institución educativa	Edad	Número de estudiantes	
		Hombres	Mujeres
Nº 1151	5 años	11	9

Nota. Registro de matrícula de las niñas del nivel inicial 2024

3.2.4. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó es el muestreo no probabilístico por conveniencia ya que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la muestra de tan solo 20 niños y niñas de cinco años.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Tabla 3

Cuadro de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Los juegos didácticos	El juego didáctico es conceptualizado como al accionar recreativo y atractivo, percibido por el niño ante un juego especializado en aumentar sus habilidades creativas, deductivas, motoras, entre otros, con el fin de desarrollar su potencial educativo por intermedio de la experiencia, esta actividad a su vez, es guiada por un profesional docente, que va evaluando la mejora del infante (Markova, 2018).	El juego didáctico es la actividad principal del niño en edad preescolar, cuyo propósito final es el aprendizaje sobre el mundo, las personas, los objetos, entre otros y como estos a su vez funcionan; estos juegos se realizan tanto en el aula como fuera de ella; es aquí donde el niño además decide socializarse con su grupo de juego o mantenerse de manera independiente (Angulo, 2021).	Psicomotor	Actitudes motoras	-	Ordinal
			Afectivo - Emocional	Capacidades expresivas Empatía	-	Inicio
			Cognitivo	Habilidades lingüísticas Solución de conflictos	-	Proceso
			De convivencia	Normas Cooperación	-	Logro previsto
Nivel de Socialización	El proceso fijado en plena infancia, que permite la adquisición de valores, hábitos y actitudes, en la formación de relaciones con sus pares, y demás individuos contribuyendo a la construcción de su identidad, práctica de habilidades sociales, desarrollo de conocimiento y la competencia social, Larivière, et. al. (2022)	Es el proceso fijado en infancia, que permite la adquisición de valores, hábitos y actitudes, en la formación de relaciones con sus pares, y demás individuos contribuyendo a la construcción de su identidad, práctica y la competencia social, (Larivière, et. al. (2022)	Integración	Se adapta a situaciones Acepta a sus compañeros	Se adapta a situaciones nuevas Reconoce una situación nueva Acepta participar con sus compañeros Se integra de modo armonioso	
			Comunicación	Participa en su grupo Expresa ideas libremente Manifiesta sentimientos.	Participa y dialoga en el grupo Expresa sus ideas libremente Entiende mensajes de compañeros Expresa sus sentimientos	
			Actitud	Tiene iniciativa al participar Muestra seguridad Respeto a los demás	Participa con iniciativa propia Muestra seguridad al participar Muestra empatía y solidaridad Respeto a los demás compañeros	

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

La investigación se ha realizado mediante la observación, la cual permitió recolectar información. Como patrones de conductas y actitudes de la población evaluada (Arias y Covinos, 2021), por tal razón, el presente estudio permitirá extraer los datos para poder explicar la influencia del juego didáctico en el proceso de socialización.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

En este estudio científico se ha aplicado guía de observación, la cual es definida por Arias y Covinos (2021), como un instrumento direccionado a medir una variable observacional a una población preestablecida, con indicadores y criterios establecidos. Por lo tanto, se evaluará a través de la guía de observación de Socialización, la cual fue adaptada por Granados (2020), será validada por criterio de juicio de expertos, como Victoria Valenzuela, Artemio Felices y Carmen Lizarbe, donde determinaron que el instrumento es Aplicable para niños de 5 años. Además, su confiabilidad se determinó mediante la técnica de Alfa de Cronbach, dando como resultado un coeficiente de 0,738.

3.4.3. Validez del Instrumento

La validez del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos, para el cual se seleccionó tres 3 docentes licenciadas en educación inicial, luego se entregó mediante los correos personales a cada uno de los jueces, los cuales analizarán cada una de los ítems que se encuentran en la guía de observación, marcando cada una de las respuestas asignándole un valor que equivale lo siguiente: SI y NO, una vez llenadas las hojas, sabremos si el instrumento es aplicable.

La validez es el grado en que el instrumento va a medir la variable y el conjunto de las dimensiones de tu variable que deseamos evaluar conduciéndonos a conclusiones válidas, por lo cual, las preguntas, así como los ítems del instrumento deben cuantificar la variable del estudio. (Nuñez, 2014).

De acuerdo a Escobar y Cuervo (2008). La técnica juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una

opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (p.11).

Tabla 4

Validación variable

Nº	Grado académico	Validadores	Resultado
1	Mg.	Esther Raquel Torres Gonzales	Aplicable
2	Mg.	Raquel victoria Cárdenas Saldaña	Aplicable
3	Mg.	Carmen Adelina Espinoza Garro	Aplicable

Nota. Juicio de expertos

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach, así mismo se realizó la prueba piloto aplicándolo a 20 niños de 5 años de Cesar Vallejo.

Trujillo (2021) nos dice que la confiabilidad implica que el instrumento entrega resultados similares cuando se repite su aplicación en las mismas circunstancias y con las mismas personas. En el cual se espera que no sufra variaciones significativas cuando se vuelva usar el instrumento, es decir en su aplicación al mismo sujeto se tiene que producir el mismo resultado, una característica que determina la utilización de un instrumento es lograr resultados iguales en posteriores procesos.

3.5. Método de análisis de datos

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático office – Excel versión 2016 para Windows y el programa informativo IBM SPSS ESTADISTICO versión V 26.0.

Se utilizó la estadística descriptiva para trabajar tablas y figuras donde se presentó frecuencias y porcentajes, así mismo, se aplicó la estadística inferencial donde utilizamos la

prueba de normalidad Shapiro Wilk y posteriormente se utilizó la T student para probar la prueba de hipótesis.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se consideraron los siguientes principios éticos según con el reglamento de integridad científica, ULADECH (2024).

Respeto y protección de los intervinientes: Se protegerá a los participantes brindándoles seguridad y protección de bienestar a cada uno, mediante la aprobación del consentimiento informado antes de que contribuyan en el estudio de esta investigación. Los datos obtenidos de esta investigación serán reservados y únicamente se utilizarán con fin de investigaciones futuras.

Libre participación por voluntad propia: Se respetará las decisiones que tomen los participantes, si desean retirarse podrán hacerlo en cualquier tiempo del estudio de investigación sin consecuencias adversas.

Beneficencia y no maleficencia: Se diseñarán sesiones con mucha atención para así poder reducir posibles efectos adversos y aumentar al máximo los beneficios de los participantes en la investigación.

Integridad y honestidad: Se citará de forma correcta toda la información obtenida de diferentes fuentes, reconociendo así sus conocimientos de cada autor correspondiente. El proyecto tanto como el informe final se presentarán al programa antiplagio Turnitin para respaldar que la similitud sea menor al 25%.

Justicia: Se asegurará que haya medidas para poder evitar cualquier tipo de discriminación o sesgo en el desarrollo de la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados descriptivos

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2021.

Tabla 5

Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticos de muestras relacionadas				
		Media	N	Desviación típ.
Par 1	Pre Test	20,6333	30	4,08938
	Post Test	30,8667	30	2,25501

En la tabla 5 se observan resultados de la evaluación de los niveles de socialización en niños de 5 años, encontrando que el valor de la media en el pre test es 20,633; mientras que en el post test el valor de la media ha sido 30,8667.

Tabla 6

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras relacionadas									
		Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre Test - Post Test	-10,23333	4,08262	,74538	-11,75781	-8,70886	-13,729	29	0,000

En la tabla 5 se muestra que con un intervalo de confianza de 95% la aplicación de la estrategia juegos didácticos, mejoran significativamente la competencia “los niveles de socialización en niños de 5 años, puesto que el nivel de significancia es menor a 0.05 (Sig. 0.000).

