



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA  
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL  
PRONOEI PASTORES DE CRISTO DEL CASERÍO DE  
SAN ISIDRO- FRÍAS 2017.**

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

**AUTORA**

**CARMEN MAGDALENA SALVADOR QUITO**

**ASESORA**

**NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA**

**PIURA-PERÚ**

**2018**

**TÍTULO DE LA TESIS**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA  
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL  
PRONOEI PASTORES DE CRISTO DEL CASERÍO DE  
SAN ISIDRO- FRÍAS 2017.**

## **JURADO EVALUADOR Y ASESORA**

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos

**Presidenta**

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

**Miembro**

Lic. Olga Cecilia Juárez Calderón

**Miembro**

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya

**Asesora**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por acompañarme día a día.

A mi madre, por ser la persona que estuvo en todo momento apoyándome, dándome el aliento de seguir adelante y lograr lo que me propongo.

A los niños y docente del PRONOEI Pastores de Cristo del  
Caserío San Isidro- Frías.

## AGRADECIMIENTO

Con mucho cariño y amor a mi madre Cleotilde Quito Cango.

A mis menores hijos: Evans Denzel y Kiara Estefhany.

A Franco Gonzales Ortega quien siempre estuvo a mi lado apoyándome en todo momento, mi compañero, la persona que amo, mi confidente, mi amigo.

## RESUMEN

La investigación titulada: *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro-Frías*, surge ante la evidencia de que los niños presentan ciertas dificultades en su socialización, por lo que se propuso revertir este problema detectado planteándose el objetivo de determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños, el estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología de tipo cuantitativa con diseño pre-experimental, con pre-test y pos-test, dado que la medición de la variable dependiente socialización y la manipulación de la variable independiente juegos tradicionales se realizaron sobre un grupo conformado por 10 niños de 5 años, se aplicó una lista de cotejo para medir el nivel de socialización, en los resultados obtenidos se observó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, situación que se revirtió en el pos-test con la aplicación de los juegos tradicionales siendo los resultados satisfactorios ya que la mayoría de niños se ubicó en un nivel logrado. Al contrastar la HG que plantea: los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños, aceptando dicha HG ya que en los resultados pudimos observar que los niños ya se comunicaban, aceptaban y se integraban a su grupo. Podría decir que los juegos tradicionales sí son una buena estrategia metodológica.

**Palabras clave:** El juego, socialización, juegos tradicionales.

## **ABSTRACT**

The research entitled traditional games to improve the socialization of children of 5 years of PRONOEI Pastors of Christ of the Caserío de San Isidro-Frías, arises before the evidence that children have certain difficulties in their socialization, so it was proposed To reverse this detected problem with the objective of determining how traditional games improve the socialization of children, the study was framed within the methodology of quantitative type with pre-experimental design, with pre-test and post-test, given that the measurement of the dependent variable socialization and the manipulation of the independent variable traditional games were performed on a group consisting of 10 children of 5 years, a checklist was applied to measure the level of socialization, in the results obtained it was observed that the Most children reported low levels of socialization before applying the proposal mental, a situation that was reversed in the post-test with the application of traditional games, the results being satisfactory since most of the children were at a successful level. When contrasting the HG that raises: the traditional games contribute to improve the development of the socialization of the children, accepting said HG since in the results we could see that the children already communicated, accepted and integrated to their group. I could say that traditional games are a good methodological strategy.

Keywords: The game, socialization, traditional games.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

TÍTULO DE LA TESIS .....	ii
JURADO EVALUADOR Y ASESORA.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS .....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA .....	7
2.1. Antecedentes de investigación... ..	7
2.2. Bases teórico conceptuales.....	14
2.2.1. Vygotsky y la teoría sociocultural .....	14
2.2.2. Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson .....	17
2.2.3. Teoría social cognitiva de Bandura.....	19
2.2.4. La socialización .....	20
2.2.5. Características de la socialización .....	21
2.2.6. Agentes que forman parte de la socialización.....	22
2.2.7. La socialización y el comportamiento infantil.....	25
2.2.8. Dimensiones de la socialización .....	27
2.2.9. Teoría cognoscitiva de Piaget .....	31
2.2.10 Teoría constructivista de Vygotsky .....	33
2.2.11. El juego .....	35
2.2.11.1.La vida del niño y el juego.....	39
2.2.12. Los juegos tradicionales.....	42
2.2.13. Importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización.....	44
2.2.14. Origen de los juegos tradicionales .....	46
2.2.15. Características de los juegos tradicionales.....	47
2.2.16. El juego tradicional como mediador del aprendizaje.....	48
2.2.17. Tipos de juegos tradicionales.....	50
2.3. Hipótesis .....	58
2.3.1. Hipótesis General.....	58
2.3.2 Hipótesis Específicas .....	58
III. METODOLOGÍA .....	59
3.1. Diseño de la investigación.....	59
3.2. Población y muestra .....	60
3.3. Definición y Operacionalización de variables.....	62
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	70
3.5. Plan de análisis de datos .....	71
3.6. Matriz de consistencia... ..	73
3.7. Principios éticos .....	80



IV. RESULTADOS .....	81
4.1. Resultados descriptivos.....	81
4.1.1. Resultados descriptivos por dimensiones de la variable socialización.....	81
4.1.2. Resultados descriptivos de la variable socialización de pre- test y pos- test.....	87
4.1.3. Comparación de resultados de pre- Test y pos- test de la variable socialización.....	90
4.2. Análisis de los resultados.....	92
V. CONCLUSIONES .....	95
5.1. Conclusión general .....	95
5.2. Conclusiones específicas... ..	95
Aspectos complementarios .....	97
Referencias bibliográficas.....	98
Anexos .....	102

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Dimensión integración social pre- test</i> -----	81
Tabla 2. <i>Dimensión aceptación pre- test</i> -----	82
Tabla 3. <i>Dimensión comunicación pre- test</i> -----	83
Tabla 4. <i>Dimensión integración social pos- test</i> -----	84
Tabla 5. <i>Dimensión aceptación pos- test</i> -----	85
Tabla 6. <i>Dimensión comunicación pos- test</i> -----	86
Tabla 7. <i>Resultados generales de pre-test de la variable socialización</i> -----	88
Tabla 8. <i>Resultados generales de pos-test de la variable socialización</i> -----	89
Tabla 9. <i>Comparación de resultados de la variable socialización pre- test y pos- test</i> -----	90

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Figura 1.</i> Gráfico de columnas de pre- test de la dimensión integración social .....	82
<i>Figura 2.</i> Gráfico de columnas de pre- test de la dimensión aceptación.....	83
<i>Figura 3.</i> Gráfico de columnas de pre- test de la dimensión comunicación .....	84
<i>Figura 4.</i> Gráfico de columnas de pos- test de la dimensión integración social .....	85
<i>Figura 5.</i> Gráfico de columnas de resultados de pos- test de la dimensión aceptación .....	86
<i>Figura 6.</i> Gráfico de columnas de resultados de pos- test de la dimensión comunicación ....	87
<i>Figura 7.</i> Gráfico de barras de los resultados generales de pre- test de la variable socialización.....	88
<i>Figura 8.</i> Gráfico de columnas de los resultados generales de pos- test de la variable socialización.....	89
<i>Figura 9.</i> Gráfico de columnas de comparación de resultados generales de pre- test y pos- test de la variable dependiente socialización.....	90

## I. INTRODUCCIÓN

La socialización es parte de la formación integral y desarrollo del niño la misma que se inicia desde su nacimiento, pero que empieza a desarrollarse cuando el niño ingresa al colegio, pues allí encontrará niños de su misma edad y de diferentes edades, y por, tanto requiere adaptarse, integrarse y comunicarse con ellos.

Es durante que en la educación inicial el niño va aprendiendo a aceptar socialmente a sus demás compañeros, es el momento que empieza a acatar normas, acuerdos y reglas que lo ayudarán a vivir y convivir en sociedad. La teoría señala que alrededor de los 3 años de edad en que están dadas las condiciones físicas y psicológicas donde el niño empieza a socializarse coincidiendo con su ingreso a la escuela. Es aquí que en muchas ocasiones los niños demuestran problemas al adaptarse al nuevo grupo social que se encuentran, el ingreso a la escuela para ellos representa un cambio drástico, ya que se encuentra con un nuevo grupo social con el cual se tiene que interactuar y entablar relaciones sociales. Es común observar que los niños en mucho de los casos, presenta dificultades para integrarse, aceptarse, comunicarse y adaptarse a su nuevo ambiente.

Esta situación en muchos casos se da porque en la familia no se han creado las condiciones para que los niños aprendan a socializarse y el despego constituye un problema, porque para el niño el padre o la madre son los únicos seres que se socializa y no les interesa tener contacto con otras personas.

A lo anterior, hay que sumarle la indiferencia por parte de las docentes en las instituciones educativas, ya que más le ponen interés a las actividades académicas de las áreas curriculares y no desarrollan estrategias que mejoren la socialización de los

niños, cabe recalcar que el niño en sus primeros años de vida se encuentran muy ligados a sus padres, sin embargo, llega el momento en que los niños deben de estar con otros niños, es decir, empiezan a integrarse , aceptarse en su grupo y comunicarse con sus demás, aprendiendo de ésta manera a ser personas sociables y autónomas. Es la convivencia en la escuela donde los niños van construyendo las bases de su desarrollo social, emocional y afectivo, a través de las experiencias al jugar con otros niños, compartir con los demás y expresar sus ideas, sus emociones. Sin embargo, esta realidad se ve limitada porque en la educación inicial no se crean condiciones para que el niño aprenda a integrarse, aceptarse y comunicarse, notándose que presentan ciertas dificultades en su socialización, expresando su individualismo, temor a jugar con sus compañeros, un poco tímidos, no se expresan con facilidad, no desarrollando a cabalidad su comunicación.

Es dentro de esta realidad que observamos que la mayoría de los niños son poco sociables con sus compañeros y su docente, tienen dificultad al integrarse con sus pares y adultos, sienten temor al expresar sus ideas, sentimientos, emociones y no son capaces de integrarse con facilidad al grupo que se encuentran. La situación anterior se puede producir por diferentes factores como son: la situación conyugal de los padres en la familia, las constantes peleas de pareja, el sobreprotegerlos y no dejar que los niños jueguen con otros niños de su misma edad, la lejanía de las familias a la ciudad ya que muchas veces viven en las campiñas alejadas de la sociedad, y muchas veces porque los padres no deciden matricular a sus niños a la escuela a los 3 años de edad muchas veces tienen la errónea idea de que están muy pequeños para asistir y esperan que los niños cumplan 5 años para matricularlos y puedan ir a la escuela, estos casos se dan muchas veces en la parte de nuestra sierra

piurana. Aunque la falta de una adecuada socialización sea propia de algunas escuelas rurales no quiere decir que así se tenga que aceptar, esto debe de tratarse de inmediato, ya que debido a la poca interacción social de los niños con los demás dificulta la mejora de la socialización.

En las instituciones educativas las docentes le ponen poca atención al proceso de socialización es así que solo les interesa que los niños desarrollen las actividades de aprendizaje en lo que respecta a embolillar, dibujar, pintar, rasgar, recortar donde el niño trabaja solo y se vuelve individualista.

Estudios realizados han señalado que los niños tienen problemas al momento de su socialización: Acaro (2016) ha destacado que los niños presentan problemas en desarrollar el nivel de las habilidades de socialización: integración, adaptación, aceptación y comunicación, situación que es negativa para el desarrollo social de los niños. Asimismo, Velasco (2001) menciona que la poca socialización que se da en las escuelas rurales no es algo que debe extrañarse, ya que debido a su ubicación geográfica las condiciones adecuadas de interacción social (principalmente entre padres e hijos) son poco visibles debido a diversas causas como las ocupaciones cotidianas u otros.

La problemática anterior también se percibe en los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, contexto donde se realizó la investigación. En esta realidad, la experiencia como auxiliar de educación ha permitido observar que los niños son poco sociables, sienten temor al expresar sus ideas, son poco comunicativos, y se les hace difícil interactuar, integrarse, aceptarse con los otros niños.

Es por ello que se ha planteado determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños. Para ello se eligió un grupo de niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías. A quién se les observó y se les aplicó una lista de cotejo a través de un pre- test para medir su socialización, obteniendo resultados desfavorables ya que se pudo observar que los niños tienen baja su nivel de socialización estando en un nivel de inicio en las dimensiones e indicadores que se midieron.

Ante lo expuesto se ha planteado la siguiente interrogante:

¿De qué manera los juegos tradicionales benefician la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías 2017?

Para dar respuesta a ésta pregunta se ha planteado como objetivo general:

-Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío San Isidro- Frías.

Para alcanzar este objetivo general se ha considerado los siguientes objetivos específicos:

- 1- Medir la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, a través de un pre- test antes de aplicar los juegos tradicionales.
- 2- Aplicar juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

3- Medir la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías, a través de un pos- test, luego de la aplicación de los juegos tradicionales.

4- Comparar el nivel de socialización de los niños del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

De esta manera se podrá determinar los cambios experimentados ante el estímulo propiciado por la variable independiente los juegos tradicionales, en el post test.

La referida población está conformada por 10 niños de 5 años de edad, la presente investigación es de tipo cuantitativa de carácter pre- experimental de pre- test y pos- test de un solo grupo, es de tipo longitudinal pues las variables son medidas en dos momentos antes de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales (pre- test), y después de la aplicación de los juegos tradicionales (pos- test).

Es de diseño pre- experimental porque la investigación se desarrolló con un solo grupo de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, el cual ya estaba formado, se aplicó un instrumento de lista de cotejo para evaluar la socialización en los resultados obtenidos se encontró, que el grupo de niños que participaron de la investigación tienen un bajo nivel de socialización, situación que se pudo revertir ya que al aplicar la propuesta experimental basada en 10 sesiones de aprendizaje sobre los juegos tradicionales se obtuvo una gran diferencia significativa ya que se pudo lograr que la mayoría de niños se ubique en 60% en nivel logrado de la mejora de la socialización en sus tres dimensiones como son: integración social, aceptación y comunicación se justifica en los siguientes aspectos:



El aporte teórico: proporciona información especializada sobre los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización de los estudiantes del nivel inicial que empiezan a desarrollarse en el ámbito social.

El aporte práctico: es importante porque contribuirá al desarrollo de la socialización, proporciona información sobre los juegos tradicionales brindando la oportunidad de aplicarlos en aula. Asimismo, a través del desarrollo investigativo se validará instrumentos de investigación que servirán de referencia a otros investigadores en educación inicial

El aporte pedagógico: es importante ya que responde a los cambios que se están produciendo en nuestro medio, es decir, la inclusión de estrategias en este caso los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr mejorar el desarrollo de la socialización. En esta perspectiva la investigación, enriquece a la pedagogía como ciencia, para abordar eficientemente los problemas que afectan el sistema educativo actual.

El aporte metodológico: es importante en la medida que los resultados obtenidos contribuyen en la elaboración de la mejora metodológica de la enseñanza aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial, lo que puede motivar a otros docentes a emplear estas metodologías educativas de mucha importancia .

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes de investigación

A continuación se presentan algunos estudios relacionados con los juegos tradicionales y la socialización. Además se presentan trabajos realizados de juegos tradicionales en el aprendizaje de los niños y niñas, que servirán como soporte para nuestro marco teórico.

#### **Antecedentes internacionales**

Betancur (2010) realizó un estudio sobre: *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante el proceso de socialización, de la corporación universitaria Lasallista, de la facultad de ciencias sociales y educación- Caldas*. Este estudio se realizó con el propósito de comprender las interacciones de los estudiantes de 3 a 5 años de edad del colegio San José de La Salle, las cuales se enmarcan por conductas agresivas y de exclusión. Esta investigación se realizó para fomentar actitudes positivas en los niños de preescolar, frente al proceso de socialización; lo cual permitirá tener elementos metodológicos que generan un buen y eficaz trabajo en conjunto entre padres de familia y docentes. El objetivo general es comprender las interacciones sociales en los niños de 3 a 5 años de edad. La metodología que empleo fue cualitativa, se orientó desde dos niveles de investigación el descriptivo y el propósito los cuales se complementan uno del otro. La población que se trabajó el estudio fueron 20 niños del grado del jardín, los cuatro padres de familia,<sup>2</sup> del nivel de inicial y 2 del nivel de transición, la docente del nivel de transición que apoyo y cultivó en el desarrollo de actitudes de valores. En sus conclusiones obtuvo que la interacción entre los niños de tres a cinco años durante los procesos de socialización, se determinan a

apartir de los referentes ambientales que el percibe durante su cotidianidad, lo cual convierte en una herramienta del lenguaje y la comunicación de los sentimientos, ideas y emociones que el lleva por dentro de su ser, al mismo tiempo las acciones o reacciones frente a determinadas situaciones dependen familiares del niño y el segundo de dos factores, el primero son las interacciones familiares del niño y el segundo por las condiciones ambientales y emocionales en las que se encuentre.