Tabla 6

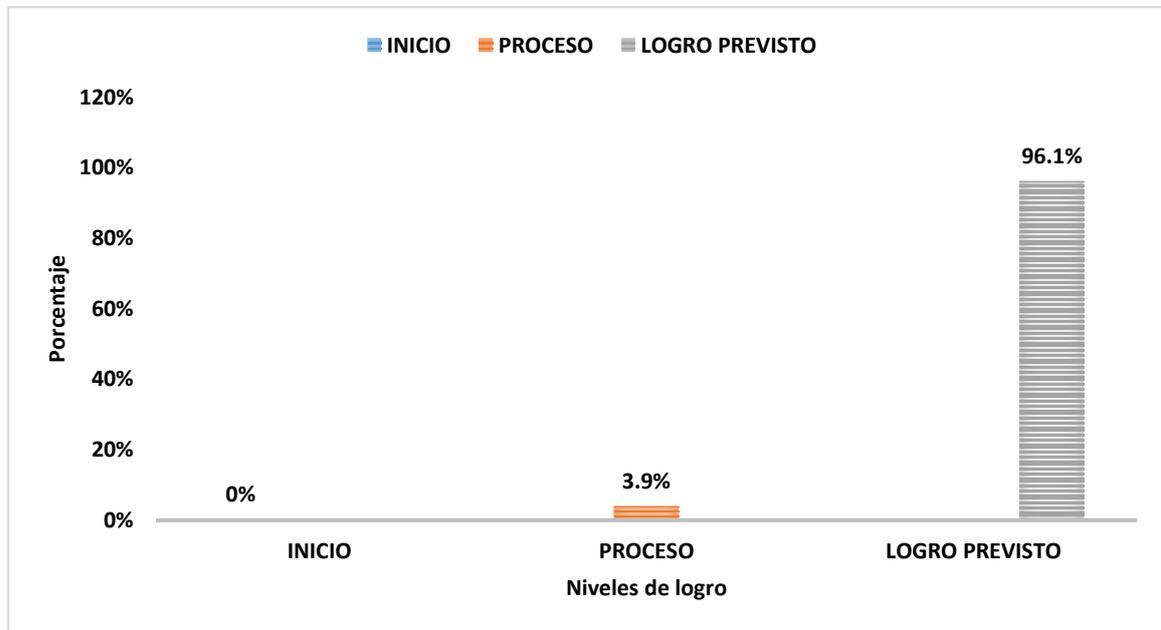
Influencia de los juegos didácticos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	3	3.9%
Logro previsto	17	96.1%
Total	20	100%

Nota. Resultados de la aplicación de la guía de observación

Figura 1

Influencia de los juegos didácticos.



Se observa que el 3.9% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, mientras que el 96.1% de los niños se ubicaban en el nivel de logro esperado, llegando a la conclusión que los niños mejoraron el desarrollo de su socialización a través de la influencia de los juegos didácticos en las diferentes sesiones de aprendizaje. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos didácticos mejoran los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024. para un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

Objetivo específico 1: Conocer el nivel de las dimensiones de la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2021, antes de la aplicación de la estrategia juegos didácticos.

Tabla 6

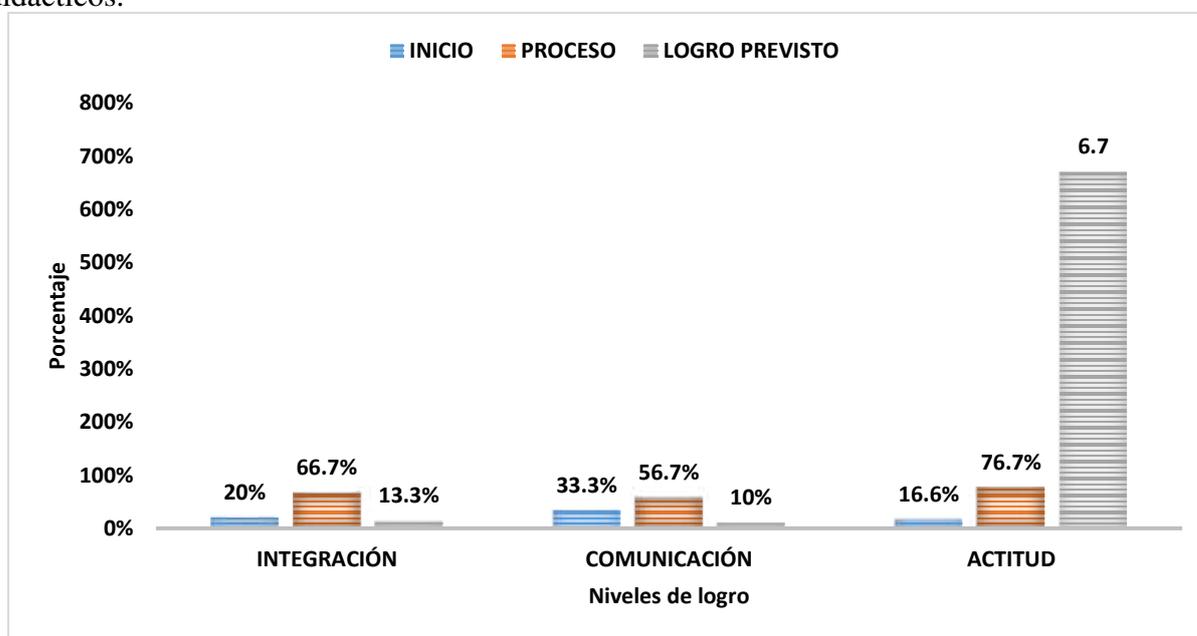
Nivel de las dimensiones de la socialización antes de la aplicación de la estrategia juegos didácticos.

Niveles	Integración		Comunicación		Actitud	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	20.0%	10	33.3%	5	16.6 %
Proceso	10	66.7%	8	56.7%	13	76.7 %
Logro previsto	4	13.3%	2	10.0%	2	6.7 %
Total	20	100 %	20	100 %	20	100 %

Nota. Resultados de la aplicación de la guía de observación

Figura 2

Nivel de las dimensiones de la socialización antes de la aplicación de la estrategia juegos didácticos.



Nota. Resultados de la aplicación de la guía de observación

Se observa que antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la dimensión integración el 20 % se encuentran en el nivel inicio, el 66.7% se ubican en el nivel proceso y el 13.3% se posicionan en el nivel logro previsto, seguidamente en la dimensión comunicación el 33.3% se encuentra en el nivel de inicio, el 56.7% se ubican en el nivel proceso y el 10% se posicionan en el nivel logro previsto. Llegando a la conclusión que la mayoría de niños no han logrado socializarse entre sus compañeros.

Objetivo específico 2. Aplicar la estrategia de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización en niños de cinco de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2021

Tabla 7

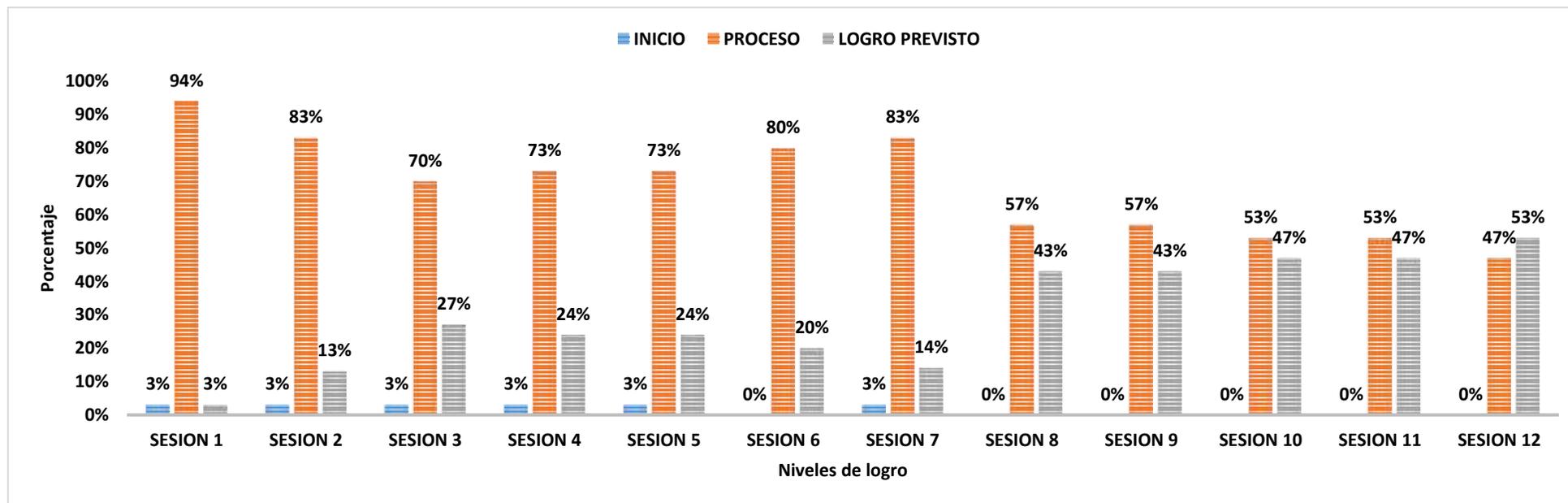
Aplicación de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización

Niveles	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%																
Inicio	1	3%	1	3%	1	3%	1	3%	1	3%	0	0%	1	3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	18	93%	15	83%	11	70%	12	73%	12	73%	14	80%	15	83%	13	57%	13	57%	8	53%	8	53%	5	47%
Logro previsto	1	3%	4	13%	8	27%	7	24%	7	24%	6	20%	4	14%	7	43%	7	43%	12	47%	12	47%	15	53%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Resultados de la aplicación de la guía de observación

Figura 3

Aplicación de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización



Nota. Resultados de la aplicación de la guía de observación

Se puede observar que durante la aplicación de los juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de cinco de la Institución Educativa Inicial 1151, en la sesión 1 el 3 % se encontraba en el nivel de inicio, el 83% se ubicaban en el nivel de proceso y el 13 % se posicionaban en el nivel de logro previsto, seguidamente en la sesión 6 podemos visualizar que el 80 % se encontraba en el nivel de proceso y el 20 % en el nivel de logro previsto, finalmente en la sesión 12 se observó que el 47 % se ubicaban en el nivel de proceso y el 53 % de encontraban en el nivel de logro previsto, llegando a la conclusión que los estudiantes de 5 años se socializan más a través de la aplicación de los juegos didácticos como un recurso.

Objetivo específico 3: Conocer el nivel de las dimensiones de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2021, posterior a la aplicación de la estrategia juegos didácticos.

Tabla 8

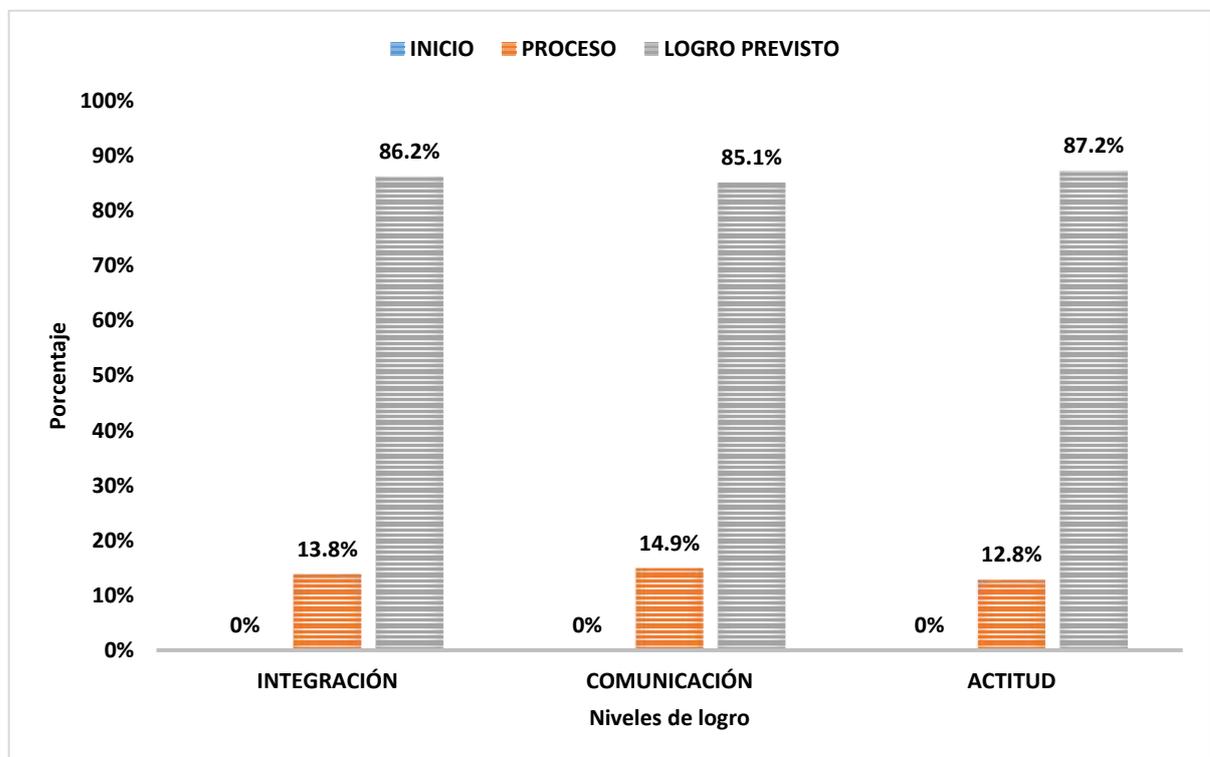
Nivel de las dimensiones de la socialización posterior a la aplicación de los juegos didácticos.

Niveles	Integración		Comunicación		Actitud	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%	0	0%	0	0 %
Proceso	3	13.8%	4	14.9%	2	12.8 %
Logro previsto	17	86.2%	16	85.1%	18	87.2%
Total	20	100 %	230	100 %	20	100 %

Nota. Resultados de la aplicación de la guía de observación

Figura 4

Nivel de las dimensiones de la socialización posterior a la aplicación de los juegos didácticos.



Se observa que posterior a la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la dimensión integración el 13.8 % se encuentran en el nivel proceso y el 86.2 % se posicionan en el nivel logro previsto, seguidamente en la dimensión comunicación el 14.9% se encuentra en el nivel proceso y el 85.1 % se posicionan en el nivel logro previsto, finalmente el 12.8% se encuentra en el nivel proceso y el 87.2 % se posicionan en el nivel logro previsto. Llegando a la conclusión que la mayoría de niños han logrado socializarse entre sus compañeros de forma satisfactoria.

4.2. Resultados inferenciales

Contrastación de hipótesis

Contrastación de la hipótesis para probar que los juegos didácticos mejoran los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024.

Para realizar la prueba de hipótesis en primer lugar se evalúa el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk para determinar si los datos proceden de una distribución normal para la posterior aplicación de la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica

Tabla 9

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	.186	20	.189	.965	20	.895
POSTEST	.188	20	.190	.934	20	.278

Nota: Datos procesados en el SPSS

Podemos observar en la tabla 9, que la significancia de la columna de Shapiro Wilk (se elige esta porque el número de datos es menor que 50) nos da un valor de $0.895 > 0.05$ para la pre prueba y $0.278 > 0.05$ para la post prueba, lo que nos indica que la distribución de origen de los datos es normal.

Comprobado que los datos cumplen el supuesto de normalidad procedemos a aplicar la prueba paramétrica correspondiente para responder el objeto general e hipótesis planteados de la investigación, lo que se muestra a continuación

Tabla 10

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de T Student para probar que los juegos didácticos mejoran los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024.

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
				95 % de intervalo de confianza de la diferencia				
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
PRETEST - POSTEST	-10,23333	4,08262	,74538	-11,75781	-8,70886	-13,729	20	,000

Nota: Datos procesados en el SPSS

En la tabla 9, se puede observar los resultados de la prueba t Student, lo cual indica que existe diferencia significativa ente la pre y post prueba, puesto que $p=0.000 < 0.05$. Con este resultado se determinó que los juegos didácticos mejoran los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024.

V. DISCUSIÓN

A partir de los resultados encontrados en el objetivo general que busca determinar la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2021. Se observa que el 3.9% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, mientras que el 96.1% de los niños se ubicaban en el nivel de logro esperado, llegando a la conclusión que los niños mejoraron el desarrollo de su socialización a través de la aplicación de los juegos didácticos en las diferentes sesiones de aprendizaje. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, se muestra con un intervalo de confianza de 95% la aplicación de la estrategia juegos didácticos, mejoran significativamente la competencia “los niveles de socialización en niños de 5 años, puesto que el nivel de significancia es menor a 0.05 (Sig. 0.000).

Estos resultados guardan relación con Laura y Arenas (2018) en su estudio “El uso del juego simbólico para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa Arequipa Alto la punta de Mollendo en el año 2017”, donde se encontró que el 68% no socializaba con sus compañeros y el 32% socializaba con sus compañeros. En el post test, se encontró que el 100% logró socializar con sus compañeros. En tal sentido. Se concluye que, los juegos simbólicos fomentan significativamente el incremento del nivel de socialización, sustentándonos en Angulo (2021) La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. Es así, que llegamos a concluir que este proceso se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven, se determina como el proceso fijado en plena infancia.

A partir de los resultados encontrados en el objetivo específico 1 que busca conocer el nivel de las dimensiones de la socialización antes en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2021, antes de la aplicación de la estrategia, juegos didácticos. Se puede observar que durante la aplicación de los juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de cinco de la Institución Educativa Inicial 1151, en la sesión 1 el 3 % se encontraba en el nivel de inicio, el 83% se ubicaban en el nivel de proceso y el 13 % se posicionaban en el nivel de logro previsto, seguidamente en la sesión 6 podemos visualizar que el 80 % se encontraba en el nivel de proceso y el 20 % en el nivel de logro previsto, finalmente en la sesión 12 se observó que el 47 % se ubicaban en el nivel de proceso y el 53 % de encontraban en el nivel de logro previsto, llegando a la conclusión que los estudiantes de 5 años se socializan más a través de la aplicación de los juegos didácticos como un recurso.