Cabezas y Pérez (2010) desarrollaron una tesis titulada: *Los juegos tradicionales de los niños de 4 y 5 años en los centros infantiles divino niño y sarita catalina laboure, de la ciudad de Atuntaque*. Universidad técnica del norte facultad de educación, ciencia y tecnología- Ecuador. El estudio se realizó con el propósito de diagnosticar las situaciones actuales del diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica con el proceso de enseñanza aprendizaje e identificar las dificultades y limitaciones en la incorporación de los juegos tradicionales como estrategias didácticas. Por ello aplica encuestas que permitan descubrir el fenómeno social, la encuesta fue aplicada a docentes de las instituciones educativas en mención. En conclusión, obtuvo que los docentes de los centros educativos Santa Catalina de Laboure y Divino Niño, no están muy familiarizados con los juegos tradicionales de la ciudad de Atuntaque quizás debido a que todos los docentes que trabajan en esas instituciones se originaron o residen en la ciudad, tampoco cuentan con el apoyo del director o autoridad para trabajar en nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje.

Guartatanga y Santacruz (2009) realizaron un estudio sobre: *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo* (Trabajo previo a la obtención del título de licenciada en psicología en la especialidad de educación temprana). Universidad de Cuenca, Ecuador. Su tesis está enfocada en el rescate de los juegos tradicionales para el desarrollo de las dos áreas fundamentales que son la afectividad y la socialización, para recolectar información aplicó encuestas a las docentes, las preguntas fueron las siguientes: ¿considera que la socio afectividad es fundamental para el desarrollo integral del infante? ¿Utiliza los juegos tradicionales como recurso metodológico? ¿Son los juegos tradicionales, una fuente de transmisión de la cultura? ¿Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo socio afectivo de los niños/as? ¿Cree usted que la utilización de los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la socio afectividad en los niños/as de 3- 5 años?, también se aplicó un instrumento de recolección de datos la observación participativa, la aplicación de esta técnica se realizó en Santa Ana de Los Ríos, observándose la poca participación e involucramiento de las docentes en el recreo, por lo tanto los niños jugaban a los juegos que conocen que no son todos tradicionales, al finalizar su trabajo llegaron a las siguientes conclusiones: el juego es considerado como un recurso metodológico, ya que favorece la comunicación, socialización, el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo. Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, a través de los cuales los niños/as, desarrollan su socio. Afectividad, permitiéndole que conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones y valores, al mismo tiempo experimenta emociones y sentimientos, lo que despierta su socialización. Los juegos tradicionales permite que el niño/a, de 3-5 años desarrolle destrezas y habilidades psico-motrices, cognitivas, afectivas y emocional. El rol de las

educadoras/es, en el desarrollo evolutivo del infante, es fundamental, deben procurar la estimulación de sus sentidos, a través de la actividad lúdica como es el juego tradicional, el cual enriquece la creatividad, la imaginación, la socialización, la cognición con la interiorización de nociones básicas, permite el contacto y comunicación con su entorno, el desarrollo de destrezas y habilidades psicomotrices, normas y valores.

Velazco (2001) realizó: *Un proyecto pedagógico de acción docente, denominado juegos tradicionales: base de socialización de niños pre escolares rurales* (Para obtener el título de licenciado en educación). Universidad pedagógica nacional de Puebla- México. La propuesta pedagógica se encuentra dividida en cuatro capítulos relacionados de manera referencial con la finalidad de tratar de ofrecer una información viable: el capítulo uno trata sobre la naturaleza del problema docente y las perspectivas para entrar en su estudio resaltando como: importante el diagnóstico pedagógico como un panorama orientativo sobre la problemática investigada, el capítulo dos da a conocer toda una gama teórica que fundamenta todos los elementos que conforman la parte esencial de la alternativa pedagógica, con respecto al capítulo tres se presenta la planeación de las actividades que se llevaron a cabo, así como también se especifican tiempos, lugar y participantes en cada una de las sesiones de las fases, el capítulo cuatro el cual es el fruto más importante de la propuesta pedagógica, lo cual se plantea el análisis e interpretación de la experiencia. Para la obtención de información del diagnóstico se utilizó los siguientes instrumentos de investigación como: el cuaderno circulante, diario del profesor, la entrevista y la observación, como propósitos se planteó los siguientes: utilizar los juegos tradicionales propios de la comunidad, utilizar el propio contexto de los niños como

campo de acción, partir de los intereses de juego de los niños para propiciar su participación. Llegó a las siguientes conclusiones: la falta de socialización si constituye un obstáculo serio para el adecuado y desarrollo de los alumnos, la investigación teórico práctico sirve de mucho a su formación profesional, ya que lo acerca más al mundo de la docencia y hace comprender que la labor social no se hace por compromiso ni obligación, si no es una labor que se realiza de una manera espontánea, creativo y dentro de un circuito de aprendizajes que nunca termina, esto lo hace ser una profesión diferente a las demás, una profesión de orgullo.

### **Antecedentes nacionales**

Hinostroza (2017) realizó un estudio sobre: *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I N° 31463, Rio Negro. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Satipo- Perú.* Este estudio se realizó con el objetivo general de determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en los estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro. Durante la ejecución del estudio se utilizó un diseño correlacional, de tipo cuantitativo aplicando una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural, trabajó con una muestra de 15 estudiantes. En conclusión obtuvo que el cumplimiento al objetivo general de la variable juegos tradicionales y convivencia intercultural la correlación permitió determinar que la relación entre ambas variables son altas.

Lachi (2015) realizó una tesis titulada: *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niñas(as) de 5 años.* Universidad san Ignacio de Loyola, Lima -Perú. Entre los objetivos

específicos dirigidos a resolver la pregunta científica son: diagnosticar el estado actual del desarrollo de competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la I.E I. N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de san juan bautista, región Loreto- Perú, la muestra y población está conformada por los niños y docentes de las instituciones educativas N° 404 y 475 de la comunidad de Moralillo, unidocente de la red de fe y alegría N-| 47. Para el estudio se eligió en forma intencional a los niños de 5 años y las docentes que dirigen las sesiones con niños de estas edades, siendo un total de 6 niños y 2 docentes. Los niños fueron evaluados a través de un test, y las docentes fueron entrevistadas con una guía de entrevista para conseguir la información diagnóstica del estado actual en la competencia de número y operaciones. Llegando a la conclusión que la competencia de los números y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican las estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas, referidos a la clasificación, seriación y conteo y situaciones de la vida diaria. Las estrategias de los juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

Medina (2012) realizó un estudio sobre: *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (tesis para optar el título de licenciado en educación). Universidad católica del Perú –San Miguel. Este estudio se realizó con el propósito de vincular el juego en el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años, estudiar la relación entre el desarrollo de las habilidades sociales y un programa de juegos cooperativos de niños de 5 años. Trabajo con una muestra de 16 niñas de 5 años de una Institución privada de Lima, para ello aplico la

lista de cotejo y juegos cooperativos que se orientan al incremento de las habilidades sociales. En conclusiones obtuvo: Que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo 5 tipos de juego los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

### **Antecedentes locales.**

Acaro (2016) realizó una tesis titulada: *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista-Paita*. Universidad católica los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa pre- experimental con pre- test y pos- test, trabajó con un grupo de 20 niños de 5 años de edad, aplicó una lista de cotejo para medir la socialización de los niños planteándose como objetivo general determinar si la aplicación de la estrategia del juego dramático favorece el desarrollo de cuatro habilidades de socialización (integración, adaptación, aceptación y comunicación). Aplicó 15 sesiones de aprendizaje basada en el juego dramático y, los resultados que obtuvo en pre- test se observó que los niños manifestaban un bajo nivel de socialización siendo el 60%, situación que se revirtió después de la aplicación de los juegos dramático en un pos- test con el 100%. Una de sus conclusiones fue que las estrategias y actividades didácticas basadas en el juego dramático ayudan a desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas que conformaron el grupo experimenta.



Velasco (2015) realizó una tesis de investigación titulada: *Aplicación de un programa de juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I. E. I N° 885 en el caserío de Tapal Medio del distrito de Ayabaca provincia Ayabaca, Piura*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Planteó como objetivo general determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución Educativa 885 en Tapal Medio Ayabaca. La investigación fue de tipo pre-experimental con diseño transversal cuasi- experimental. El instrumento utilizado fue el pre test, hay un significado número de alumnos (56,14%) con bajo nivel en cuanto las actividades motoras; en el Pre test, el número de alumnos pertenecientes a la escala baja es de solo 1,14% y aquellos niños alcanzaron un nivel medio es de 56,82%, como conclusiones se tienen las siguientes, se determinó que el programa de juegos tradicionales resultó efectivo para el desarrollo de habilidades motoras gruesas y se demostró a través de la estadística con las diferencias significativas entre la situación inicial y la final.

## **2.2. Bases Teórico conceptuales**

### **2.2.1. Vygotsky y la teoría sociocultural**

Vygotsky (citado por Lachi, 2015, p.36) afirma “que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el niño con su entorno, mayor será la calidad de sus aprendizajes”. Es decir el juego desempeña un papel muy importante como mediador del desarrollo de la socialización ya que mediante la interacción social el niño se integra con sus demás, interactúa y se comunica con sus compañeros de grupo donde se encuentra. Este autor considera también al

niño como un ser activo capaz de construir su propio aprendizaje, a partir de los estímulos que le brinda el medio socio cultural, es ahí donde va tomando conciencia de lo que aprende y como va aprendiendo.

El ser humano no puede existir ni experimentar su propio desarrollo de una persona aislada, para su desarrollo tiene una gran importancia el relacionarse con los demás.

La aportación de Vigotsky “zona de desarrollo próximo “es una variante vital ya que plantea centralmente analizar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a partir de la internalización de las prácticas sociales y afectivas, los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social, en la participación del sujeto en sus actividades compartidas con otros. La construcción de los procesos psicológicos superiores aparecen como un proceso intrínsecamente social y se enfrenta a dos líneas: la línea natural de desarrollo entendida como el proceso de maduración, de crecimiento y la línea cultural la cual trata con los procesos de apropiación y el dominio de los instrumentos que la cultura dispone (lenguaje). Esto se da, porque en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces; primero en el ámbito social (entre personas inter- psicológico) y más tarde en el ámbito individual (en el interior o intra- psicológico).

Es decir una actividad externa se construye y comienza a suceder internamente, esta internalización de las formas culturales de conducta implica necesariamente una reconstrucción de la actividad de los procesos psicológicos superiores. La influencia de la interacción con otras personas es crucial para la construcción por parte del niño de sus estructuras cognoscitivas. Cultural, tomando al lenguaje como una herramienta para el ser humano de comunicación social. Plantea que la

palabra codifica la experiencia, la cual es el producto del trabajo del hombre, la palabra se encuentra ligada a la acción.

En su teoría Vygotsky considera 5 aspectos que son fundamentales:

- ❖ Funciones mentales.
- ❖ Las habilidades psicológicas.
- ❖ La zona de desarrollo próximo.
- ❖ Las herramientas psicológicas.
- ❖ La medición.

En lo que respecta al desarrollo de la zona de desarrollo próximo (ZDP), estamos de acuerdo con este autor ya que los adultos o los compañeros más avanzados deben de ayudar a los niños a dirigir y a organizar el aprendizaje antes de que este pueda dominarlo e interiorizarlo. Esta orientación es más afectiva para ayudar a nuestros niños a cruzar con mayor facilidad la zona de desarrollo próximo (ZDP), la brecha en lo que los niños son capaces de hacer y lo que aún no pueden lograr por sí mismos, es aquí que el niño busca el acompañamiento de sus compañeros y docente para integrarse al grupo y perder su timidez a través de las sesiones de aprendizaje elaboradas para este fin y los juegos tradicionales para mejorar la socialización en sus dimensiones con respecto a la integración, aceptación y comunicación, y cuando ya tienen control de sí mismo los niños ya no necesita de nadie para integrarse al grupo y participar en las actividades a logrado desarrollar la zona de desarrollo real( ZDR).

Chávez y Sánchez (2015) definen la ZDP como la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Área donde el niño requiere de una guía adulto o de colaboración para resolver un problema.

Vygotsky (citado por Acaro, 2016) afirma que “el desarrollo humano se produce mediante los procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social”. La transmisión de los conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje, este es el principal vehículo de esos procesos y es lo que influye decididamente en el desarrollo de la mente.

En esta teoría socio cultural de Vygotsky contribuye a la presente investigación realizada, dado que es el fundamento para afirmar que el desarrollo de toda persona más aun de los niños y su aprendizaje, está en la interacción social. Los niños deben interactuar en su entorno con sus pares y demás personas, de esta manera podrá interiorizar, hacer suyo lo que observa y aprenda. Si hay alguien mayor o un adulto que lo oriente, su aprendizaje será muy exitoso y fructífero. En este caso es la docente que a través de estrategias utilizando por ejemplo los juegos orienta a sus estudiantes con la finalidad de que sean más sociables mejorando así su integración, aceptación y comunicación en el grupo que se encuentren. Asimismo logrará a través del juego aprender de una manera didáctica, dinámica y divertida.

### **2.2.2. Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson.**

La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson, propone ocho estadios psicosociales que los mencionamos a continuación:

- a) confianza vs desconfianza.
- b) autonomía vs vergüenza y duda.
- c) iniciativa vs culpa.
- d) laboriosidad vs inferioridad.
- e) exploración de la identidad vs difusión de identidad.

f) intimidad frente al aislamiento.

g) generatividad frente al estancamiento.

h) integridad del yo frente a la desesperación.

De estos ocho estadios el que corresponde a lo que respecta a la educación inicial es el que se refiere a: iniciativa vs culpa, el mismo que comprende de los tres años a los cinco años de edad, en este periodo: Alisa (2016) manifiesta “que el niño empieza a desarrollarse muy rápido, tanto física como intelectualmente. Crece su interés por relacionarse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades”. Se puede entender que aquí los niños desarrollan su socialización, el niño busca relacionarse con sus demás compañeros, empiezan a desarrollar su inteligencia en el ambiente donde se están desenvolviendo.

Los niños desarrollan una vigorosa actividad, es más comunicativo y energético, va aprendiendo a ser más autónomo. En conclusión es más activo va descubriendo lo que es capaz de hacer y va aprendiendo posibles roles sociales, establece contactos con otros niños de su misma edad y se integra fácilmente al grupo que se encuentra de juego.

En esta edad los niños realizan su juego de manera voluntaria, donde es libre, creativo, espontáneo, de esta manera empezará a desarrollar su proceso de socialización en el grupo donde se encuentran.

### 2.2.3. Teoría social cognitiva de Bandura

En la teoría social cognitiva será concebido principalmente como una adquisición de conocimiento a través del procesamiento cognitivo de la información. Por todo esto, sumando el interés del autor por diferenciar su postura de otras teorías del aprendizaje con enfoques diferentes, la teoría pasó a denominarse social cognitiva, en donde la parte social será patente en su reconocimiento del origen social de los pensamientos y acciones humanas y la dimensión cognitiva en el reconocimiento de la contribución de los procesos de pensamiento a la motivación, la emoción y la conducta humana.

La teoría del aprendizaje social de Bandura afirma que una persona es capaz de aprender observando a un modelo, imitando o recibiendo instrucciones. Con esta teoría del aprendizaje social, para Bandura la conducta humana es en su mayoría aprendida, no innata y que gran parte del aprendizaje es asociativo y no simbólico.

Esta teoría está basado en un modelo de aprendizaje denominado reciprocidad triádica del funcionamiento humano, el cual sostiene que el aprendizaje se produce por la determinación de tres elementos: factores personales, ambiente y conducta. Estos tres elementos interactúan constantemente lo que facilita el aprendizaje. (Bandura, 1987, citado por Acaro, 2016).