Estos resultados guardan relación con Rojas (2018) en su estudio “Efectos del juego en el desarrollo de la socialización en la I.E.I 130 “Vida y Alegría” para niños de 5 años del distrito Ventanilla de la ciudad del Callao”, al ser evaluado en el pretest, encontró que el 10% se encontraba en el nivel inicial de socialización, el 46,7% en proceso y el 43,3% alcanzado; un seguimiento del grupo de control encontró un 13,3 % al inicio del estudio. 60% en proceso y 26.7% en nivel logrado. En cuanto al grupo experimental, el pretest determinó que el 13,3% se encontraba en línea base, el 60% en proceso y el 26,7%; En el post-test del grupo experimental se encontró que el 3,3 % se encontraba en el inicio de la socialización, el 20 % en proceso y el 76,7 % en el nivel de socialización alcanzado, se concluye que los juegos son una herramienta fundamental para la socialización. aumentar el nivel de socialización. lo cual es fundamental en el desarrollo del niño, sustentándonos en Marcinowski, et. al, (2019) el juego es el compromiso de la actividad para el disfrute y la recreación esperado en los niños; además, crea oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas a lo largo del desarrollo infantil; sus propósitos son proporcionar vías para pensar y expresar emociones, considerar formas alternativas de ver una situación. Llegando a concluir que debemos de utilizar las distintas actividades con la finalidad de mejorar de forma cognitiva el desarrollo de la socialización.

A partir de los resultados encontrados en el objetivo específico 2 que busca aplicar la estrategia de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización en niños de cinco de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2021. Se puede observar que en la sesión N° 1 el 3 % se encuentran en el nivel inicio, el 93 % se encuentran en el nivel de proceso y el 3 % se encuentran en el nivel de logro previsto, en la sesión N° 5 el 6 % se encuentra en el nivel inicio, el 73 % se encuentran en el nivel de proceso y el 21 % se encuentran en el nivel logro previsto y en la sesión N° 12 el 47 % se encuentran en el nivel de proceso y el 53 % se encuentran en el nivel logro previsto.

Estos resultados guardan relación con Requejo y Montenegro (2018) En su tesis titulada Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301 – Cutervo – Cajamarca, en el año 2017, En el pretest, el 42,9% de los preescolares pertenecían a un nivel de socialización alto, y, por otro lado, el 100% de los niños alcanzaron un nivel alto al socializar en el test de seguimiento, sustentándonos en Conte, et. al, (2018) En el proceso de socialización, un individuo aprende a ser miembro de un equipo, comunidad o sociedad, de esta manera las personas se acostumbran a ser miembros de un grupo sociable, por eso concluimos que la socialización también hace que estos grupos sean autosuficientes y enseña a las personas lo que se espera de ellas en un determinado grupo o casuística; es una manera de control social que permite a las personas desarrollar una conciencia que se ajusta a los reglamentos sociales y las prepara para diferentes funciones.

A partir de los resultados encontrados en el objetivo específico 3 que busca conocer el nivel de las dimensiones de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2021, posterior a la aplicación de la estrategia juegos didácticos. Se observa que posterior a la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la dimensión integración el 13.8 % se encuentran en el nivel proceso y el 86.2 % se posicionan en el nivel logro previsto, seguidamente en la dimensión comunicación el 14.9% se encuentra en el nivel proceso y el 85.1 % se posicionan en el nivel logro previsto, finalmente el 12.8% se encuentra en el nivel proceso y el 87.2 % se posicionan en el nivel logro previsto. Llegando a la conclusión que la mayoría de niños han logrado socializarse entre sus compañeros de forma satisfactoria.

Estos resultados guardan relación con Condori (2019) realizó un estudio titulado “Simposio y socialización de niños de primaria de la región de Puno, María Auxiliadora, 2019” en el pre test se denotó que el 16,66% sí socializaban, por el contrario, en el post test el 83,66% sí socializaban. Además, al evaluar el indicado “Telaraña” se obtuvo en el pre test que solamente el 20,83% de los niños socializaron, mientras que en el post test el 87,5% sí socializaron, concluyendo que el taller de juego, mejoró significativamente y directamente el nivel de socialización de los niños, ya que promueve la integración y contacto entre los pares, sustentándonos en Markova (2018) el juego didáctico es conceptualizado como al accionar recreativo y atractivo, percibido por el niño ante un juego especializado en aumentar sus habilidades creativas, deductivas, motoras, entre otros, llegando a la conclusión que se puede desarrollar un potencial educativo por intermedio de la experiencia, utilizando actividades creativas y didacticas que fortalezcan la socialización entre compañeros.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años. Lo más relevante fue la aplicación de las sesiones de aprendizaje sobre los juegos didácticos, porque, los niños participaron activamente, lo que nos ayudó a aplicar las sesiones de las fue que la maestra y los padres de familia contribuyeron a que los niños se involucren con distintas estrategias. Lo más difícil en el desarrollo de las sesiones fue que algunos niños no asistían a clases por falta de motivación. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, se muestra con un intervalo de confianza de 95% la aplicación de la estrategia juegos didácticos, mejoran significativamente la competencia “los niveles de socialización en niños de 5 años, puesto que el nivel de significancia es menor a 0.05 (Sig. 0.000).

Con respecto al objetivo específico 1 en esta tesis se conoció el nivel de las dimensiones de la socialización antes en niños de cinco años. Lo más significativo fue que en la dimensión comunicación el 33.3% se encontraban en el nivel de proceso y lo menos relevante fue que en la dimensión actitud el 6.7 % se ubicaban en el nivel de logro previsto.

Con respecto al objetivo específico 2 en esta tesis se aplicó la estrategia de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización en niños de cinco años. La implementación de los juegos didácticos a través de 12 sesiones de aprendizaje tratando temas referentes a las variables, las estrategias utilizada fueron de interés para el desarrollo de las actividades participando de manera divertida. Los resultados de las evaluaciones mostraron que los niños mejoraron el desarrollo de su socialización, por que lograron llegar a un nivel de logro previsto.

Con respecto al objetivo específico 3 en esta tesis se conoció el nivel de las dimensiones de socialización posterior a la aplicación de los juegos didácticos en niños de cinco años. Lo más relevante fue que en la dimensión actitud el 87.2 % se encontraban en el nivel de logro previsto y lo menos relevante se mostró en la dimensión actitud el 12.8 % se posicionaron en el nivel de proceso.

VII. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta los juegos didácticos donde se puedan utilizar como estrategias, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitan medir la socialización.

b) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la Universidad incentivar a las futuras estudiantes a tener en cuenta lo importante que es seguir investigando sobre como los juegos didácticos mejoran la socialización, siendo este tipo de investigación muy trascendental para la aportación de nueva información, así mismo contribuyendo en la educación de los futuros niños.

c) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a la institución educativa, utilizar métodos de enseñanza didácticos como implementación y evaluación, adecuándose a los constantes problemas que se presentan en el niño, tanto en sus habilidades, capacidades y destrezas, empleando sobre todo los juegos didácticos que generen la motivación en el niño para seguir aprendiendo de forma didáctica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, B. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una institución educativa particular de Trujillo-2019*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Repositorio de Campus.
http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.13032/13640/Aprendizaje_Ensenanza_Estrategias_Enfoque_Recursos_Tecnicas_Carcasi_Flores_Sandra_Teofila.Pdf?Sequence=1
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78663>
- Bustamante, A. y Hernández, L. (2021) El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa “Marceliano Polo”, en tiempos de Covid-19 [Trabajo de grado para optar el título de pregrado Licenciado(a) en Educación Preescolar]
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38355/2021arnidisbustamante.pdf?sequence=6&isallowed=y>
- Caballero, G. (2021) Juegos didácticos en niños de 3 años en la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco-Trujillo 2020. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación]
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30964/DIDACTICO_INTELECTUALES_CABALLERO_ABANTO_GENOVEVA_ELSA.pdf?sequence=1
- Carrasco, S. (2016): *Metodología de la investigación científica*.
https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_
- Condori Ardiles, N. M. (2020). *Taller de dinámica de juego y la socialización en niños del primer grado en la institución educativa primaria 70029 María Auxiliadora distrito, provincia, región Puno 2019*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los

Ángeles de Chimbote. Repositorio de Campus.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16279/DINAMICA_JUEGOS_SOCIALIZACION_CONDORI_ARDILES_NADIER_MIRIAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cotrina, M. L. (2019). El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19922/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_SIMBOLICO_COTRINA_QUIspe_MARIA_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz, A. S. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf

Escobar, J. y Cuervo, A. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. En Avances en Medición, 6, pp. 27-36.*
http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf

Gasim, A. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. *Propósitos y Representaciones, 8(2), e524.*
doi:10.20511/pyr2020.v8n2.524

González, E. (2020). juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros, Chiclayo 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17129/ESTRATEGIA_SOCIALIZACION_GONZALES%20DELGADO_%20ELVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación.* México: McGraw-Hill Interamericana.

- Landaez Rosero, D. A. (2022). *Desarrollo de procesos de socialización escolar de niños de inicial II en tiempos de pandemia* (Bachelor's thesis, Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Repositorio de Campus. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34649>
- Lariviére, et. al. (2022). Perspectivas de los niños sobre las amistades y la socialización durante la pandemia de COVID-19: un enfoque cualitativo. [Desarrollo de salud de cuidado infantil] <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9111596/>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en Extremadura*, 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Mamani Muña, L. (2019) *Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito, de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Repositorio de Campus. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16186/APRENDIZAJE JUEGO RECREATIVO MATEMATICA MAMANI MUNA LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16186/APRENDIZAJE%20JUEGO%20RECREATIVO%20MATEMATICA%20MAMANI%20MUNA%20LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Manrique, S. (2020). *Inteligencia interpersonal y la psicomotricidad en niños de cinco años de una Institución Educativa del distrito del Rímac Lima 2019*. Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación inicial, Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50363/Manrique_CSS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista “Pensamiento Matemático”, 7 (1)*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Moran Arismendiz, E. M. (2020) *El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la IE 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas–Piura 2019*. Tesis de Licenciatura,

- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Repositorio de Campus.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24407>
- Murillo, J., & Vásquez, S. (2021). Estrategias didácticas y la comunicación, en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú. *Tecnohumanismo*, 1(3), 13–25. doi:10.53673/th.v1i3.10
- Núñez, M. (2014) *Validez y confiabilidad de instrumentos de medición en investigación cuantitativa*. <https://es.slideshare.net/MarielaNuez4/validez-y-confiabilidad-32642343>
- Piaget, J. (1962). *Psicología y pedagogía: Cómo llevar la teoría del aprendizaje a la práctica docente*. Argentina, Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.
- Pozo, M. y Vega, M. (2022) Problemas de socialización en el ámbito educativo como secuelas del aislamiento por la pandemia covid-19 en niños del segundo ciclo del nivel inicial en algunas Instituciones de la Ciudad del Cusco. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/199/POZOVE~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Rengifo, P. (2019) Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela del distrito de Iparía, Ucayali. [Tesis para optar el título de licenciado en educación primaria intercultural bilingüe] https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/SocializacionRengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Requejo Díaz, M. I., & Montenegro Rivera, A. D. R. (2019). *Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la IE I N° 301–Cutervo-Cajamarca, en el año 2017*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Repositorio de Campus. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4492/BC-3319%20REQUEJO%20DIAZ%20-%20MONTENEGRO%20RIVERA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Rojas Mondragón, D. E. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de IEI 130 “Vida y Alegría” en el distrito de Ventanilla-Callao*

2017. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo. Repositorio de Campus. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14117/Rojas_MDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Trujillo, N., Alarcón, A., Berrio, M., & Asencios, R. (2021). El aprendizaje cooperativo en tiempos de covid-19. *Revista internacional*, 7(3), 51-59. Obtenido de [https://laplageemrevista.editorialaar.com/index.php/lpg1/article/download/1503/1295/2571#:~:text=Adem%C3%A1s%2C%20se%20promueve%20el%20constructivismo,et%20al.%2C%202021\).&text=\(2016\)%2C%20el%20aprendizaje%20cooperativo,el%20desarrollo%20de%20habilidades%](https://laplageemrevista.editorialaar.com/index.php/lpg1/article/download/1503/1295/2571#:~:text=Adem%C3%A1s%2C%20se%20promueve%20el%20constructivismo,et%20al.%2C%202021).&text=(2016)%2C%20el%20aprendizaje%20cooperativo,el%20desarrollo%20de%20habilidades%20)
- Vasquez, L., Sicha, S., & Taboada, C. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica*. (Tesis de pregrado), Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1339/Tesis%20Juegos%20Did%C3%A1cticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Venegas, M., García, M. y Venegas, R. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga, IC Editoria.
- Viana, P. (2021) Juego y socialización en los niños del nivel inicial II [Trabajo de titulación previa a la obtención del título de: licenciada en educación inicial] <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20735/1/TTQ381.pdf>
- Widyaningsih, TS y Tamrin, T. (2020). El The Effect Of Stimulated Group Interaction On Pre-School Children's Social Development. *Asian Community Health Nursing Research*, 39-39. <http://journal.jptranstech.or.id/index.php/ACHNR/article/view/56>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿En qué medida influyen los juegos didácticos en los niveles de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, año 2024.</p> <p>Objetivos específicos - Conocer el nivel de las dimensiones de la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2024, antes de la aplicación de la estrategia, juegos didácticos. - Aplicar la estrategia de juegos didácticos para mejorar los niveles de socialización en niños de cinco de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 20214 - Conocer el nivel de las dimensiones de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del distrito de Juliaca, Puno, 2024, posterior a la aplicación de la estrategia juegos didácticos.</p>	<p>Ha. Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, Año 2024.</p> <p>Ho. Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, Año 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones - Psicomotor - Afectivo-emocional - Cognitivo - De convivencia</p> <p>Variable 2 Socialización</p> <p>Dimensiones - Integración - Comunicación - Actitud</p>	<p>Tipo de Investigación: cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: explicativo</p> <p>Diseño de Investigación: preexperimental</p> <p>Población: 60 niños</p> <p>Muestra: 20 estudiantes</p> <p>Técnica La observación</p> <p>Instrumento Guía de observación</p>

Anexo 02. Instrumento de recolección de información



Código del estudiante evaluado			
Curso			
Tema			
Fecha	Mes:	Día:	Año:
Observador			

N°		Valorización		
		Logro	Proceso	Inicio
INTEGRACIÓN				
1	Se adapta a situaciones nuevas			
2	Reconoce una situación nueva			
3	Acepta participar con sus compañeros			
4	Se integra de modo armonioso			
COMUNICACIÓN				
5	Participa y dialoga en el grupo			
6	Expresa sus ideas libremente			
7	Entiende mensajes de compañeros			
8	Expresa sus sentimientos			
ACTITUD				
9	Participa con iniciativa propia			
10	Muestra seguridad al participar			
11	Muestra empatía y solidaridad			
12	Respeto a los demás compañeros			

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos

Validez del instrumento

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. INTEGRACIÓN								
1	Se adapta a situaciones nuevas.	X		X		X		
2	Reconoce una situación nueva.	X		X		X		
3	Acepta participar con compañeros.	X		X		X		
4	Se integra de modo armonioso.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2.: COMUNICACIÓN								
7	Participa y dialoga en el grupo.	X		X		X		
8	Expresa sus ideas libremente.	X		X		X		
9	Entiende mensajes de compañeros.	X		X		X		
10	Expresa sus sentimientos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN GESTUAL								
13	Participa con iniciativa.	X		X		X		
14	Muestra seguridad al participar.	X		X		X		
15	Muestra empatía y solidaridad.	X		X		X		
16	Respeto a los demás compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Mg Raquel Victoria Cárdenas Saldaña** DNI: 32805538

Especialidad del validador: **Educación inicial** Número de teléfono: **956521430** correo electrónico:
Raquel_vcs@hotmail.com

29 de mayo del 2023

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Raquel V. Cardenas Saldaña
C.M. 1032805538
MG. EDUCACIÓN INICIAL
DIRECTORATO

Firma del Juez Validador

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. INTEGRACIÓN								
1	Se adapta a situaciones nuevas.	X		X		X		
2	Reconoce una situación nueva.	X		X		X		
3	Acepta participar con compañeros.	X		X		X		
4	Se integra de modo armonioso.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2.: COMUNICACIÓN								
7	Participa y dialoga en el grupo.	X		X		X		
8	Expresa sus ideas libremente.	X		X		X		
9	Entiende mensajes de compañeros.	X		X		X		
10	Expresa sus sentimientos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN GESTUAL								
13	Participa con iniciativa.	X		X		X		
14	Muestra seguridad al participar.	X		X		X		
15	Muestra empatía y solidaridad.	X		X		X		
16	Respeto a los demás compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Mg Esther Raquel Torres Gonzales** DNI: 32981391

Especialidad del validador: **Educación inicial** Número de teléfono: **963 673 546** correo electrónico:
mapaval36@gmail.com