Para este teórico la persona es capaz de aprender a través de la observación a un modelo o sea a la otra persona, el aprendizaje social es aprendida y que el aprendizaje es asociativo no simbólico, es así que el aprendizaje se produce por tres factores importantes los cuales son: las personas, el ambiente y la conducta.

El niño aprende a través de la imitación viendo a la otra persona.

Asimismo para Acaro (2016) esta teoría se refiere a la conducta que adquiere la persona desde su niñez es por medio de la observación e imitación, esto influido mediante la interacción social. Decir cuando un niño vive bajo un entorno de violencia al observar este tipo de acto los imita, o por el contrario digamos que el niño viva bajo un entorno espiritual, su conducta se ve reflejada con una actitud más tranquila. (p. 18)

#### **2.2.4. La socialización**

La socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho, en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad. Guartatanga y Santa Cruz (2009) afirman que:

La socialización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socio- culturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad, para adaptarse a la sociedad. Es el proceso por el cual el niño/a aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento (p. 57)

Rocher (1993, citado por Acaro, 2016) define la socialización “como un proceso por cuyo medio la persona aprende a interiorizar, en el transcurso de su vida, los elementos de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad y se adapta al entorno en el que vive”. La socialización se inicia en el momento del nacimiento del niño y perdura durante toda la vida. Es un proceso en el cual las personas realizan su interacción con otras personas aprenden a interiorizar los valores, las actitudes, las expectativas y los comportamientos característicos de la sociedad en la que han nacido y que le permiten desenvolverse en ella. Para Acaro (2016) afirma:

La socialización va muy ligada a establecer buenas y sanas relaciones interpersonales; así que la timidez en muchos casos podría deberse a problemas de socialización o de interacción ausente o escasa en los niños y niñas. Es fundamental que el padre – madre de familia, ayude a formar la personalidad de su hijo(a), para encaminarlos hacia el éxito. En gran parte los padres de familia, tienen en sus manos el

poder de criar hijos éxitos, es tiempo ya de empezar a trabajar en la construcción de una personalidad definida en los niños y niñas. (p.23)

En total acuerdo con este autor ya que la socialización establece relaciones interpersonales, los niños se relacionan con sus demás, los padres desde la familia demos ayudar la formación de la personalidad de nuestros niños, dándoles amor, brindándoles confianza, conversar con ellos y asi iremos encaminándolos a ir por el camino de socializarse en el grupo donde se encuentran.

### **2.2.5. Características de la socialización**

La socialización de acuerdo con Acaro (2016) menciona las siguientes características:

- a) La socialización es una capacidad para relacionarse, porque no se realiza en solitario, sino en el contacto y convivencia con las otras personas.
- b) La socialización es una vía de adaptación a las instituciones, porque no es idéntica en todos los grupos, se va configurando de acuerdo a las exigencias sociales.
- c) La socialización favorece la inserción social, porque ayuda al individuo a que se integre y lo convierte en miembro de ese colectivo.
- d) La socialización ayuda en la convivencia con los demás, porque promueve que el individuo satisfaga de afecto, de protección, de ayuda.
- e) La socialización permite interiorizar normas, costumbres, valores y pautas, porque le orienta al individuo para que actúe humanamente.



f) La socialización es aprendizaje, porque a través de ella se consigue la relación con los demás y de esa manera va aprendiendo las habilidades sociales.

### **2.2.6. Agentes que forman parte de la socialización**

La sociedad es un agente de socialización, ya que entre la persona y la sociedad existen los grupos que consideramos los agentes principales de la socialización, es así que consideramos la familia y la escuela que propician el inicio y desarrollo a la socialización. También tenemos como agentes de socialización las instituciones, grupos, asociaciones.

#### **1- LA FAMILIA.**

La familia es la célula fundamental de la sociedad en ella se forma personas de bien, aptas para formar parte de la sociedad, es por este motivo que la familia es la base fundamental del desarrollo de los niños, es el primer agente socializador en la vida de una persona.

La familia es la base principal para la socialización, es la encargada de dar inicio a este proceso que es muy importante en el desarrollo integral de los niños, es el agente socializador, más adelante se desarrollara en la escuela. Es por ello que considero a la familia un agente valioso en este proceso por lo cual he tenido a bien considerarla.

Aunque la personalidad de los padres influye en el desarrollo de los niños, podemos ver que de igual manera si hay hermanos también tienen importancia en dicho desarrollo. En las interrelaciones entre hermanos se aprenden patrones de lealtad, ayuda, protección, conflicto, dominio y competencia que pueden generalizarse a otras relaciones sociales. Mussen Conger&Kagan (citado por Acaro, 2016).

Otra razón por la cual la familia es importante en este proceso es la incorporación del individuo a la sociedad, en cuanto a independencia, autonomía y vínculos

afectivo. Para la sociedad la familia es importante ya que los nuevos miembros que la integran tienen que ser socializados para desempeñar roles primarios, la familia ocupa una posición clave en la estructura social. La familia se convierte así, en uno de los contextos más importantes para el desarrollo del ser humano, en ella se establecen las interacciones sociales que serán importantes para el desarrollo social del sujeto.

Indiscutiblemente los padres de familia juegan un papel preponderante para la socialización de los niños, ya que la mamá y el papá entablan relaciones diversas desde que el niño es bebé. Estas relaciones van creciendo y enriqueciendo a tal grado que se produce una confianza mutua, la cual genera acciones que proporcionan que el niño favorezca su proceso de socialización.

La ley general de educación 28044 en su artículo 54 indica: la familia es el núcleo fundamental de la sociedad, responsable en primer lugar de la educación integral de los hijos. Por lo tanto, la familia sigue siendo el espacio donde el niño recibe los primeros cuidados, afectos, constituyéndose como el principal y primer educador del niño; la familia influye de manera determinante en la formación, va moldeando actitudes, valores, comportamientos.

La familia forma parte de la sociedad en una realidad, el proceso de socialización, se lleva a cabo en toda la vida de la persona, sin embargo en la niñez tiene mayor influencia en la mente del niño y fácilmente repetirá las conductas aprendidas en dicho proceso de su vida.

En la familia encontramos tres vertientes que mencionaremos a continuación:

- **Sociológica.-** ya que se destaca el papel fundamental de la familia considerada como una unidad social y económica, ya que desde ahí se aprende los contenidos y valores compartidos por los miembros de una cultura.

Cada familia desempeñaran roles que le son atribuidos por la cultura donde se encuentran.

- **Psicológica.-** En la familia se forma la persona en su aspecto emocional e intelectual ya que en ella se desenvuelve.

- **Biológica.-** Se refiere a la transmisión de las características que son ligadas a la herencia, desde que el niño nace está dentro de un ambiente social, con el paso del tiempo aprende a convivir entre personas que lo rodea lo cual será muy provechosa y se sentirá feliz.

La socialización no sería posible si el hombre no tuviera la capacidad de asimilar todo lo que lo rodea , este proceso se empieza desde los 0 a 3 años de edad en el seno familiar, en el ambiente afectivo del hogar, es ahí donde la madre e hijo, padre e hijo empiezan a un proceso de socialización; ya que el niño presenta su manera de socializarse a través de su sonrisa, la imitación en sus primeras semanas de vida, la sincronía interaccional que es una forma de comunicación no verbal ya que se realiza por medios de gestos, mirada, postura, contactos corporales.

Asimismo por su balbuceo provocado por la voz humana. Con estas conductas el niño va madurando su personalidad social, en su segundo año de vida los padres intervienen en la socialización, ya que la conducta del niño se incrementa porque va adquiriendo su autonomía motriz. A medida que el niño está en su proceso de

crecimiento, el proceso de su socialización es más compleja, la tarea de los padres es enseñar a sus hijos todo lo necesario para su supervivencia en la sociedad.

## **2. LA ESCUELA.**

En este proceso de socialización el segundo agente más importante es la escuela, la familia y la escuela deben complementarse mutuamente, ya que la escuela pondrá su acento en cuanto a la enseñanza aprendizaje que será fundamental para su vida en la sociedad. A asimismo la familia primordialmente desarrollan su personalidad, las emociones y los roles primaria, pero en la escuela será realmente donde el niño encuentre realmente la confianza para aumentar los entornos en los que se desenvuelven y que incrementará progresivamente (familia, escuela, compañeros, barrio, trabajo), hasta la inclusión total como ciudadanos que aportan a la sociedad. En este sentido el ambiente debe ser un espacio construido por y para el alumno dentro de clima colaborativo, participativo y motivador de su aprendizaje general y en lingüístico en particular.

En la escuela los niños comienzan a tener contacto con el mundo de las instituciones, ahí aprende lo necesario para la incorporación al trabajo y la sociedad en general, la escuela socializa porque ayuda a interiorizar las normas y valores sociales. El niño se desenvuelve en la escuela con sus compañeros, por ello la docente tiene que ejercer su labor a cabalidad demostrando el amor y cuidado a los niños, utilizando diferentes estrategias como la que estamos proponiendo de los juegos tradicionales.

### **2.2.7. La socialización y el comportamiento infantil**

La primera infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender. Desde que se nace

se está aprendiendo y se continúa haciéndolo hasta la muerte. Así como no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, tampoco para aprender hay una edad fija. Sin embargo, la socialización del niño durante la infancia no constituye en sí una preparación suficiente y perfecta, sino que a medida que crece y se desarrolla su medio ambiente podrá variar exigiéndole nuevos tipos de comportamiento. Por lo tanto, es fundamental ir enfrentando a nuestros niños diversos ambientes: familiar, escolar, comunal y otros.

Numerosas investigaciones han llegado a la conclusión de que el comportamiento y actitudes de los padres hacia los hijos es muy variada, y abarca desde la educación más estricta hasta extrema permisividad, de calidez a la hostilidad, o de la implicación ansiosa a la más serena despreocupación.

Las relaciones sociales de los niños les permiten interactuar, conocer sus intereses, el niño adquiere pautas de comportamiento a través de los juegos, en especial dentro de los que se conoce como su grupo de pares. Los niños se relacionan en su medio y completan su socialización en los centros educativos donde las maestras a través del juego fomentan la socialización logrando que los niños se integren fácilmente a los grupos de juego. La socialización permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios.

Las personas nacimos para ser sociables, desde que estamos en el vientre de nuestra madre, hasta el último día de nuestras vidas hemos de desarrollar experiencias socialmente relevantes, es ahí la importancia de enseñar a nuestros

niños, pautas de conducta para mantener buenas relaciones con los demás, que son la base de una buena inteligencia emocional.

Betancur (2010) menciona: “Las conductas o habilidades sociales dependen del contexto concreto de las interacciones y de los diferentes parámetros que se establezcan dentro de cada contexto “.

La socialización es el medio propicio para que los niños puedan adquirir e intercambiar experiencias que los llevan a una adquisición de conocimientos útiles para su formación escolar. Velasco (2001) “considera al proceso de socialización como un medio eficaz para que los alumnos puedan adquirir base para lograr un aprendizaje enriquecido y útil para su vida”.

### **2.2.8. Dimensiones de la socialización**

Entre las dimensiones de la socialización podemos mencionar las siguientes:

#### **1- Integración social.**

Es la acción y afecto de integrar o integrarse a algo, constituye complementar un todo con las partes que hacía falta ya sea objeto o persona. La integración viene siendo lo opuesto a la discriminación o ciertos actos en donde algunas personas sufren el desprecio y aislamiento social. Es importante tener en cuenta que para que exista una integración verdadera los individuos deben dejar a un lado todos los prejuicios, miedos, temores o dudas sobre la otra persona. Acaro (2016) afirma:

La integración como hecho social, implica la interacción del individuo en su entorno, la permanencia a un grupo social con espíritu de solidaridad y respeto, e interviniendo en su propia realidad con posibilidades de transformarla para su beneficio y el de la colectividad. Estar integrado socialmente significa

satisfacer las aspiraciones y necesidades, tanto personales como sociales, asumiendo la responsabilidad y las obligaciones que como miembro de una sociedad le corresponde. (p. 29)

El niño al integrarse con sus pares es está desarrollando su socialización, ya que interactúa con cada individuo de su entorno, la integración de los niños resulta beneficioso para que desarrolle la aceptación donde busca agradar y ser aceptado en el grupo de juego a través de ello los niños conocen nuevos amigos, saben sus nombres y se les hará más fácil integrarse con facilidad donde se encuentren ya sea en la escuela que es donde los niños empiezan a mejorar su proceso de socialización.

La integración social es una “forma de pertenecer a una sociedad en la cual se comparten normas, valores, bienes y servicios de la misma” (Suriá 2010). La integración social implica que las personas se incluyan a los grupos y estos sean aceptados.

## **2- Aceptación.**

Hace referencia a la acción y efecto de aceptar. Este verbo, a su vez, está relacionado con aprobar, dar por bueno o recibir algo de forma voluntaria y sin oposición.

Acaro (2016) sostiene que los niños de preescolar, la aceptación implica la disposición para establecer relaciones satisfactorias con sus iguales dentro de un grupo, sobre todo al momento de la escolarización. Asimismo Gutiérrez (2010, citado por Acaro, 2016) “La aceptación está unida a la adaptación social y requiere una reciprocidad”

Es muy importante en el desarrollo integral del niño que los niños desarrollen a cabalidad la aceptación ya que al relacionarse con sus demás compañeros donde ellos buscan agradar y pertenecer a un grupo social.

### **3- Comunicación**

Acaro (2016) menciona que “el ser humano es un ser social. La comunicación es un proceso innato en el hombre, una necesidad básica, para la que venimos determinados biológicamente”.

Es la acción de comunicar y comunicarse, se entiende por el proceso en que se transmite y recibe información. Todo ser humano tiene la capacidad de comunicarse con los demás, el sistema de comunicación específicamente humano es el lenguaje, la lengua materna es un sistema de signos adquiridos con propósitos de comunicación, a través del cual los seres humanos de una comunidad se interrelaciona, es adquirida por los niños en contacto con la generación que le precede en un contexto sociocultural. Es así que la comunicación es el acto por el cual cada uno de los individuos establece contacto que le permite transmitir una información. La comunicación se desarrolla cuando el receptor interpreta el mensaje en el sentido que pretende el emisor. Se puede decir que la comunicación es de suma importancia que el niño desarrolle para que pueda expresar todo lo que sienta, sus emociones, sensaciones, ideas y todo lo que le agrada o no la otra persona o grupo social donde se está desarrollando.

Vygotsky (1987, citado por Santa Cruz y Guartatanga, 2009) “El lenguaje surge como necesidad de comunicación y de intercambio social entre los seres humanos. Entonces el lenguaje solo existe del pensamiento y este se canaliza a través del



lenguaje” (82). Es decir el ser humano necesita comunicarse con sus demás dentro del medio social.

Dentro de los tipos de comunicación tenemos:

#### **+ Comunicación afectiva.**

La comunicación afectiva con los niños, contribuye a lograr un clima de confianza y seguridad, fundamental para su sano desarrollo. Si la comunicación es afectiva.

#### **+ Comunicación verbal.**

Implica una comunicación más reflexiva, que va más allá del contenido literal y alcanza el contenido emocional, se entiende también como la comunicación a través de palabras habladas o escritas.

Para Chávez y Sánchez (2015) “el lenguaje verbal nos sirve para construir nuestros pensamientos, echar a volar la imaginación, comunicación con los demás o con nosotros mismos”. Es así que los niños se expresan oralmente lo que ellos desean, expresan sus emociones, inquietudes, sus ideas a sus compañeros de grupo sin tener timidez.

#### **+ Desarrollo del lenguaje y procesos de comunicación.**

El lenguaje es ante todo un sistema de comunicación, ya que permite a los seres humanos intercambiar información, ideas, actitudes y emociones como también organizar sus ideas y pensamientos; al mismo tiempo permite que los seres humanos trasciendan el espacio o el tiempo, para transmitir a las generaciones futuras el conocimiento acumulado durante miles de años.

El lenguaje es un fenómeno social, ya que las personas que conviven han diseñado formas de interactuar y comunicarse entre ellas; donde la necesidad de comunicarse es un impulso fundamental para la adquisición de una lengua lo que

permitirá participar dentro de una comunidad o participar plenamente en la sociedad.