Firma del Juez Validador

Firma del Juez Validador

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. INTEGRACIÓN								
1	Se adapta a situaciones nuevas.	X		X		X		
2	Reconoce una situación nueva.	X		X		X		
3	Acepta participar con compañeros.	X		X		X		
4	Se integra de modo armonioso.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2.: COMUNICACIÓN								
7	Participa y dialoga en el grupo.	X		X		X		
8	Expresa sus ideas libremente.	X		X		X		
9	Entiende mensajes de compañeros.	X		X		X		
10	Expresa sus sentimientos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN GESTUAL								
13	Participa con iniciativa.	X		X		X		
14	Muestra seguridad al participar.	X		X		X		
15	Muestra empatía y solidaridad.	X		X		X		
16	Respeto a los demás compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Mg Carmen Adelina Espinoza Garro** DNI: 32854037

Especialidad del validador: **Educación inicial** Número de telefónico: **943910005** Correo electrónico: **camiu_espinoza@hotmail.com**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Anexar Matriz de operacionalización

29 de mayo del 2023



Mg. Carmen A. Espinoza Garro
DIRECTORA
C.M. 1032854037
I.E. N° 1553 A.H. ALTO PERU

Firma del Juez Validador

Confiabilidad del instrumento

PRUEBA PILOTO													
Estudiante	SOCIALIZACIÓN												SUMA
	INTREGACIÓN				COMUNICACIÓN				ACTITUD				
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
E1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	28
E2	2	3	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	26
E3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	16
E4	1	1	2	3	3	2	1	2	2	3	1	1	22
E5	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	15
E6	3	2	1	1	3	3	1	2	2	1	2	1	22
E7	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
E8	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	16
E9	2	1	1	1	3	2	1	1	2	3	3	2	22
E10	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	14
E11	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	19
E12	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	16
E13	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	18
E14	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	17
E15	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	22
E16	2	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	24
E17	1	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	17
E18	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	3	20
E19	1	1	1	2	3	2	2	1	2	2	3	1	21
E20	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	20
VARIANZAS	0.3475	0.54	0.44	0.46	0.66	0.29	0.25	0.3475	0.4475	0.44	0.4875	0.4275	

NIVELES DE ALFA DE CRONBACH	
0.9 - 1	Excelente
0.8 - 0.9	Bueno
0.7 - 0.8	Aceptable
0.6 - 0.7	Débil
0.5 - 0.6	Pobre
0 - 0.5	Inaceptable

	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$
--	--

LEYENDA	
INICIO	1
PROCESO	2
LOGRO ESPERADO	3

Documentos de aprobación de institución para la recolección de información



Chimbote, 14 de junio del 2024

CARTA N° 0000000992- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**LIC. OBDULIA HUANCA ANDRADE
1151 LOS INCAS**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada **JUEGOS DIDACTICOS Y LOS NIVELES DE SOCIALIZACION EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 1151 DEL DISTRITO DE JULIACA, PUNO, AÑO 2024**, que involucra la recolección de información/datos en 60 NIÑOS, a cargo de **HERMELINDA CHAÑE YARETA**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, con DNI N° 44168199, durante el período de 15-04-2024 al 15-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



Huanca
Obdulia D. Huanca Andrade
EDUCACIÓN INICIAL
DNI: 41091915

Anexo 04. Consentimiento informado

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

Título del estudio: Juegos didácticos y los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151, del distrito de Juliaca, provincia San Román, región Puno, año 2024.

Investigador (a): Chañe Yareta, Hermelinda

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos didácticos y los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151, del distrito de Juliaca, provincia San Román, región Puno, año 2024. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Esta investigación ofrecerá determinar la influencia de los juegos didácticos en los niveles de socialización en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1151, del distrito de Juliaca, provincia San Román, región Puno, año 2024.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para medir el nivel de la variable dependiente
2. Se desarrollarán sesiones para mejorar los niveles de socialización
3. Aplicar un post test

Riesgos: No tienen riesgo por que las sesiones se desarrollaran dentro del aula

Beneficios:

- Los estudiantes van a fortalecer el nivel de socialización
- A través de los distintos juegos didácticos se fortalecerá su aprendizaje
- Fortalecerá su dominio en inferir e interpretar información de la socialización

Costos y/o compensación: En la investigación no habrá costos ni inversión durante el desarrollo por parte de los padres de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 901318001.

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 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

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es _____ y
estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, t presento unos puntos importantes que debes de saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 10 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación

¿Quiero participar en la investigación de _____?	SI	NO
--	----	----

Otras evidencias

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“DESCUBRIENDO Y VALORANDO EL MUNDO EN EL QUE CONVIVO”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Relacionarse con sus compañeros de clase al compartir actividades en común.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

La docente inicia saludando a los estudiantes y se invita a sentarse, formando media luna. A continuación, se presenta la primera dinámica.

“La mano musical”

Se coloca música animada, mientras que los estudiantes caminan por el aula, cuando se pausa la música cada niño le da la mano a un compañero, le dice su nombre, continuará la música y a la próxima vez lo hará con un compañero diferente.

DESARROLLO

“Caras vemos y gustos sí sabemos”

La docente mostrará imágenes de alimentos, objetos que los niños pueden encontrar, a partir de ello cada estudiante realizará un gesto, movimiento o sonido para comunicar a sus compañeros que algo le gusta y otro gesto, movimiento o sonido, para comunicar que no le gusta.

Asimismo, cada niño comentará porqué le gusta o no le gusta el objeto/alimento mostrado por la docente.

Luego, la docente resalta que todas las personas tenemos diferentes gustos y debemos respetarlo.

CIERRE

La docente recoge las experiencias de la sesión de los estudiantes, realizando las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Qué aprendieron hoy?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“DESCUBRIENDO Y VALORANDO EL MUNDO EN EL QUE CONVIVO”

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Relacionarse con sus compañeros de clase al compartir actividades en común.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Se adapta a situaciones nuevas.			Acepta participar con compañeros.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			x			x
2	002			x			x
3	003			x			x
4	004			x			x
5	005			x			x
6	006			x			x
7	007			x			x
8	008			x			x
9	009			x			x
10	010			x			x
11	011			x			x
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015			x			x
16	016		x		x		
17	017			x		x	
18	018	x			x		
19	019			x			x
20	020		x			x	

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“BUSCANDO EL TESORO EN EQUIPO”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Fomentar el trabajo en equipo con sus grupos.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>La docente inicia narrando un cuento “El tesoro más grande del mundo”, con ayuda de imágenes. El mayor tesoro del mundo está escondido en un cofre cerrado con llave dentro de una gruta a la que sólo se puede llegar con un mapa. Todos los amigos piratas se encuentran buscando incansablemente, uno de ellos encuentra la llave en un árbol, otro logra mover la roca que cierra la ruta y el capitán del barco encuentra el mapa un día bajo unas piedras. El capitán Maravi se da cuenta y los reúne para que trabajen juntos en llegar al tesoro. Así lo hacen pasando aventuras y dificultades, y finalmente consiguen llegar al cofre. Cuando lo abren, su sorpresa fue muy grande sólo había un pergamino que decía: “Si ya han llegado hasta aquí, ya han encontrado el mejor tesoro, el de la amistad”. En un principio se sintieron un poco decepcionados, pues pensaron encontrar monedas de oro, pero se dieron cuenta de que se sintieron muy felices juntos y siguieron siendo amigos por siempre.</p>
DESARROLLO
<p>“Buscando el tesoro”</p> <p>La docente dirige a los estudiantes hacia el patio donde los niños encontrarán un circuito para descubrir el tesoro. Se les entrega unos pañuelos de pirata para que se los coloquen en la cabeza, forman dos equipos para encontrar el tesoro, que se trata de un cofre que puede contener dulces o frutas, que luego compartirán.</p> <p>Luego, nos relajamos contando una historia que ellos imitarán, donde los piratas están cansados, llegan a su barco y descansan. Los niños estiran sus brazos, piernas y descansan mientras escuchan una canción de relajación.</p>
CIERRE
<p>Finalmente, regresan al aula donde encontrarán las mesas con diversos materiales para que decoren libremente la silueta de barco que se les ha entregado, donde se les pregunta: ¿Cómo se sintieron al buscar el tesoro en equipo?</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“BUSCANDO EL TESORO EN EQUIPO”

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Fomentar el trabajo en equipo con sus grupos.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Expresa sus ideas libremente.			Entiende mensajes de compañeros.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			x			x
2	002			x			x
3	003			x			x
4	004			x			x
5	005			x			x
6	006			x			x
7	007			x			x
8	008			x			x
9	009			x			x
10	010			x			x
11	011			x			x
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015	x		x			x
16	016		x		x		
17	017	x				x	
18	018		x		x		
19	019			x	x		
20	020	x					x

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“APRENDEMOS A DIBUJAR EN EQUIPO”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Cumplir tareas específicas para lograr propósitos con su grupo de compañeros.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

“El paracaídas”

Se invita a los niños a tomar una parte de la tela con forma de paracaídas, y se colocan pelotas de algodón sobre la tela y los niños deben mover enérgicamente el paracaídas para hacer volar las pelotas por el aire, dando la consigna que las pelotas no pueden caer al suelo.