### **2.2.9. Teoría cognoscitiva de Piaget**

La teoría cognoscitiva de Piaget es una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, fue desarrollado por el psicólogo suizo Jean Piaget (1896 - 1980). Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel importante, vital y activo con el crecimiento de la inteligencia; y que el niño aprende a través de hacer, y explorar activamente. La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que lo rodea.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo en grupo).

Piaget (1985) considera: “Que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego induce la inventiva y el descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas”.

Desde la perspectiva de Piaget en su teoría cognoscitiva, clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del periodo sensorio motriz centrándose en las características de las mismas y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Nos dice: “para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación, en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tales como las testimonia cada juego: grado de

complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio motor elemental hasta el juego social superior”. Partiendo de esta base elabora tres grandes categorías que le permitirán luego dar su interpretación e explicación del juego según su pensamiento del niño.

“La obra sobre el juego de J. PIAGET (1896-1980) es muy valiosa por haber proporcionado en conocimiento del juego infantil hasta entonces desconocido, como era el relativo a como el juego evoluciona con arreglo al desarrollo del conocimiento. Este estudio servía para explicar cómo el juego se accede por grado de capacidad, que depende de la evolución del pensamiento infantil”. (Venegas, 2000, p.39).

Según lo que considera este autor, efectivamente el concepto del juego es importante ya que es una actividad que se basa principalmente en el entretenimiento, el disfrute del niño. A través de él, los niños y niñas descubren su mundo e interaccionan en su entorno, se enfrentan a diferentes situaciones, favoreciendo su disfrute y entretenimiento, que está dirigida mediante normas y reglas.

Jean Piaget (citado por Camacho, 2012) “mediante sus estudios sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad”. Partiendo de nuestro estudio, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 a 7 años en la cual predomina un término “juego simbólico”, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, temor a integrarse a su grupo, fobias. Para los niños y niñas, esta actividad permite despertar la creatividad de estos pequeños, les permite ser imaginativos, descubren su propio cuerpo, les ayuda a formar su personalidad. Es así que el juego es considerado como un instrumento psicopedagógico en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que

irán fortaleciendo su socialización y afectividad; consideramos indispensables que los niños jueguen y manipulen los objetos que tienen a su alrededor.

#### **2.2.10. Teoría constructivista de Vygotsky**

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentado continuamente lo que Vygotsky llama “Zona de Desarrollo Próximo”

Según Tripero ( citado por Acaro, 2016) Vygotsky “otorga al juego, como instrumento y recurso socio- cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención y la memoria voluntaria”.

Esto quiere decir que en el desarrollo mental del niño se hace al concentrar la atención, recordar y memorizar se logra cuando el niño juega de manera divertida consciente y sin ninguna dificultad.

Vygotsky (citado por Acaro, 2016) analiza el juego evolutivo en la edad infantil destacando dos fases significativas:

- Primera fase (2 a 3 años), en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez dos niveles de desarrollo: en el primero aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio- cultural, tal y como en el entorno familiar se lo transmitan y en el segundo aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento

de los objetos concretos. Han aprendido, como consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados.

- Segunda fase (3 a 6 años), a la que llama fase del juego dramático, Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo construyen respetándolo a través de la imitación. De esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo, el cual nos permitirá averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno. Juegan a ser papá, mamá (juego de roles), las costumbres de sus caseríos donde entra a tallar las fiestas patronales que ellos lo pueden representar a través de una dramatización, el corte de pelo, la minga siendo juegos tradicionales.

El juego para el niño es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo. Sin embargo, el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa, el juego es la razón de cada niño, nada puede ser ajeno en esta actividad, dicen los estudiosos que el niño que no juega es porque está enfermo. (Vygotsky. 1979, citado por Lachi, 2015, p. 39).

La teoría constructivista del juego de Vygotsky es fundamental en esta investigación porque a través del juego el niño es capaz de construir su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; además cuando el niño juega amplía su capacidad para comprender su entorno que lo rodea, explora lo que encuentra en su medio ambiente para jugar, también representa costumbres de su comunidad a través del juego en lo que respecta a dramatizar, juega libremente.

### **2.2.11. El juego**

El juego tiene un valor muy significativo en el desarrollo social y afectivo de los niños y niñas, es una actividad universal que proporciona al ser humano en diferentes edades, espacios de creatividad, entretenimiento, aprendizaje, etc.

Lachi (2015) define al juego como: El juego es la esencia de toda actividad que realice el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. Sin embargo no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es “un haragán que no quiere aprender nada”, tratamos al juego como una especie de ocio, por tanto no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño. (p. 39)

El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que los niños y niñas establecen libremente, pero con una intencionalidad. Atraves de esta actividad lúdica, los niños y niñas desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su creatividad e imaginación. Para Hinostroza (2017) refiere que el juego es un poderoso mecanismo de integración social, estoy de acuerdo con esta autora ya que mediante el juego el niño se relaciona con otros niños de su misma edad por lo que es muy importante para su disfrute, adaptación y aceptación en sus grupos donde se encuentre.

En conclusión el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento mental, emocional y social del niño, puesto que su finalidad es beneficiar su desarrollo integral.

Schiller (2002, citado por Camacho, 2012), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega”, esto quiere decir que el juego es algo propio de la persona, todos los vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

El juego desarrolla en los niños la creatividad, el disfrute, la perseverancia, ayuda a los niños a desenvolverse sin temor alguno, permitiéndoles ser niños libres desenvolviéndose en el medio que están que los rodea. El juego tiene un valor muy importante en la vida del niño/a, les permite recrearse ser libres y ejercitar su actividades motrices, etc. A través del juego el niño interactúa con demás niños de su misma edad y se divierte mucho, también le favorece en su enseñanza aprendizaje. El juego es la actividad que más se vincula con la infancia, es una expresión natural que cada niño o niña efectúa con ansias, con inmensa alegría, dándole lo que quiere, lo que necesita libertad. Brinda al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

“El juego es toda acción voluntaria del niño y niña, es la satisfacción, es libre, espontaneo. Es una actividad que se realiza con iniciativa propia de cada niño y no necesita de ninguna planificación, es elegida sin precisiones y no es compuesto por el adulto ya sea en la institución educativa o fuera de ella, el niño es capaz de elegir lo que va a jugar. El niño no debe sentirse coaccionado para jugar a algo, si esto fuera así no sería juego”. (Venegas y García, 2000)

El juego es muy importante, en él se desenvuelven, ejercitan, comunican, no necesita de ser planificado por el adulto, el niño crea su propio juego. Desde hace siglos muchos estudiosos y científicos van consolidando ideas y acciones referidas al juego, dándole suma importancia para el desarrollo social y el logro de

aprendizajes de forma espontánea o como resultado del propio esfuerzo y perseverancia de cada niño. De hecho el juego es una necesidad vital de los niños y bien se nos dicen es como respirar o alimentarse. Tenemos sociedades que promueven el juego y también aquellas que lo consideran una pérdida de tiempo. Si el juego se valora y se conocen sus beneficios en la infancia, entonces se van abriendo espacios implementados donde los niños encuentran lo que buscan y necesitan, ofreciéndoles oportunidades y facilidades para que niños y niñas jueguen y gocen el momento.

Lachi (2015) manifiesta: mediante el juego el niño asimila las nuevas experiencias con los aprendizajes previos y los va adaptando de acuerdo a sus necesidades, lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales. (p. 42)

El juego ofrece beneficios a los niños permitiéndoles:

- Tener momentos de felicidad
- Genera salud y bienestar.
- Favorece el desarrollo del lenguaje en sus múltiples expresiones (hablar, escuchar, imitar, pintar, dibujar, modelar, dramatizar, etc.)
- Enriquece la construcción de vínculos sociales, a compartir y a expresar afecto.
- Desarrolla la creatividad e imaginación.
- Favorece la adquisición de diversos aprendizajes.
- Se aprende a tolerar los fracasos, hacer perseverantes, a plantear, proponer, inventar.

El sistema escolar y específicamente en el jardín de niños el juego es considerado una actividad fundamental, para generar aprendizajes y un mejor grado de



socialización. A través del juego el niño satisface necesidades, gustos, mejora su inteligencia, fomenta su creatividad.

Tenemos las siguientes aportaciones que encontramos dentro del juego y que son de suma importancia para los niños y niñas, ya que desarrollan su creatividad e imaginación, se relaciona con sus demás, etc.

### **1. APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO COGNITIVO**

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que él, juega, con una granja, animales, animales, etc. (se las dirá un adulto), descubrirá las diferentes tipos de animales que hay (de dos, de cuatro patas), comprenderá cómo funcionan los objetos y también aprenderá a utilizarlos.

### **2. APORTACIONES AL DESARROLLO SOCIAL**

El niño puede jugar solo con los juegos, pero cuando un compañero participa en su actividad, es la ocasión de compartir, de tener en cuenta a los otros, a comunicarse.

Le permite en definitiva relacionarse con los otros. Es decir el juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, en cuanto que aprende sus rudimentos de la reciprocidad, dar y recibir y de la empatía. En el juego simbólico, al principio se centran en la vida más cercana de los niños (el uso de las cosas de la casa, roles de la familia). Para luego centrarse en la representaciones de las situaciones más alejadas de la vida habitual (representar diferentes profesiones o personajes de ficción).

### **3. APORTACIONES AL DESARROLLO EMOCIONAL.**

El niño decide los personajes de su juego: lo que hacen, durante cuánto tiempo, de qué manera, quien está implicado. Además les presta sentimientos, sus emociones,

la expresión de sí mismo. Por otra parte el equilibrio emocional que consigue con el juego es un estado placentero que siempre se busca con el juego.

Los juegos de representación de la vida cotidiana, de reproducción de cuentos y situaciones imaginarias implican la reconstrucción y puesta en acto los conocimientos que ya se tienen. Así pues en este tipo de juegos los niños se hablan empleando el tono adecuado a los papeles que simulan, se expresan las emociones propias de los papeles, se ajustan las actitudes.

Como ha demostrado Piaget, los niños poseen una comprensión real de aquello que inventan por sí mismos, y cada vez que tratamos de enseñarles algo con rapidez excesiva les impedimos que lo reinventen.

#### **2.2.11.1.La vida del niño y el juego**

El juego es una actividad que es permanente en la vida de los niños/as, es un elemento indispensable para la interacción social, es una vivencia el niño disfruta jugando, conoce nuevos amigos se relaciona con diferentes niños con diferente cultura.

De acuerdo con la autora sabemos que el juego es esencial en la vida del niño, por medio del juego, el niño une lazos de amistad, se integra de manera voluntaria al juego, satisface sus emociones, expresa sus sentimientos, desarrolla su motricidad. Es por ello que en el proceso de crecimiento una de la base fundamental de que los niños se integren con sus demás es el juego.

Mediante esta actividad se puede observar que los niños realizan sus capacidades, desarrollan sus procesos mentales, expresan sus sentimientos, emociones a través de su comportamiento como son: su tristeza, enojo, alegría, amor temor, etc.

El juego es sin duda la actividad que está inmersa, fundida, engarzada en la infancia. Jugar para el niño significa movimiento y libertad, dos aspectos que permiten gozar, aprender y socializarse en una forma natural.

En un plegable que difundió la Dirección de educación inicial se selló una frase “jugar es la forma natural de crecer, conocer el mundo y ser feliz”, seguimos levantando esta bandera porque el juego para los niños es una necesidad, una forma de ser, de actuar, que contribuye sin duda a su desarrollo en general y a sus aprendizajes.

También encontramos diversos pedagogos que hablan acerca del juego en la vida de los niños, la importancia de estos juegos desarrollan muchas habilidades, los niños se vuelven muy creativos, vencen su timidez y se desenvuelven en su entorno.

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vygotsky (1924) (citado por Velasco, 2001).

Es decir Vygotsky (citado por Velasco, 2001) establece que el juego es una creatividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esto fuera un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Es así que el juego es muy importante en la vida del niño y que muchas veces los adultos les impedimos que lo realicen. Es por ello que el adulto debe motivar, acompañar en el juego al niño siempre y cuando él lo requiera o pida que lo acompañemos, mediante el juego desarrolla diferentes actividades, desarrollan su comunicación, se expresan sin temor alguno, comunican sus sentimientos.

Autores como Ortega (1992, citado por Camacho, 2012) nos dice:

Que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con los demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.( p. 7)

Existen diferentes juegos realizados por los niños en los cuales encontramos los juegos tradicionales que son muy enriquecedores en el proceso de comunicación de los niños, y que tienen sus raíces desde nuestros antaños, ya que sirven de estrategia para utilizarlas en la vida del niño y en su quehacer educativo. Es en la escuela que el niño se desenvuelve y es necesario que se integre a la vida social, se comunique, exprese sus ideas, se acepten a los grupos y se integren fácilmente a la hora de realizar su juego. Es por ello he tenido a bien incluir los juegos tradicionales como estrategia para lograr la socialización de los niños y muy claro está que en la vida del niño siempre existirá el juego, a continuación hablaré sobre los juegos tradicionales y su importancia en la vida del niño, cabe recalcar que todos los juegos son importantes en la vida del niño siempre y cuando dejándolo que utilice su imaginación sin que el adulto intervenga o le imponga juegos

### **2.2.12. Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o País, Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se desarrollan sin un juguete tecnológico, si no con su propio cuerpo, o con recursos que nos brinda la naturaleza. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tantos individuales como colectivos.

Es importante explicar que los juegos tradicionales en muchas ocasiones sufren algunas alienaciones que son propias de la evolución de la cultura de una población tal motivo no podemos decir que los juegos tradicionales de cada región tengan una semblanza fidedigna de las costumbres ancestrales del lugar por el Ministerio de Educación publicó el siguiente enunciado: “Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales”. (Ministerio de Educación, 2014)

Los juegos tradicionales es la expresión de la cultura, a través de ellos los niños, les permite desarrollar su socio afectividad, que les permiten que conozcan su ambiente social, rescatar su cultura es así que muchos autores como: Torres (2011, Citado por Del Rio, 2013) menciona:

Los juegos tradicionales son fruto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y transforma al mundo, su carácter radica en transformar a la realidad reproduciéndola, ha ellos responden cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, donde se refleja el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad, de las convicciones morales, de las cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad .( p. 45)

Este autor nos da entender que los juegos tradicionales son frutos de la actividad del hombre, osea de nosotras las personas, ya que podemos transformarlos y adaptarlos a nuestra realidad, nos ayudan a desarrollarnos dentro de nuestro medio, incluyéndonos dentro de la sociedad. Para Jiménez (2009, citado por Chávez y Sánchez,2015) “ Son juegos que durante años y con el paso de los tiempos se siguen jugando, pasando de generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente”. De acuerdo con este autor ya que los juegos tradicionales son juegos de nuestros antaños y a pesar del paso del tiempo se siguen jugando, ya que son los padres quiénes les cuentan a sus hijos como los han jugado ellos y lo mucho que se han divertido, y así los hijos igual les enseñan a sus hijos. Ariza (2011) nos plantea lo siguiente:

A través de los juegos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que nos brindan a los docentes como a los estudiantes los Juegos tradicionales son múltiples. (Ariza, 2011)

Estoy de acuerdo con esta autora ya que los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, son propios de nuestra cultura, en él se mezclan niños y niñas de diferente zona, intercambian vivencias. Las educadoras tenemos unas labores muy importantes en la educación de estos niños y niñas, recordarles la cultura de nuestros antaño, en su conservación y transmisión han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se preocupan por la conservación de esta tradición como la escuela, la familia, etc. Los juegos tradicionales, su reglamento y material se encuentran estrechamente ligados a la historia, la cultura y las tradiciones de cada localidad.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por el adulto, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, es ahí donde radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, su socialización. Pero hoy en día están desapareciendo.

Lachi (2015) nos dice que:

Hoy en día los juegos tradicionales ocupan un rol importante en la vida del niño, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de desaparecer porque ya no se los practican. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia educativa. (p.40)

Es así que los juegos tradicionales son de mucha importancia en la labor educativa es por ello que hemos visto conveniente ver porque es importante los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización.