DESARROLLO

“Formando un paisaje en equipo”

La docente dirige a los estudiantes hacia el patio donde los niños encontrarán un circuito, que deberán recorrer para dibujar un paisaje en equipo. Asimismo, se pregunta a los niños qué contiene un paisaje. De tal manera, cada integrante aporta al dibujo grupal en un papelógrafo, con ayuda de los pulmones.

CIERRE

Lluvia de ideas:

El docente realiza las siguientes preguntas:

¿Cómo lograron dibujar en equipo?

¿Cómo te sentiste al realizar las actividades?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“APRENDEMOS A DIBUJAR EN EQUIPO”

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Cumplir tareas específicas para lograr propósitos con su grupo de compañeros					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Acepta participar con compañeros.			Acepta participar con compañeros.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			x			x
2	002			x			x
3	003			x			x
4	004			x			x
5	005			x			x
6	006			x			x
7	007			x			x
8	008			x			x
9	009			x			x
10	010			x			x
11	011			x			x
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015			x			x
16	016		x		x		
17	017			x			x
18	018		x			x	
19	019			x			x
20	020			x	x		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“COMPARTIMOS NUESTRAS EXPERIENCIAS FAMILIARES”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Expresar la relación con su familia, resaltando cualidades con sus compañeros de clase.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>“Familia Dedo”</p> <p>Se brinda títeres de dedos a los niños, y se inicia cantando la canción “Familia Dedo”:</p> <p>Papá dedo, papá dedo, ¿dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás? Mamá dedo, mamá dedo, ¿dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás?</p>
DESARROLLO
<p>Conociendo la familia</p> <p>Luego, se realizan las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Cómo son tus padres? ¿Qué actividades realizas con tu familia?</p> <p>Luego, se pide a cada niño mencione las características de papá o mamá.</p> <p>¡Es hora de Actuar!</p> <p>En base a las características mencionadas, cada niño lo representará actuando, resaltado sus gestos y su frase favorita.</p>
CIERRE
<p>¿Cómo me siento?</p> <p>Se entrega una paleta en forma circular, donde cada niño representará cómo se siente al culminar la sesión.</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“COMPARTIMOS NUESTRAS EXPERIENCIAS FAMILIARES”

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Expresar la relación con su familia, resaltando cualidades con sus compañeros de clase.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Muestra empatía y solidaridad.			Respeta a los demás compañeros.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			x			x
2	002			x			x
3	003			x			x
4	004			x			x
5	005			x			x
6	006			x			x
7	007			x			x
8	008			x			x
9	009			x			x
10	010			x			x
11	011			x			x
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015			x			x
16	016	x				x	
17	017			x	x		
18	018	x				x	
19	019	x				x	
20	020			x	x		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

¿QUÉ PODEMOS HACER, DESDE NUESTRA AULA PARA CUIDAR NUESTRO ENTORNO?

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas considerando situaciones que afectan al grupo.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
Títeres La docente inicia con un show de títeres, dramatizando una situación en la que un niño no deja opinar a su compañero de clases. Luego, se pregunta a los niños acerca de su opinión del caso mostrado.
DESARROLLO
Normas de convivencia La docente indica a los estudiantes, que brinden ideas sobre las normas para convivir de manera armoniosa en el aula. Collage de normas: Luego, la docente se brinda, colores, lápices, plumones, hojas de colores, goma, tijeras y una cartulina blanca. Se forma un collage con ayuda de todos los niños, donde dibujan y decoran, de acuerdo a su imaginación.
CIERRE
Compromiso final Cada estudiante se compromete a cumplir las normas de convivencia para convivir de manera armoniosa en el aula.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

¿QUÉ PODEMOS HACER, DESDE NUESTRA AULA PARA CUIDAR NUESTRO ENTORNO?

N°	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas considerando situaciones que afectan al grupo.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Acepta participar con compañeros.			Se adapta a situaciones nuevas.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			X			X
2	002			X			X
3	003			X			X
4	004			X			X
5	005			X			X
6	006			X			X
7	007			X			X
8	008			X			X
9	009			X			X
10	010			X			X
11	011			X			X
12	012			X			X
13	013			X			X
14	014			X			X
15	015			X			X
16	016	X				X	
17	017			X	X		
18	018	X				X	
19	019		X				X
20	020		X		X		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“RECONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Respeto las ideas y pensamientos de los compañeros de grupo.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
La pelota caliente Se inicia, invitando a los estudiantes a sentarse formado un círculo, asimismo, la docente pasa una pelota de trapo entre los estudiantes, se dice como la pelota “está caliente y quema” deben pasarlo de la manera más rápida posible. Mientras van pasando el objeto, cada uno deberá decir su nombre y cómo se sienten.
DESARROLLO
“Me imagino que eres” La docente inicia, indicando que los niños deben estar sentados en ronda y la docente deberá vendar los ojos de estudiante, a quien lo conduce a dar vuelta por la ronda y lo coloca delante de un compañero y él tendrá que adivinar de quién es, ayudándose a través de pistas, que le brindan sus compañeros. La docente resalta la importancia de conocer y respetar a los compañeros, brindando normas para convivir de manera armoniosa.
CIERRE
 Al finalizar, la docente realiza la siguiente pregunta a los estudiantes: ¿Cuál fue tu dificultad para realizar la actividad realizada anteriormente?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“RECONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS”

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Respetar las ideas y pensamientos de los compañeros de grupo.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Participa y dialoga en el grupo.			Expresa sus ideas libremente.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001	x				x	
2	002			x	x		
3	003	x				x	
4	004		x				x
5	005		x		x		
6	006			x			x
7	007			x			x
8	008			x			x
9	009			x			x
10	010			x			x
11	011			x			x
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015			x			x
16	016	x				x	
17	017			x	x		
18	018	x				x	
19	019		x				x
20	020		x		x		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“APRENDO A ESCUCHAR Y COMPRENDER A MIS COMPAÑEROS”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Aprende la escucha activa y los intereses de sus compañeros de clase.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>La docente inicia saludando a los estudiantes, asimismo, reparte imágenes animadas de la oreja y la boca de un niño.</p> <p>Luego, la docente realiza las siguientes preguntas y los niños deben responder mostrando la imagen.</p> <p>¿Cuándo la docente explica?: <u>yo escucho</u></p> <p>¿Cuándo mi compañero opina? <u>yo escucho</u></p> <p>¿Cuándo la docente pide mi opinión? <u>Yo hablo</u></p>
DESARROLLO
<p>Soy reportero:</p> <p>La docente forma parejas de dos estudiantes, donde asigna aleatoriamente el rol de reportero y entrevistado.</p> <p>Cada estudiante tomará el rol de reportero para entrevistar a un compañero, donde le realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuál es tu nombre?</p> <p>¿Con quién vives?</p> <p>¿Qué actividades realizas en tus tiempos libres?</p> <p>¿Cuál es tu postre favorito?</p> <p>¿Quién es tu mejor amigo?</p> <p>Luego, cada reportero expone a sus compañeros las respuestas brindadas por el entrevistado.</p> <p>Posteriormente, los estudiantes cambian el rol y se realiza la misma actividad.</p>
CIERRE
<p>Al finalizar, cada niño comenta su experiencia vivida como reportero y entrevistado.</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“APRENDO A ESCUCHAR Y COMPRENDER A MIS COMPAÑEROS”

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u>					
		Aprende la escucha activa y los intereses de sus compañeros de clase.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Se adapta a situaciones nuevas.			Muestra empatía y solidaridad.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			x			x
2	002			x			x
3	003			x			x
4	004			x			x
5	005			x			x
6	006	x				x	
7	007			x	x		
8	008	x				x	
9	009		x				x
10	010		x		x		
11	011	x				x	
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015			x			x
16	016	x				x	
17	017			x	x		
18	018	x				x	
19	019		x				x
20	020		x		x		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“CUMPLIENDO LAS NORMAS DE CONVIVENCIA EN EQUIPO