### **2.2.13. Importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización**

El juego es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños/as. A través de los juegos tradicionales ellos son creativos, desarrollan su imaginación, van adquiriendo valores, aprenden a convivir con otros niños y a compartir en sociedad, el juego contribuye en el niño a desarrollar sus habilidades, expresar sus sentimientos y sus propias emociones.

Son importantes para poder estimular la sociabilidad de los más pequeños como también la forma en la cual aprenden a actuar y entender las distintas normas y reglas que se imponen por otros (en este caso, pactar el reglamento del juego), además permite estimular la imaginación y aprender a divertirse sin la necesidad de contar con elementos auxiliares como juguetes, videojuegos o diversiones que la tecnología nos brinda.

En este mundo es donde se manifiesta la elaboración de juegos y pasatiempos, com o la forma de poder sobrellevar los momentos en que la vida cotidiana nos somete a distintos esfuerzos, y dejando fluir nuestra imaginación para poder entretenernos, teniendo esto además una relación directa con el desarrollo de las facultades cognitivas y la forma en la que vemos el mundo.

El juego tradicional intercultural incorpora a los beneficios propios conocidos del juego tradicional, la posibilidad de fomentar las relaciones sociales entre diferentes culturas.

Ariza y Pertuz (2011) sostienen que:

Los juegos tradicionales se hallan inmerso en nuestra sociedad, este juego es más antiguo que nuestra cultura mismo, donde ni los animales se les han enseñado a jugar. En un niño que piensa, imita, acomoda y asimila el crecimiento y el proceso del mismo. En el proceso del niño el juego ha tenido mucha presencia, así como en la vida de nuestros antepasados, el juego se puede tener como medio de socialización en donde el niño se relaciona con otros niños.

Es así que los juegos tradicionales tienen mucha importancia en la vida del niño, en su desarrollo cada día, despierta su interés por explorar todo lo que le rodea.



#### **2.2.14. Origen de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son provenientes de nuestros antepasados, para lo cual les asignamos diferentes características y rasgos que los identifican como tales. El origen y evolución de los juegos tradicionales, en el museo de la localidad Oscense de campo.

Camacho (1996) define a los juegos tradicionales han existido siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que estos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha considerado como el medio a través del cual el niño desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al desarrollo de los niños y niñas.

Como dice la autora los juegos tradicionales han existido siempre en todas nuestras culturas, ya que nos transmiten valores, costumbres permitiéndoles a los niños acercarse al conocimiento de su entorno o dentro de su comunidad que se encuentran. De otra forma el niño desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sobre todo sociales ya que en este estudio buscamos que los niños mejoren su socialización y con los juegos tradicionales nos ayudará a lograr este propósito.

Los pobladores del caserío de San Isidro- Frías, nos cuentan que los juegos tradicionales son de una misma región pueblo o caserío, estos pobladores de este caserío nos hablan de los juegos que se realizan y que muchas veces son trabajos, festividades que los niños lo llevan a representar en sus juegos. Es así que ellos nos mencionan que existen juegos de dramatización donde los niños dramatizan las costumbres de su caserío y lo demuestran en sus juegos, dentro de estos juegos de dramatización encontramos la landa de su caserío, la minga, las cosechas, el lobo. Asimismo existen los juegos como el kiwi, la gallinita ciega, la rayuela, las

canicas, las cebollitas, la encantada, la carrera de sacos, etc. Los pobladores nos cuentan que dichos juegos son de sus antepasados y que hoy en día se están perdiendo, y que en las instituciones educativas estatales y no escolarizadas no se aplican estos juegos, ya que son muy importantes en el rescate de valores y costumbres de nuestros ancestros, donde los niños se comunican se integran a sus grupos de juego y se adaptan al medio social donde se encuentran venciendo el temor, la timidez y el aislamiento. Por esto podemos decir que los juegos tradicionales son provenientes de nuestros antepasados y que también son juegos que el niño inventa explorando su medio ambiente y todo lo que le es útil para su juego.

#### **2.2.15. Características de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales tienen diferentes características, ya que son juegos que posibilitan diferentes beneficios para los niños en sus proceso de socialización, es así que el niño al jugar se vuelve creativo, rescata valores, y costumbres de nuestra cultura. Los juegos tradicionales tienen diferentes características que son de beneficio de los niños, es así que mencionamos las siguientes características:

- Posibilitan desarrollar las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

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

Méndez (2011, citado por Camacho, 2012) “A través de los juegos populares tradicionales, los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializa, también pueden adentrarse en formas o vidas ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” A través de los juegos tradicionales los niños desarrollan una serie de habilidades tanto físicas, psicológicas y sociales, a la vez producen un acercamiento al ámbito cultural y a relacionarse con los demás.

Desde mi punto de vista la escuela ejerce un papel fundamental con respecto al a difusión y conservación de los juegos tradicionales. Por todo ello el ambiente educativo contexto fundamental para promover la enseñanza de estos juegos tradicionales. Asimismo las docentes debemos incluir estos juegos en el quehacer educativo, así mejorar el conocimiento de la cultura, adquisición de valores y finalmente educar a los niños y niñas.

#### **2.2.16. El juego tradicional como mediador del aprendizaje.**

Los juegos tradicionales son una base fundamental para el desarrollo de los niños ya que les permite.

- Desarrollar la autonomía personal de cada niño.

.Adquieren independencia y seguridad en sí mismos.

- Eleva su autoestima.
- Desarrollan su lenguaje y se comunican fácilmente.
- Contribuye al desarrollo de su inteligencia emocional.
- Despierta la creatividad y la imaginación de los niños y niñas.
- Facilita el intercambio de culturas.
- Permite desarrollar la socialización.
- Integrarse a los grupos que se encuentran.
- Disfrutan al jugar con sus compañeros.

Mediante la realización de los juegos tradicionales, las docentes que están a cargo del aprendizaje de los niños/as deben procurar la estimulación de los sentidos, que en el aula experimente los juegos como algo interesante, que encuentren diversión, que el juego lo realicen no solo dentro del aula si no fuera de ella, para que el niño lo disfrute y sean creativos, espontáneos y que por medio de estos logren expresarse, dar a conocer sus emociones y sentimientos simbólicamente a través del juego que realizan. Es así que el juego se debe utilizar siempre en el nivel inicial ya que esencial para que el niño se desenvuelva en su ambiente e interactúe con sus compañeros de aula.

Los docentes debemos considerar estos juegos en nuestras programaciones, para ello debemos seleccionar los juegos apropiados y según la necesidad de aprendizaje de los niños. Cada juego tiene objetivos y propósitos definidos, por eso en la educación inicial, primero es el juego, segundo y tercero es el juego; no

hay aprendizaje, sin esto el niño no disfruta el aprender, no se socializa, como vemos el juego es fundamental en la vida de todo niño.

Las educadoras a través de los juegos tradicionales, deben enseñar a los niños/as acuerdos para realizarlo, aprendan mientras juegan, sean sociables, y practiquen la amistad, desarrollen habilidades con su cuerpo, acepten sus experiencias, explorando posibilidades, aprendiendo a identificar los peligros y los límites. Asimismo conozcan la cultura de nuestros antaños, a incluirse en la sociedad.

### **2.2.17. Tipos de juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son muchos que se han jugado desde hace muchos años atrás, muchos de ellos son creados e inventados por los mismos niños, se pueden desarrollar libremente, algunos son dramatizados, pero lo más importante es que el niño disfruta al realizarlo.

Dentro de ellos podemos mencionar los siguientes:

#### **1. ¿Quién se ha perdido?**

El juego consiste en que un niño se ha perdido, y la docente sabe quién es. Entre todos tienen que adivinar de quien se trata. El primero que lo adivina será nombrado oficial de policía. El profesor irá nombrando características: por ejemplo, “lleva puesta una cosa amarilla”. Entonces los niños tienen que buscar a algún niño con algo amarillo. A continuación, la docente nombra características hasta que se quede la niña o el niño.

#### **2. El kiwi.**

La docente explica el juego a desarrollar, se armará una torre de 10 tarritos para que cada niño o niña tire la bolita y trate de tumbar la torre o al menos un tarrito,

asi continuarán todos los demás integrantes del grupo, el grupo que logre derribar la torre es el ganador y si los dos grupos logran derribarlo serán los dos ganadores. Este juego igual se realizará por turnos. Después de explicado el juego se ejecutará.

### **3. Juego de los espejos.**

Los niños no siempre se dan cuenta de sus propios movimientos. Una manera de mejorar el control muscular es jugar a los espejos. El niño y la docente se colocan frente a frente, uno conduce con movimientos muy lentos; el otro se limita a reflejarlos como si fuera el espejo.

Este juego estimula las habilidades físicas y la coordinación. También podemos hacerlo formando parejas de niños. Uno de ellos debe ser el niño real y el otro el espejo.

### **4. Arrancar cebollitas.**

Los niños /as se sientan en el suelo con las piernas abiertas, uno de tras de otros y cogidos fuertemente por la cintura. Conviene sentarlos de más pequeño a mayor (el mayor debe ser el último).

El que la lleva dice ¡buenos días! Al que está sentado el primero. Esta contesta ¿Qué quieres? - Mi madre me ha dicho que arranque esta cebolla para comer. Agarra el primero de la fila y empezar a tirar. ¡Este grita- Socorro amigos que me arrancan! Los demás se agarran unos a otros para evitarlo. El que es arrancado ayuda al recolector en la ocasión siguiente. Se juega hasta que no queda ninguno.

## **5. El juego de las cebollitas de San Isidro.**

Dos niños se van a la chacra de un amigo, este ha sembrado verduras en su huerta y este les regala cebollas para que cojan, es así que los otros niños que hacen de verduras se cojen en una plantita para que no se dejen sacar. Los niños jalan las cebollitas y están se cogen con fuerza para no dejarse desprender, el juego termina cuando los niños logran arrancarlas y se las llevan a su casa.

## **6. El lobo.**

Este juego consiste en formar un círculo y dar vueltas, pero dentro del círculo estará un niño/a elegido por sus compañeros para que sea el lobo.

Los niños/as que dan vueltas cantan: juguemos en el bosque mientras que el lobo esta esta ¿Qué está siendo el lobo?:

Lobo: bañándome.

Juguemos en el bosque mientras que el lobo esta esta:

¿Qué está haciendo el lobo?

Lobo: cambiándome. Y así seguirá contestando el lobo hasta que se termina de vestir.

Los niños otra vez preguntan ¿lobo que estás haciendo?

El lobo responde listo para comerlos y todos los niños/as, corren para que no se dejen atrapar por el lobo.

Cuando el niño/a que es atrapado hará de lobo y se repetirá el juego.

### **7. La gallinita ciega.**

Se forma un grupo de 10, en el centro se coloca un niño que será la gallinita ciega, que fue elegido por sus compañeros. Se le venda de los ojos con un pañuelo pero no tan fuerte porque son pequeños y se le pregunta: ¿gallinita ciega que se te ha perdido?, la gallina responde: una aguja y un dedal, donde, en el caporal. Luego preguntan los niños cuantas vueltas quieres:

Gallinita: 3 a 4 vueltas, se le da las vueltas y se le dice ponte a buscar, la gallinita ciega trata de coger a los niños y al momento de que atrapa un niño este será la próxima gallinita ciega.

### **8. Jugamos a las chapas.**

Trazamos un círculo fuera del aula, en el patio del colegio. El juego consiste en:

Cada jugador coloca en el círculo un número predeterminado de chapas .A continuación se los turnos de tiro.

El primer jugador lanza con fuerza una chapa contra las que están dentro del círculo, su objetivo es que golpee alguna y esta salga fuera. Si consigue sacar alguna, pasa a ser de su posesión y repite el lanzamiento. Cuando falla cede su turno al siguiente jugador.

El juego finaliza cuando no quedan chapas en el interior del círculo.

### **9. El juego de las canicas.**

Este juego consiste en formar un círculo con una tiza, luego colocar dentro del círculo lo suficiente de bolichas para empezar el juego, se mide una distancia de



20 cm cerca del círculo y se dibuja una línea para que sea el punto de partida del juego de canicas.

Al empezar los primeros niños con su dedo tira con toda su fuerza la bolicha dentro del círculo, la intención es que la bolicha roce con las demás que están dentro del círculo y logre sacarlas fuera de él. Si lo logra será de su posesión. Al fallar se le cederá al siguiente compañero y así sucesivamente.

### **10. La torre.**

Primero se habla con los niños de lo que es una torre, y a continuación se les explica que entre todos sus compañeros van a construir una torre con materiales de la clase.

Se va llamando a cada niño para ir formando la torre con los materiales de la clase como por ejemplo, gomas, cajas, libros, etc., una vez terminada la torre cada niño tiene que colocar el material , en su lugar correspondiente.

### **11. La luna y el sol.**

Se agrupan 10 niños, y forman una fila pero antes eligen a 2 niños para que sea la luna y el sol: el juego consiste en que los niños pasan cantando: el rey pasó comiendo maní, a todos le dieron menos a mí, una puerta se ha caído la vamos a construir con la cáscara del huevo y el huevo cascaron. Terminando la canción atrapan a un niño y preguntan: ¿A dónde vas a la luna o al sol? Así sucesivamente hasta que toda la fila haya elegido a quien ir, para luego medir fuerzas y, lograr jalar al lado contrario.

## **12. La carrera de sacos.**

Se inicia de la siguiente manera:

1. Todos los niños deben de coger una bolsa o saco grande y meterse dentro. Hay que dibujar una línea de salida y otra de llegada, donde se situaran todos los participantes en la carrera.
2. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas.
3. Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas.
4. En este juego es muy importante la seguridad, ya que las caídas son frecuentes, por eso conviene evitar las superficies duras o con desniveles.

## **13. La rayuela.**

El juego de la rayuela se juega de la siguiente manera:

- a) Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cuadrados con números del 1 al 10.
- b) Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana o una teja hecha de barro. El niño debe situarse detrás del primero, con la piedra en la mano y lanzarla. En el cuadrado donde caiga se denomina “casa” y no se puede pisar.
- c) El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

d) Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar las dificultades del juego.

#### **14. La minga.**

Este juego consiste en que los niños representan el trabajo que realiza papá en el campo, el juego se detalla de esta manera:

Primero dos niños hacen el papel de papá par que sea el que dirija a los peones que ayudan a cargar unas trancas para construir la casa, pero que en este caso los niños en su juego utilizan tres pedazos de Guayaquil fino para cargarlo, y las niñas son las encargadas de darles el almuerzo llevándoles donde están realizando la minga osea cargando el guayaquiel.

#### **15. La landa de mi caserío.**

En este juego el niño dramatiza el corte de pelo que es conocido en la comunidad como la landa, dos niños harán de padrinos, una niña de mamá del niño que le cortaran el pelo y otro niño el papá. Los demás serán los invitados para ese dia, en este juego los niños simularan ser los personajes de este evento tan importante donde los padrinos al finalizar el corte de pelo les dejarán la propina como dicen en este caserío, osea dinero por cortar el pelo ya que lo consideran como pelo sagrado, para los padrinos se les servirá postres, horneado de gallina y más platos típicos de la zona.

#### **16. La papa se quema.**

Los jugadores realizan un círculo y con un balón se lo van pasando uno a uno y van cantando: la papa se quema, se quema la papa, hasta que dicen la papa se

quemó y al jugador que le quede el balón en ese momento saldrá del juego y realizará algo que el grupo de niños quiera que haga por haber perdido.

### **17. La cuchara y el limón.**

Es un juego tradicional que requiere pocos materiales para realizarlo el cual divierte a un gran número de niños. Tan solo con una cuchara de plástico y un limón, o a veces se usa un huevo duro, pelotas de ping. Pong o hasta bolitas de papel. Se puede jugar individualmente o por equipos y es necesario trazar una línea de salida y otra de llegada la carrera individual consiste en que cada jugador sale con mucho cuidado llevando en su boca la cuchara con el limón o el material que haya utilizado para el juego, si se le cae este perderá automáticamente el juego los niños se divierten mucho jugando este juego.

### **18. Las cosechas.**

Este juego empieza de la siguiente manera: los niños se ponen de acuerdo para interpretar el personaje que les tocará dramatizar, un niño hará de papá, cuatro niños de peones para que ayuden a cosechar el maíz y trigo para luego cargarlo, una niña hará de mamá para que lleve el almuerzo a los peones que están trabajando. Al término de cosechar el producto se llevará a casa donde los niños con sus Alforjitas llevaran el producto al hombro o en asemilas, en este caso dos niños ellos democráticamente eligieron ser la mulita y el caballo que ayudarán a cargar el producto, en este momento los niños se divierten se vuelven más comunicativos, interpretan con facilidad el personaje porque es algo que ellos conocen.

## **2.3. Hipótesis**

### **2.3.1. Hipótesis General**

Los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro-Frías.

### **2.3.2 Hipótesis Específicas**

- 1.** El nivel de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, antes de la aplicación de los juegos tradicionales medida a través de un pre- test se sitúa en categoría de logro en fase inicial.
- 2.** La aplicación de juegos tradicionales ayuda a mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.
- 3.** El nivel de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales medida a través de un pos- test, se sitúa en categoría de logro alcanzado.
- 4.** Existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, antes y después de aplicar los juegos tradicionales.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Diseño de la investigación

Esta investigación está planteada bajo el paradigma empírico analítico, en él se busca explicar, predecir y controlar los fenómenos, teniendo en cuenta que el conocimiento obtenido se considera objetivo, se basa en la experiencia. Asimismo, es de tipo cuantitativa, según Domínguez (2007), la investigación cuantitativa se dedica a recoger, procesar y analiza datos cuantitativos o numéricos sobre las variables en estudio, que vienen a ser los juegos tradicionales (variable independiente) y socialización (variable dependiente)

Dominguez (2015, citado en Acaro, 2016), el nivel de la investigación es de tipo longitudinal pues las variables son medidas en dos momentos: Pre Test y Post Test, analizando los resultados según las dimensiones de variables y explicando el efecto de la variable: juegos tradicionales en la variable nivel de socialización.

El diseño a utilizar en la investigación es pre-experimental, ya que su grado de control es mínimo si se compara con un experimento real, vamos a utilizar un solo grupo el cual servirá para la aplicación de pre-test y post- test. Así tenemos una observación del fenómeno sobre la aplicación de juegos tradicionales para lograr la socialización en los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

01  02

X Juegos tradicionales

Donde:

**01:** Observación pre- prueba de la socialización de los niños/as del PRONOEI:

Pastores de Cristo del Caserío San Isidro- Frías.

**02:** Observación post prueba de actitudes de socialización de los niños/as.

**X:** juegos tradicionales.

### **3.2 Población y muestra.**

Para Chávez (2007) la muestra es una porción representativa de la población, que permite generalizar sobre esta los resultados de una investigación, es decir, es vista como la conformación de unidades, dentro de un subconjunto, que tiene por finalidad integrar las observaciones (sujetos, objetos, fenómenos, etc.) como parte de una población.

La población estará conformada por 10 niños de ambos sexos, con una edad de 5 años que se encontraban cursando su educación inicial en el PRONOEI “Pastores de Cristo”, del caserío de San Isidro, distrito de Frías.

La referida población está en una sola aula unidocente, con un total de 20 niños.

Edades	03, 04 y 05 años.
Número de aulas.	Sección única.

El tipo de muestra es un muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

De acuerdo al diseño pre-experimental se trabajará con todo el grupo de niños/as, en este caso con los niños de 05 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

<b>Edad</b>	<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años	Única	4	3	7
4 años	Única	1	2	3
5 años	Única	3	7	10

**Fuente: nómina de matrícula.**

Se ha empleado, estudio muestral de la investigación a todos los 10 niños de 5 años de edad donde se observará las dificultades de socialización, la muestra ha sido elegida teniendo en cuenta para participar del presente estudio debían cumplir las siguientes condiciones:

- a. Encontrarse dentro del nivel inicial
- b. Asistencia continua a clases
- c. Se encuentren en la edad de 5 años del nivel inicial



### 3.3 Definición y Operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<p>¿De qué manera los juegos tradicionales benefician la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías.</p>	<p>Variable independiente: juegos tradicionales.</p>	<p>Son aquellos juegos que han nacido de nuestros antepasados y continúan presentes en nuestros días debido a la labor que le han ido transmitiendo de generación en generación.</p> <p>Es la transmisión de la esencia de la cultura, de generación en generación siendo como</p>	<p>Juegos tradicionales de dramatización.</p>	<p>-Dramatiza la cosecha de su pueblo.</p>	-Dramatiza las costumbres de su caserío a través de la cosecha que realiza sus padres.
					-Se expresa oralmente cuando realiza la dramatización de la cosecha.
					-utiliza movimientos, gestos cuando realiza la dramatización de la cosecha que realiza papá.
					Expresa con sus propias palabras su personaje a interpretar en su

2017?		mediador del adulto.			dramatización.
				Dramatiza la landa de su caserío.	-Dramatiza con facilidad el personaje que le tocó interpretar de la landa de su caserío.
					-Comunica sus inquietudes antes de realizar la dramatización de la landa.
				Dramatiza la minga de su pueblo.	-Se expresa con facilidad con sus compañeros cuando realiza la minga de su pueblo.
Comenta de forma espontánea a sus compañeros lo que realizó					

					en su dramatización de la minga.
				Dramatiza el lobo	Dramatiza el lobo con todos sus compañeros.
					-Es creativo cuando propone cómo realizar la dramatización del lobo.
					Se comunica con los miembros de su grupo cuando dramatiza el lobo.
					-Comparte materiales propios de su zona que utilizará al dramatizar con sus compañeros

			Juegos tradicionales de cooperación.	-Trabaja en equipo por un bien común, mediante el juego de las cebollitas.	-Participa en la construcción colectiva de acuerdos de convivencia para realizar el juego de las cebollitas.
					Disfruta de sus logros y el de sus compañeros cuando juega a las cebollitas.
				Juega en equipo para realizar el juego de la rayuela.	Se integra con facilidad al grupo de juego de la rayuela.
					Salta, disfruta cuando juega con sus compañeros cuando juega la rayuela
				-Demuestra confianza cuando juega con sus	-Se siente seguro al realizar el juego de la luna y el sol con sus compañeros.

				compañeros al realizar el juego de la luna y el sol.	-Demuestra confianza siendo solidario con sus compañeros al momento de realizar el juego de la luna y el sol.
				-Pierde el miedo y temor cuando realiza el juego de la gallinita ciega.	-Vence sus miedos y realiza el juego de la gallinita ciega.
					-Se incluye fácilmente en el grupo para realizar el juego de la gallinita ciega.
				Coopera con sus compañeros para realizar el juego del kiwi	- Juega libremente con sus amigos el juego del kiwi.
					Utiliza material reciclable para el juego del kiwi

				Respetar acuerdos para realizar el juego de las canicas o bolichas.	.Respetar las ideas de sus compañeros al realizar el juego de canicas.
					-Demuestra alegría cuando juega a las canicas con sus compañeros.
	Variable dependiente: socialización.	Es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socio cultural de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad.  La socialización es el	Integración.	-Demuestra actitudes sociables.	-Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.
					-Respetar el espacio de sus compañeros en la realización de los juegos.
					Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego.

		proceso a través del cual el niño interactúa con otros niños de su entorno, a través del cual aprende normas, valores y actitudes propias del contexto en el que se desarrolla.			Interactúa con el grupo y realiza acciones como compartir, ayudar y colaborar.
		La socialización va muy ligada a establecer buenas y sanas relaciones interpersonales.	Aceptación.	-Relaciones de convivencia democrática.	-Juega con todos sus amiguitos sin distinción alguna.
					-Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.
					-Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.
					-Muestra interés por conocer nuevos amigos.
					-Toma la iniciativa para proponer a sus amigos como

					realizar el juego.
					-Respetar las ideas de sus compañeros cuando realiza el juego.
			Comunicación	-Expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros de grupo.	- Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.
					-Expresa sus necesidades, emociones e intereses al interactuar con sus amigos de juego.
					.Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.
					Participa en conversaciones y responde preguntas cuando socializa sus juegos.
					Se comunica fácilmente con sus compañeros de su aula para realizar el juego.



### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Es importante llevar a cabo la investigación de recolección de datos para Martínez (2014) “la técnica es un conjunto de procedimiento o reglas que llevan obtener resultados, los que son ordenados por observación”.

La investigación ha utilizado las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos

#### **a) Técnica de la observación**

La observación como técnica nos permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento de los estudiantes en sus manifestaciones dentro del ambiente escolar. Es decir que los docentes pueden observar directamente todo el proceso de aprendizaje de los niños.

Utilizar la observación como técnica, nos permite evaluar a los niños, lo que implica aprender a mirar lo que los niños hacen, en su quehacer de aprendizaje, registrándolos objetivamente. La docente observa y establece interacción con los niños y niñas para obtener información, es por ello que se utiliza esta técnica en la investigación en el PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías.

En conclusión podemos decir que la técnica de la observación es muy importante, ya que de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y en perspectiva más amplia de la situación. Esta herramienta de la observación utilizan los docentes en el día a día en su quehacer pedagógico.

## **b) La lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de investigación el cual se utiliza para anotar la observación, consiste en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los niños, el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuando están presentes y cuales ausentes.

### **3.5 Plan de análisis de datos**

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera: se coordinó el permiso con la docente promotora del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías, para la aplicación de los instrumentos como estrategias a los niños de 5 años.

En un inicio se aplicó un pre- test donde se utilizó el instrumento de observación directa a todos los niños, para la cual utilizamos la lista de cotejo midiendo la variable dependiente que en este caso es la socialización de los niños, en la cual observamos que había poca socialización en los niños ya que no se integraban, aceptaban y comunicaban entre compañeros.

Segundo se aplicó un pos- test midiendo la variable dependiente que en este caso fue los juegos tradicionales, incluyendo 10 sesiones de aprendizaje basadas en estos juegos antes mencionados lo cual fue una estrategia para lograr la socialización de los niños del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

Para el procesamiento de los análisis de datos se utilizó el programa Excel donde se procesó los porcentajes, para luego realizar los gráficos correspondientes de las

dimensiones de la variable dependiente socialización que son: integración, aceptación y comunicación, para luego los resultados generales de la variable socialización en pre- test y pos- test.

### 3.6 Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN.	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL PRONOEI PASTORES DE CRISTO DEL	¿De qué manera los juegos tradicionales benefician la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de	<b>Objetivo general.</b> -Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños de 5	<b>Hipótesis general.</b> -Los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños del	<b>Variable independiente</b> : juegos tradicionales.	<b>Tipo.</b> Investigación cuantitativa. <b>Nivel.</b> El nivel es de tipo longitudinal pues las variables son	La población. El estudio se realizará con los estudiantes de 05 años del PRONOEI: Pastores de Cristo San Isidro-Frias-

<p>CASERÍO SAN ISIDRO- FRÍAS.</p>	<p>Cristo del Caserío de San Isidro- Frías. 2017?</p>	<p>años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro Frías.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <p>1- Medir la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de</p>	<p>PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.</p> <p><b>Hipótesis específicas.</b></p> <p>1-El nivel de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del</p>	<p><b>Variable dependiente:</b> socialización</p>	<p>medidas en dos momentos: pre-test y pos- test.</p> <p><b>Diseño.</b></p> <p>La presente investigación es pre-experimental porque se aplicó sesiones de aprendizaje sobre juegos tradicionales.</p>	<p>2017, los cuales constituyen a la vez la población y la muestra.</p>
-----------------------------------	---	--	--	---	---	---

		<p>San Isidro- Frías, a través de un pre- test antes de aplicar los juegos tradicionales.</p> <p><b>2-</b> Aplicar juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de</p>	<p>Caserío de San Isidro- Frías, antes de la aplicación de los juegos tradicionales medida a través de un pre- test se sitúa en categoría de logro en fase inicial.</p> <p><b>2-</b>La aplicación de juegos</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		<p>San Isidro- Frías.</p> <p><b>3-Medir</b> la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, a través de un pos- test, luego de la aplicación de los juegos tradicionales.</p>	<p>tradicionales ayuda a mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.</p> <p><b>3-El nivel de la</b> socialización de los niños de 5 años del</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		<p>4-Comparar el nivel de socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, después de la aplicación de los juegos tradicionales de San Isidro- Frías antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.</p>	<p>PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, después de la aplicación de los juegos tradicionales medida a través de un pos- test, se sitúa en categoría de logro alcanzado.</p>			
--	--	---	---	--	--	--



			<p>4- Existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, antes y después de aplicar los</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			juegos tradicionales.			
--	--	--	--------------------------	--	--	--

### 3.7 Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios éticos.

- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: los estudiantes tienen derecho a un trato y equitativo, antes, durante y después de su participación, a todos se brindará un buen trato sin distinción alguno.

- **Principio de igualdad:** Todos los seres humanos son iguales, y forman un todo que podemos llamar familia humana, es evidente que la igualdad de que se trata es una igualdad de naturaleza y todo de lo que ella se deriva. Todos los niños del presente estudio serán tratados por igual no habrá discriminación alguna.

- **Principio de solidaridad:** La solidaridad surge de la naturaleza social del hombre ésta condición del hombre que nace, crece y se desarrolla en sociedad le da también un sentido de finalidad: el hombre está orientado de forma inmediata al servicio de los demás. En el orden práctico este servicio se hace en el ejercicio de la profesión, la búsqueda del bien común y la atención a los más necesitados.

**Principio de confidencialidad.-** Teniendo en cuenta que los sujetos de estudio de la presente investigación son niños menores de edad y cuyos resultados pueden afectar su autoestima e integridad personal, se ha considerado el respeto a su identidad personal y la confidencialidad de los datos obtenidos.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados descriptivos

El presente estudio busca determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío San Isidro- Frías.

Además, pretende responder si los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños. A continuación, se presentan los resultados descriptivos por cada dimensión de pre- test y pos- test, seguido los resultados generales de la variable en estudio socialización, para finalmente la comparación de resultados. A partir de estos resultados se realizaron los análisis de los gráficos obtenidos.

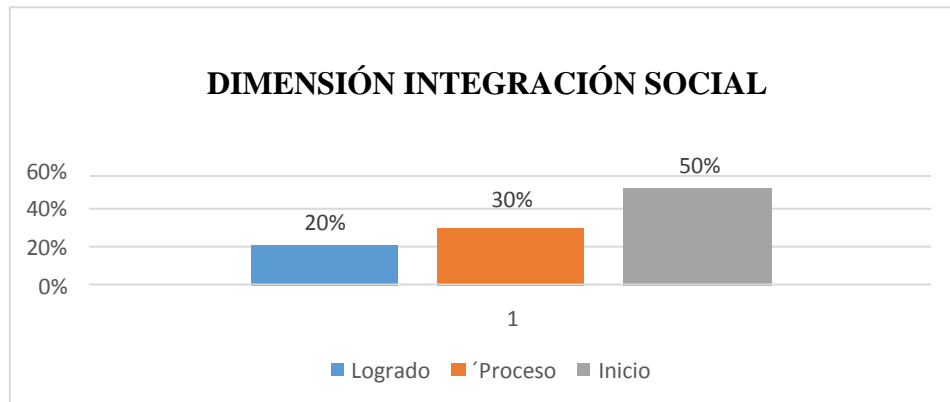
#### 4.1.1. Resultados descriptivos por dimensiones de la variable socialización

La variable socialización se operacionalizó en tres dimensiones: integración, | aceptación y comunicación, es así que se presentan los resultados por dimensiones de la variable de estudio. Primero se presentan los resultados obtenidos por cada dimensión de pre- test y pos- test.

Tabla 1. *Dimensión integración social pre- test*

<b>Logrado</b>	<b>Proceso</b>	<b>Inicio</b>	<b>Total</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
<b>20%</b>	<b>30%</b>	<b>50%</b>	<b>100%</b>

Fuente: lista de cotejo



*Figura 1.* Gráfico de columnas de pre- test de la dimensión integración social.

Fuente: tabla 1

A raíz de los resultados que observamos en la figura 1, podemos decir que hay una gran deficiencia en lo que respecta a su integración social, ya que solo 2 estudiantes alcanzan el nivel logrado ubicándose en 20%, en el nivel proceso 3 estudiantes siendo así el 30%, y la mayor parte de niños se ubica en el nivel de inicio siendo 5 estudiantes que viene hacer el 50%. Esto quiere decir que los niños del PRONOEI: Pastores de Cristo no logran mejorar su socialización con respecto a la dimensión integración social.