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Aprende la escucha activa y los intereses de sus compañeros de clase.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>La docente inicia cantando la canción “El juego de los chicos listos”</p> <p>Este es juego de los chicos listos, Cuando yo diga derecha, ustedes dicen izquierda... Cuando yo diga arriba, ustedes dicen abajo...</p>
DESARROLLO
<p>“El semáforo”</p> <p>Se diría a los estudiantes al patio, donde habrá un circuito con obstáculos de conos, en cada juego participan tres niños.</p> <p>Cuando el docente menciona luz verde, los niños podrán avanzar, pero cuando pronuncie luz roja deberán detenerse. Cabe señalar que, que sigan avanzando tras la orden de parar quedarán descalificados, donde ganará el niño que primero llegue a meta o el único que no quede eliminado antes de tiempo.</p>
CIERRE
<p>Finalmente, la docente pregunta a los estudiantes:</p> <p>¿Qué opinan acerca de las normas?</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“CUMPLIENDO LAS NORMAS DE CONVIVENCIA EN EQUIPO

<u>N°</u>	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Aprende la escucha activa y los intereses de sus compañeros de clase.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Acepta participar con compañeros.			Muestra empatía y solidaridad.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			x			x
2	002			x			x
3	003			x			x
4	004			x			x
5	005			x			x
6	006			x			x
7	007			x			x
8	008			x			x
9	009			x			x
10	010			x			x
11	011			x			x
12	012			x			x
13	013			x			x
14	014			x			x
15	015			x			x
16	016	x				x	
17	017			x	x		
18	018	x				x	
19	019		x				x
20	020		x		x		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“APRENDEMOS A CUIDAR NUESTRO SALÓN DE CLASES”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Propone actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Títeres: Un salón de clases desordenado</p> <p>La docente inicia dramatizando un show de títeres, donde relata acerca de un salón de clases desordenado, donde los juguetes estaban tirados por el suelo, lo cual ocasionó que la docente al ingresar se resbalara, por no darse cuenta que había juguetes.</p> <p>Luego, se pregunta a los niños ¿Si tú estudiaras en aquel salón, ¿qué harías frente a esta situación?</p>
DESARROLLO
<p>Consenso de normas para el cuidado del salón:</p> <p>Cada niño menciona una norma para cuidar el salón, pidiendo la opinión de los demás, llegando a un acuerdo.</p> <p>Collage de normas:</p> <p>Luego, la docente se brinda, colores, lápices, plumones, hojas de colores, goma, tijeras y una cartulina blanca.</p> <p>Se forma un collage con ayuda de todos los niños, donde dibujan y decoran, de acuerdo a su imaginación.</p>
CIERRE
<p>Lluvia de ideas:</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Qué aprendí hoy?</p> <p>Además, cada niño se compromete a cumplir las normas acordadas por todo el salón.</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“APRENDEMOS A CUIDAR NUESTRO SALÓN DE CLASES”

N°	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Propone actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Participa y dialoga en el grupo.			Participa con iniciativa.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			X			X
2	002			X			X
3	003			X			X
4	004			X			X
5	005			X			X
6	006			X			X
7	007			X			X
8	008			X			X
9	009			X			X
10	010			X			X
11	011			X			X
12	012			X			X
13	013			X			X
14	014			X			X
15	015			X			X
16	016	X				X	
17	017			X	X		
18	018	X				X	
19	019		X				X
20	020		X		X		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“FOMENTAMOS EL CUIDADO DEL SALÓN DE CLASES”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Canción para saludarnos</p> <p>Con una mano Nos saludamos, Pero con una no nos ven.</p> <p>Con las dos manos Nos saludamos, Y hacemos ruido con los pies.</p> <p>Con un piecito Nos saludamos, Pero con uno no nos ven.</p> <p>Con dos piecitos Nos saludamos, Y hacemos ruido otra vez.</p>
DESARROLLO
<p>Creando Afiches:</p> <p>La docente menciona a los estudiantes acerca de la importancia del cuidado del salón.</p> <p>Luego, la docente motiva a los niños a realizar afiches para fomentar el cuidado del salón, para ello, les brinda material como hojas de colores, plumones, y una cartulina.</p>
CIERRE
Posteriormente, cada estudiante expone su afiche y los demás estudiantes brindan su opinión.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“FOMENTAMOS EL CUIDADO DEL SALÓN DE CLASES”

N°	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Colabora actividades colectivas orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Muestra empatía y solidaridad.			Respeto a los demás compañeros.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			X			X
2	002			X			X
3	003			X			X
4	004			X			X
5	005			X			X
6	006			X			X
7	007			X			X
8	008			X			X
9	009			X			X
10	010			X			X
11	011			X			X
12	012			X			X
13	013			X			X
14	014			X			X
15	015			X			X
16	016	X				X	
17	017			X	X		
18	018	X				X	
19	019		X				X
20	020		X		X		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“YO PUEDO SALVAR A MI AULA”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Video Educativo:</p> <p>La docente, inicia mostrando un video acerca de la importancia del salón.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=b34hwIWenyw</p> <p>Se pide las opiniones a los estudiantes, acerca del video.</p>
DESARROLLO
<p>Los salvadores:</p> <p>Se forman dos equipos, asimismo, se colocan todas las hojas de periódico cubriendo el suelo. Adicional a esto, se designa a 3 niños quienes serán los monstruos. El resto de los niños serán “los salvadores”, quienes se dispondrán a recoger de manera rápida las hojas de periódico. Cada niño salvador podrá tomar solamente una hoja de periódico, pero deberán evita ser encontrados por los monstruos. Si uno de los monstruos encuentra uno de los salvadores, este deberá coger su hoja de periódico y sentarse sobre ella hasta que otro niño salvador pueda liberarlo tocándole el hombro.</p>
CIERRE
<p>Al finalizar, cada niño deberá responder la siguiente pregunta:</p> <p>¿Porqué es importante mantener el salón limpio?</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“YO PUEDO SALVAR A MI AULA”

N°	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Muestra seguridad al participar.			Muestra empatía y solidaridad.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			X			X
2	002			X			X
3	003			X			X
4	004			X			X
5	005			X			X
6	006			X			X
7	007			X			X
8	008			X			X
9	009			X			X
10	010			X			X
11	011			X			X
12	012			X			X
13	013			X			X
14	014			X			X
15	015			X			X
16	016	X				X	
17	017			X	X		
18	018	X				X	
19	019		X				X
20	020		X		X		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :

1.2. Lugar :

1.3. Edad :

1.4. Aula :

1.5. Estudiante:

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“SOY CAPAZ DE MANTENER LIMPIO MI SALÓN”

III. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el niño
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Convive de manera adecuada en todos los aspectos aprendidos desde la primera sesión.	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>La docente inicia cantando la canción de Buenos días:</p> <p>Buenos días, canto yo el sol dice hola, la luna dice adiós Buenos días, canto yo el gallo cantor, es mi despertador Hay que levantarse, el día ya empezó Buenos días, canto yo sí cantas con ganas, será un día mejor Buenos días, canto yo Buenos días, cantar es lo mejor Buenos días, canto yo Buenos días, cantar es lo mejor cantar es lo mejor</p>
DESARROLLO
<p>La fuerza poderosa</p> <p>La docente desocupa el centro del salón, donde se forman dos equipos de 7 estudiantes, quienes se reunirán para acordar frases para mantener el orden en el aula.</p> <p>Mientras que un estudiante representará “el desorden”, que querrá ingresar a la ronda, por lo que los equipos mandarán la unión tomados de las manos, sin dejar pasar al estudiante que representa “el desorden”, mientras los integrantes de cada equipo, dirán las frases acordadas para mantener el orden en el aula.</p>
CIERRE
<p>Al finalizar la sesión, cada estudiante expone a sus compañeros, su compromiso de cuidar el salón.</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los niños en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

GUIA DE OBSERVACION

Referencia Bibliográfica:

Programa Curricular (2016): Programa curricular de educación inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Título de la sesión:

“SOY CAPAZ DE MANTENER LIMPIO MI SALÓN”

N°	<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DESEMPEÑO:</u> Convive de manera adecuada en todos los aspectos aprendidos desde la primera sesión.					
		<u>CRITERIOS DE EVALUACION</u>					
		Expresa sus ideas libremente.			Se adapta a situaciones nuevas.		
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
1	001			X			X
2	002			X			X
3	003			X			X
4	004			X			X
5	005			X			X
6	006			X			X
7	007			X			X
8	008			X			X
9	009			X			X
10	010			X			X
11	011			X			X
12	012			X			X
13	013			X			X
14	014			X			X
15	015			X			X
16	016	X				X	
17	017			X	X		
18	018	X				X	
19	019		X				X
20	020		X		X		

Leyenda: Logro previsto (3), Proceso (2) y Inicio (1).