Considerando los resultados obtenidos se puede determinar que los niños no alcanzan el logro previsto en lo que respecta en demuestra actitudes sociables de la dimensión integración.

*Tabla 2. Dimensión aceptación pre- test.*

<b>Logrado</b>	<b>Proceso</b>	<b>Inicio</b>	<b>Total</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>10</b>
<b>10%</b>	<b>20%</b>	<b>70%</b>	<b>100%</b>

Fuente: lista de cotejo de pre- test aplicada a los niños de 5 años del PRONOEI

Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

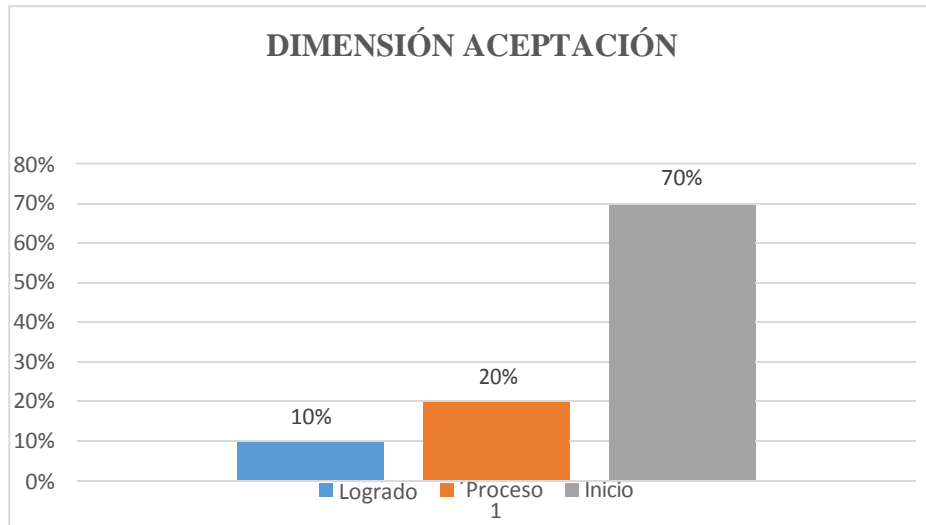


Figura 2. Gráfico de columnas de pre- test de la dimensión aceptación.

En la figura 2, se puede observar que en el nivel logrado de la dimensión aceptación se encuentra solo 1 estudiante en el nivel logrado siendo el 10%, en nivel proceso tenemos 2 estudiantes que hacen el 20%, mientras que 7 estudiantes se encuentran el nivel de inicio siendo un 70%.

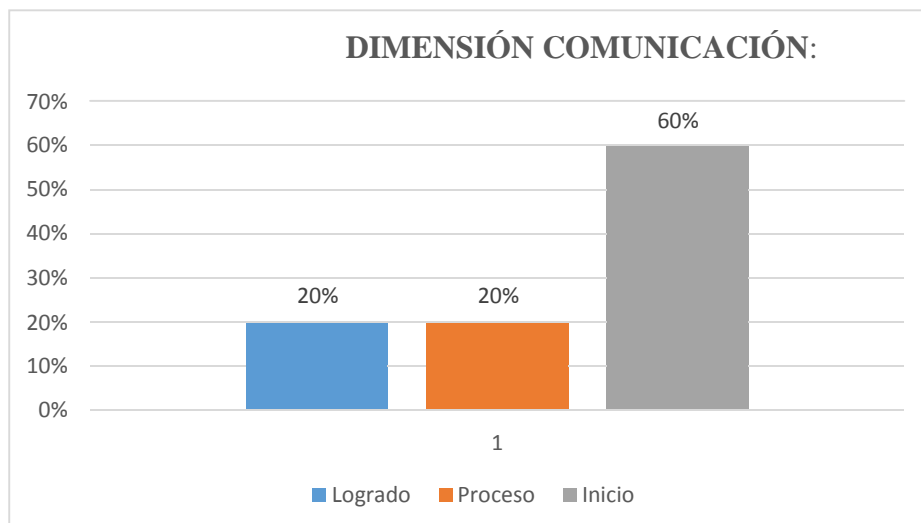
Considerando los resultados obtenidos se puede determinar que los niños no alcanzan el logro previsto a lo que se refiere a la dimensión aceptación ya que el mayor porcentaje se ubica en inicio.

Tabla 3. Dimensión comunicación pre- test.

Proceso	Inicio	Total
2	6	10
20%	60%	100%

Fuente: lista de cotejo de pre-. Test aplicado a los niños de 5 años del PRONOE

Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.



**Figura 3.** Gráfico de columnas de pre- test de la dimensión comunicación

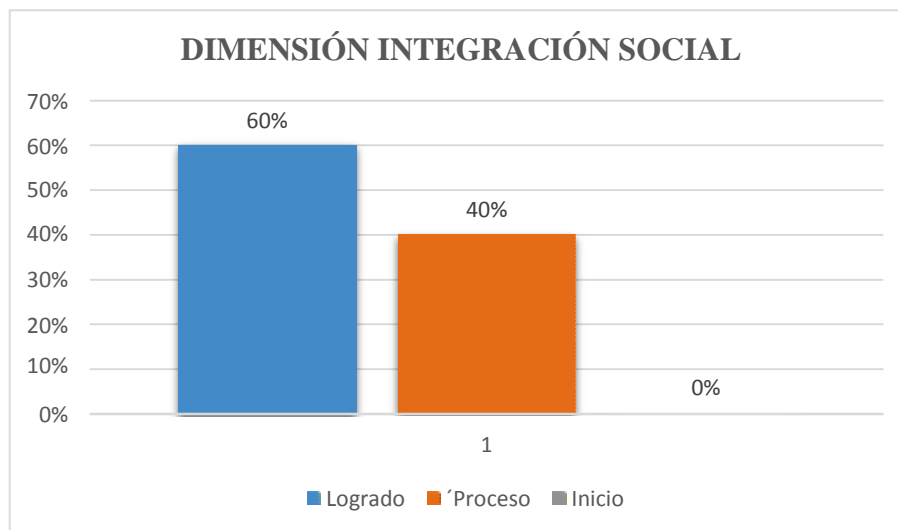
A raíz de los resultados que se han graficado en la figura 3, se puede indicar que en la dimensión comunicación hay un gran déficit de nivel bajo del aprendizaje esperado, ya que solo dos estudiantes lograron ubicarse en nivel logrado siendo el 20%, en el nivel proceso 2 niños que se ubican en el 20% y en nivel inicio encontramos 6 niños que vendría hacer el 60%.

Considerando los resultados obtenidos se puede determinar que los niños no mejoran su socialización en cuanto a la dimensión comunicación en su indicador expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros de grupo.

Tabla 4. *Dimensión integración social pos- test.*

Logrado	Proceso	Inicio	Total
6	4	0	10
60%	40%	0%	100%

Fuente: lista de cotejo de pos- test a los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro.



|

*Figura 4.* Gráfico de columnas de pos- test de la dimensión integración social. Observamos los resultados obtenidos después de aplicar los juegos tradicionales en el pos- test, en lo que respecta a la dimensión integración social, se puede decir que los resultados son favorables al anterior resultado obtenido en pre- test ya que los resultados emigraron cambiando de manera favorable, ubicándose 6 niños en nivel logrado que hacen un 60%, 4 niños avanzaron al nivel proceso siendo el 40%. A raíz de los resultados obtenidos en pos- test podemos decir que los niños del PRONOEI: Pastores de Cristo, lograron pasar la barrera del nivel inicio.

*Tabla 5. Dimensión aceptación pos- test*

Logrado	Proceso	Inicio	Total
6	4	0	10
60%	40%	0%	100%



Fuente: lista de cotejo de pos- test aplicada a los niños de 5 años del PRONOEI

Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

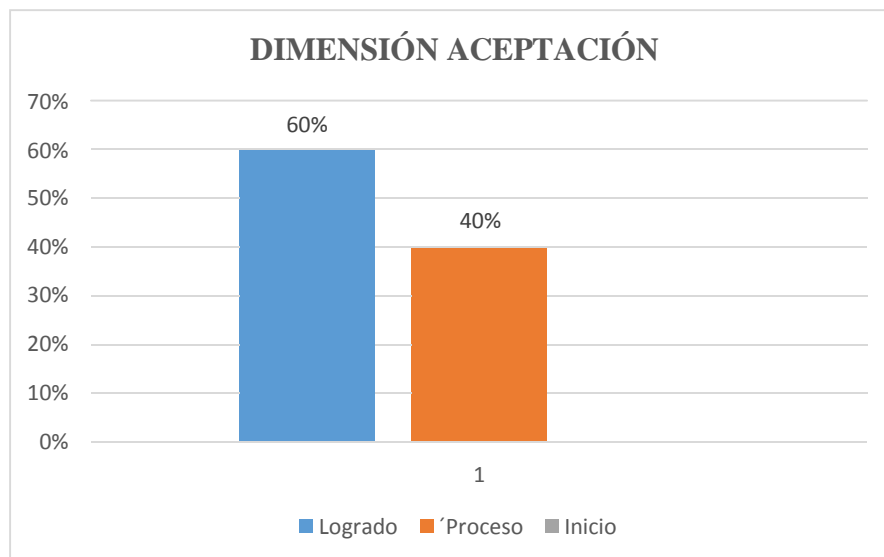


Figura 5. Gráfico de columnas de resultados de pos- test de la dimensión aceptación

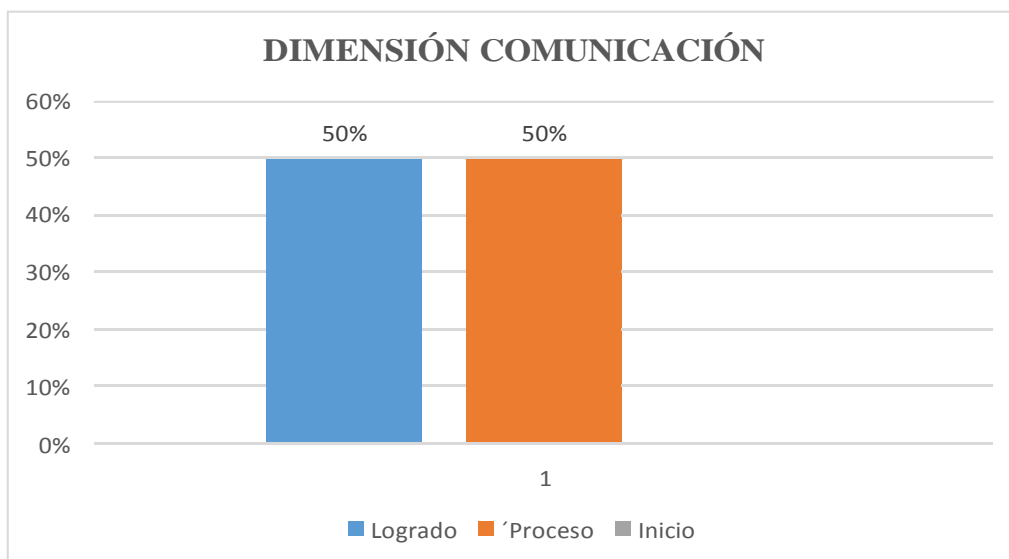
Observamos los resultados obtenidos en el pos- test en lo que respecta a la dimensión aceptación, se puede decir que los resultados son favorables, ya que en pre- test se ubicaba en inicio un 70%, mientras que en el pos- test los resultados se ubican categoría de logro alcanzado, siendo así que 6 estudiantes se ubican en el 60% de logro previsto, en proceso encontramos el 40%.

Tabla 6. Dimensión comunicación pos- test.

Logrado	Proceso	Inicio	Total
5	5	0	10
50%	50%	0%	100%

Fuente: lista de cotejo de pos- test aplicada a los niños de 5 años del PRONOEI

Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro – Frías.



*Figura 6.* Gráfico de columnas de resultados de pos- test de la dimensión comunicación.

Observamos los resultados obtenidos después de aplicar la variable independiente que consistió en los juegos tradicionales, que en la dimensión comunicación , se puede decir que los resultados son satisfactorios, ya que en pre- test había un gran déficit de porcentaje que estaban en inicio mientras que en el pos- test podemos observar que hubo una emigración al nivel logrado siendo así que 5 niños se ubican en nivel logrado siendo asi el 50%, en proceso 5 niños siendo el 50%, mientras que en el nivel inicio ya no se ubica ningún estudiante por lo que podemos decir que los niños mejoraron su dimensión comunicación.

#### **4.1.2. Resultados descriptivos de la variable socialización de pre- test y pos- test**

Se presenta los resultados obtenidos en pre- test y pos- test de la variable socialización que fue medida en sus 3 dimensiones.

Tabla 7. Resultados generales de pre-test de la variable socialización.

Logrado	Proceso	Inicio	Total
1	3	6	10
10%	30%	60%	100%

**Fuente:** lista de cotejo de pre- test aplicada a los niños de 5 años del PRONOEI

Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

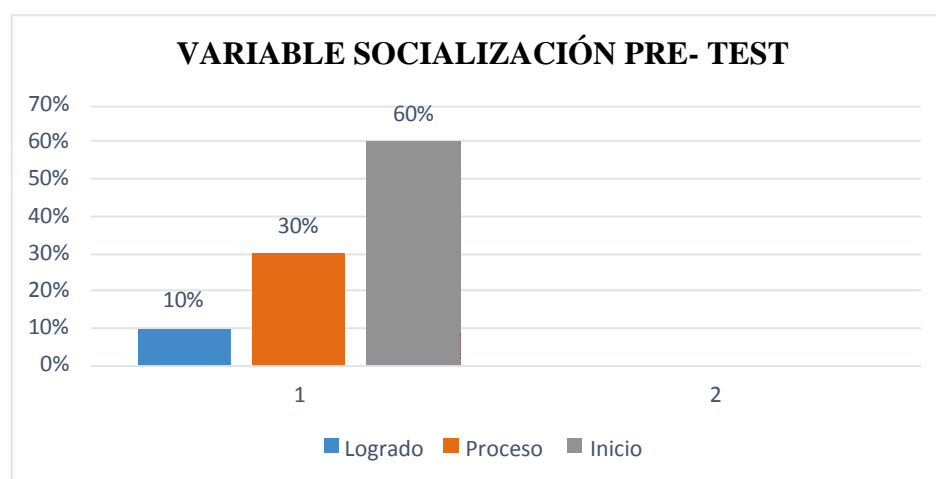


Figura 7. Gráfico de columnas de los resultados generales de pre- test de la variable socialización.

A la luz de los resultados que se han graficado en la figura 7, se puede observar los resultados generales de pre- test de la variable en estudio socialización, donde en el nivel logrado se encuentra 1 niño siendo un 10%, en el nivel proceso tenemos 3 niños que hacen el 30%, en el nivel inicio 6 que hace un total de 60%. Es así que tenemos un total de 100%. Esto quiere decir que los niños no mejoran

su socialización en lo que respecta a las dimensiones de integración social, aceptación y comunicación.

Tabla 8. Resultados generales de pos-test de la variable socialización.

Logrado	Proceso	Inicio	Total
6	4	0	10
60%	40%	0%	100%

Fuente: lista de cotejo de pos- test aplicada a los niños de 5 años del PRONOEI

Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías.

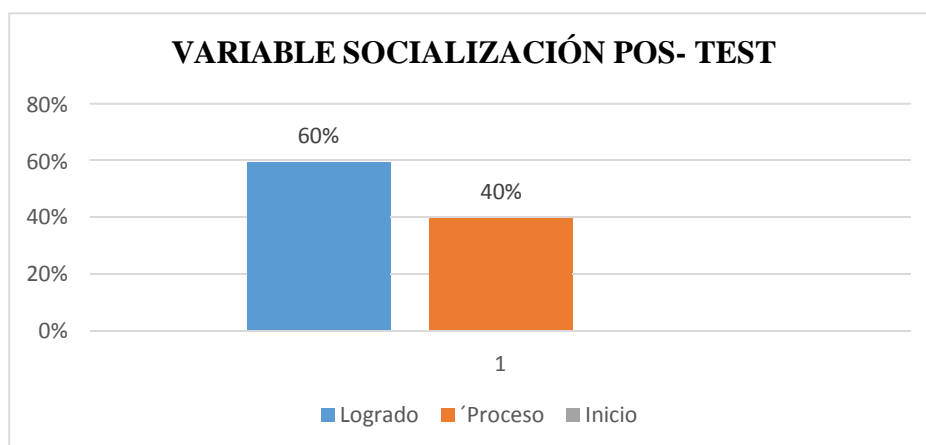


Figura 8. Gráfico de columnas de los resultados generales de pos- test de la variable socialización.

A la luz de los resultados que se han graficado en la figura 7, se puede decir que los resultados son muy favorables, ya que la mayoría de estudiantes ha logrado el aprendizaje previsto en lo que respecta a su socialización en sus tres dimensiones, integración, aceptación y comunicación, ubicándose 6 niños en nivel logrado con el 60%, y en proceso 4 niños con el 40%. Se puede decir que los niños ya se encuentran en un nivel mayor de logro previsto, ya que no se encuentra ningún porcentaje en inicio.

#### 4.1.3. Comparación de resultados de pre- Test y pos- test de la variable socialización

Tabla 9. Comparación de resultados de la variable socialización pre- test y pos- test.

PRE-TEST				POS-TEST		
<b>SOCIALIZACION</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>1</b>	<b>10%</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>6</b>	<b>60%</b>
	<b>PROCESO</b>	<b>3</b>	<b>30%</b>	<b>PROCESO</b>	<b>4</b>	<b>40%</b>
	<b>INICIO</b>	<b>6</b>	<b>60%</b>	<b>INICIO</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

Fuente: lista de cotejo de pre- test y pos- test aplicada a los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

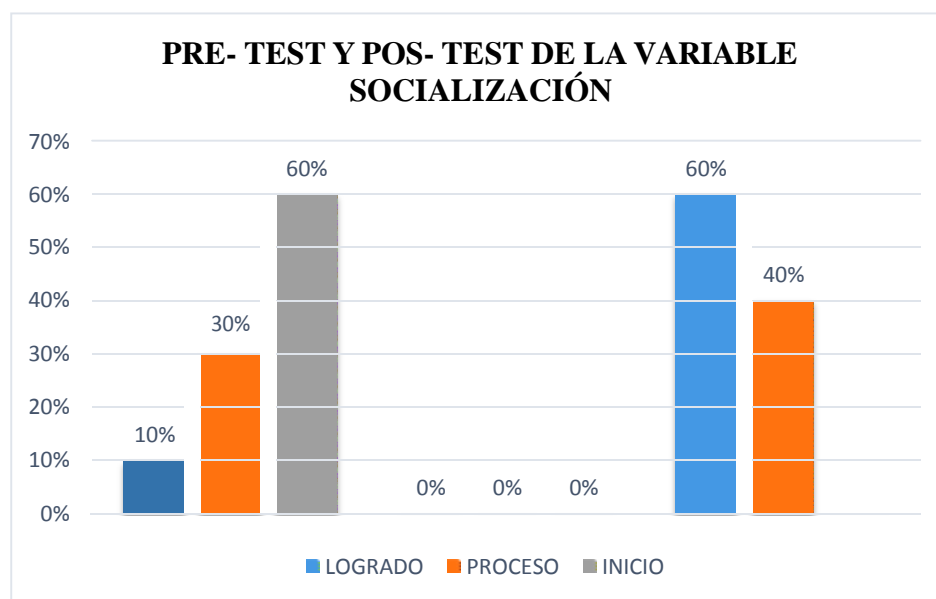


Figura 9. Gráfico de columnas de comparación de resultados generales de pre- test y pos- test de la variable dependiente socialización.

A la luz de los resultados que se han graficado en la figura 9 de la variable socialización medida en pre- test y pos- test, podemos decir que los resultados son muy favorables es así que en pre- test se ubica 1 niño en nivel logrado siendo el

10%, en nivel proceso 3 niños que vendría hacer el 30% y en nivel inicio se ubican 6 niños siendo el 60%, mientras que en pos- test los resultados emigraron satisfactoriamente ya que en nivel logrado se ubican 6 estudiantes siendo el 60%, y en proceso encontramos 4 niños que viene hacer el 40 %, es asi que en inicio ya no se encuentra ningún niño. Podemos decir que la estrategia de los juegos tradicionales si ayudaron a mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías.

#### 4.2. Análisis de los resultados

El presente estudio tiene como finalidad determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, cuando se habla de juegos tradicionales se está haciendo mención al desarrollo de la socialización, por lo que tiene que ver con las tres dimensiones importantes como es la integración, aceptación y comunicación de los niños en el ambiente donde se están desarrollando.

Guartatanga y Santacruz (2009). Realizaron una investigación titulada: *juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio afectivo*. Universidad de Cuenca- Ecuador. Quién para obtener el título de licenciada en psicología en la especialidad de educación temprana, realizaron la investigación llegando a las siguientes conclusiones: Consideran que el juego tradicional es mediador del desarrollo socio- afectivo en el niño/a, el cual fortalece las bases de la socialización, en la formación de la personalidad.

Y en la investigación presente con las variables juegos tradicionales y socialización se obtuvo como conclusión que la aplicación de los juegos tradicionales si mejoran la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, ya que se pudo observar en los resultados obtenidos que la mayoría de niños lograron mejorar su integración, aceptación y comunicación entre compañeros. Asimismo se realizaron las siguientes contrastaciones de las hipótesis de la investigación con nuestros objetivos planteados y es como se detalla:

Al realizar la contrastación de la de la hipótesis H1, la cual plantea: el nivel de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, antes de la aplicación de los juegos tradicionales medida a través de un pre- test se sitúa en categoría de logro en fase inicial, se acepta esta H1 ya que al realizar el pre- test y medir la socialización a través del instrumento que consistió en una lista de cotejo 6 niños se encontraban en nivel inicio siendo así el 60%, 4 niños en proceso ubicándose en el 40% y solo 1 estudiante en nivel logrado en un 10% . Esto quiere decir que los niños del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías aún no logran mejorar su socialización.

La hipótesis H2 la cual plantea: la aplicación de juegos tradicionales ayuda a mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, se acepta esta hipótesis H2 ya que al aplicar los juegos tradicionales ayudó favorablemente a mejorar la socialización de los niños, ya que se pudo observar en ellos que se comunicaban, aceptaban y se integraban en sus grupos de juego. Asimismo, la hipótesis H3 que plantea el nivel de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales medida a través de un pos- test se sitúa en categoría de logro alcanzado. Se acepta la H3 ya que al medir la variable dependiente socialización a través de la lista de cotejo se pudo tener resultados satisfactorios ya que la mayoría de niños alcanzó el aprendizaje previsto en este caso mejorar la socialización , ubicándose 6 niños en el nivel logrado alcanzando el 60% y 4 niños en el nivel proceso siendo un 40% .



Al contrastar la hipótesis H4 la cual plantea: existen diferencias significativas en el nivel de socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, antes y después de aplicar los juegos tradicionales. Aceptamos la H4 ya que si existe diferencias significativas ya que al aplicar los juegos tradicionales se pudo evaluar la socialización a través de un pos- test la cual arrojó resultados muy satisfactorios siendo así que el 60% alcanzó el logro satisfactorio, y el 40% avanzó al logro de aprendizaje en proceso, no encontrándose ningún niño en inicio.

Al realizar la contrastación de la hipótesis general HG, que plantea los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro. Se acepta la hipótesis HG, debido a los resultados obtenidos en el pos-test, ya que sí se demuestran que los juegos tradicionales permiten mejorar la socialización en los niños ya que al comparar los resultados de pre-test y pos-test, nos damos cuenta que hay una gran diferencia significativa y favorable, ya que en un inicio los niños demostraban poca socialización y ahora con la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales logramos que la mayoría de los niños se socialicen mejorando su integración , aceptación y comunicación dentro y fuera del aula.

Cabe resaltar a Vygotsky (citado por Acaro, 2016) en su teoría socio cultural, enfatiza la participación activa de los niños con su ambiente, considerando el crecimiento cognoscitivo como un proceso colaborativo. Vygotsky afirmaba que los niños aprenden a través de la interacción social, estando de acuerdo con este autor ya que mediante la interacción social el niño se relaciona con otros niños favoreciéndole su proceso de socialización.

## **V. CONCLUSIONES**

### **5.1. Conclusión general.**

La aplicación de los juegos tradicionales si mejoran la socialización de los niños del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío San Isidro- Frías, ya que se pudo observar en los resultados obtenidos que la mayoría de niños logró mejorar su integración, aceptación y comunicación entre compañeros.

### **5.2. Conclusiones específicas**

**1.** Los resultados obtenidos en el pre-test reflejaron que la mayoría de estudiantes de 5 años de edad del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, tienen un bajo nivel de socialización demostrando que no son comunicativos, no se aceptan, no se integran a sus grupos.

**2.** La aplicación de los juegos tradicionales se realizó en 10 sesiones de aprendizaje por lo cual fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de su socialización de los 10 niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías. El resultado de las 10 sesiones aplicadas a los niños aumentó la mejora de su socialización.

**3.** Los resultados obtenidos en el pos- test demostraron que la mayoría de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de socialización. Con los resultados obtenidos se puede decir que la aplicación de los juegos tradicionales ha dado buenos resultados.

**4.** Después de contrastar la HG que consiste en los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años del

PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, se determinó que si existe una mayor diferencia significativa en los resultados obtenidos, ya que se pudo observar que la mayoría de niños mejoró su nivel de socialización en lo que respecta sus dimensiones de integración, aceptación y comunicación.

## **Aspectos complementarios**

### **Recomendaciones.**

- Se recomienda que la docente del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, incluya los juegos tradicionales en sus planificaciones, los cuales se constituyen en un apoyo metodológico que ayudarán a la socialización y afectividad entre los niños.
- Es preciso trabajar en las áreas social, afectiva debido a que son puntos clave en la formación de la inteligencia emocional, ya que conduce a la formación de la personalidad con una base estable y positiva.
- Los juegos tradicionales pretenden ser una propuesta de entre unas muchas posibles, ya que existen multitud de juegos que permiten una ampliación de las sesiones que aquí se han diseñado. Por ello creo que es importante seguir plasmando propuestas de este tipo para poder y dar a conocer este tipo de juegos tan importantes para el desarrollo de los niños en su proceso de socialización, y que están desapareciendo en las nuevas generaciones.

## Referencias bibliográficas

Acaro, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*. Piura- Perú, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Alvarado y Suárez. (2009). *Las transiciones escolares: una nueva oportunidad de desarrollo integral para niños y niñas*. Colombia, universidad de Manizales. Recuperado de <http://ww.ebrary.com> consultado el 13 octubre 2016.

Batlloori, A, J. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Madrid, ES: Narcea Ediciones. Retrieve from en <http://www.ebrary.com> pag 13. Disponible en <https://www.agapea.com/.../JUEGOS-PARA-ENTRENAR-EL-CEREBRO-Desarrollo-d>

Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. Caldas. Disponible en <https://www.scribd.com/doc/.../Interacción-Niños-3-a-5-Años-Procesos-de-Socialización>.

Camacho, M. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima- Perú.

Carolina, E. (2015). *Elaboración y aplicación de los juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje*. Cuenca – Ecuador. Disponible en <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>.

Chávez, K y Ramos. (2014). *Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de 5 años de cuatro*

*instituciones educativas de Florencia de mora.* Trujillo- Perú. Disponible en [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/901/1/CHAVEZ\\_KEILY\\_INF\\_LUENCIA\\_FAMILIAR\\_COMPETENCIAS.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/901/1/CHAVEZ_KEILY_INF_LUENCIA_FAMILIAR_COMPETENCIAS.pdf).

De La Fuente Bazo, G. (1999). “*Juego descubro y aprendo*”. I Y II. Perú Editorial Santiago. Recuperado el 20 de julio 2016 [http://www.iesppubfgc.edu.pe/archivos/catalogo\\_de\\_libros.pdf](http://www.iesppubfgc.edu.pe/archivos/catalogo_de_libros.pdf).

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

Hinostroza, W. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E. N° 31463 Rio Negro. Satipo Perú.*

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

Linguído, M & Zorraíno, M. (1981). *Proceso de socialización en la etapa preescolar*”: Revista de psicología, 8, p. 26-31. Disponible en [http://www.fuentesmemoria.fahce.unp.edu.ar/art\\_revistas/pr.2358/.2358.pdf](http://www.fuentesmemoria.fahce.unp.edu.ar/art_revistas/pr.2358/.2358.pdf).

Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño.* Buenos Aires, fondo de cultura económica, pag 151. Recuperado en: [www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf](http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf).

- Suriá, R. (28 de julio de 2010). *Socialización y desarrollo social*. Obtenido de RUA, Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante: <http://rua.ua.es/handle/10045/14285>
- Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*, México. Disponible en: <http://200.23.113.59/pdf/28333.pdf>
- Venegas, R.F.M, García O.M.D.P, Venegas, R.A.M. (2000). *El juego infantil y su metodología* (MF1030-3). IC Editorial Retrieved from. Pagina 17. Recuperado en [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20(1).pdf)
- Venegas, R.F.M, García O.M.D.P. (2000). *El juego infantil y su metodología* (MF1030-3): IC Editorial Retrieved from, pagina 39 Recuperado en [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1141-21-1411-1-10-20140220%20(1).pdf)
- Velasco, E. (2001). *Juegos tradicionales: base de socialización de niños preescolares rurales*. Tehuacán Puebla- México.
- Vigotsky, L. (1987). *El Problema de desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores*. New York, Edición Pleniun Volumen 1,-pag 3. Recuperado en <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Tomo%203.pdf>
- Vigotsky zona de desarrollo próximo. (2001). *Una nueva aproximación en: UPN El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento*. Antología básica pag 77. Disponible en <http://200.23.113.51/pdf/guias/ndpcc.pdf>

Villanueva, V & Nancy, B. (1997). *Socialización y comportamiento infantil según el género*. Centro argentino de etnología americana. Buenos Aires Argentina.

Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14601203>



Anexos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES**  
**CHIMBOTE FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA**  
**PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADA EN LOS JUEGOS**  
**TRADICIONALES**



**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL PRONOEI PASTORES DE CRISTO DEL CASERIO DE SAN ISIDRO – FRIAS.**

**DOCENTE** : MGTR. Norka Tatiana Zuazo Olaya

**ESTUDIANTE** : Carmen Magdalena Salvador Quito

**ESPECIALIDAD:** Educación Inicial

**PRONOEI** : Pastores de Cristo

**LUGAR** : San Isidro- Frías.

**PROVINCIA** : Ayabaca- Piura

**AÑO LECTIVO:** 2017

## **ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

### **1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Los juegos tradicionales son juegos típicos de una región o país, mediante los mismos los niños son socializados e instruidos acerca de las raíces de su pueblo, de manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

En San Isidro existen muchos juegos tradicionales que se vienen jugando de generación en generación donde los niños disfrutan y se divierten mucho, es así que en nuestro programa de juegos mencionaremos algunos de ellos que nos sirvieron para nuestro trabajo de investigación.

### **2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

¿De qué manera los juegos tradicionales benefician la socialización de los niños de 5 años, del PRONOEI Pastores de Cristo, San Isidro- Frías 2017?



### **3. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

#### **3.1. SECUENCIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN MEDIANTE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA.**

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas y recursos que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de facilitar el desarrollo de la socialización de los niños.

##### **a. Planificación**

La planificación es la primera etapa en que las(os) docentes juegan un papel muy importante y arduo ya que seleccionan y diseñan estrategias didácticas, la docente selecciona los contenidos, competencias, capacidades e indicadores que trabajará en su planificación, también la estrategia que en este caso vendría hacer los juegos tradicionales, organiza los materiales que utilizará en la motivación y desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje orientado a lograr la socialización.

##### **b. Desarrollo de la secuencia didáctica.**

**Motivación.-** La docente utiliza la motivación para que despierte el interés del niño por la actividad, y este activo a responder preguntas en lo que llamamos saberes previos. Es así que en este momento la docente presenta videos, imágenes, papelotes, canciones, para llamar la atención de sus niños en la actividad.

**Saberes previos.-**A raíz de los que observan o realizan en la motivación los niños responden preguntas que su docente le realizará por ejemplo si la motivación

utilizada fue un video: ¿que observaron? ¿Quiénes participaban en el video? etc. En esta etapa la docente busca recuperar los saberes previos a través de preguntas donde hace partícipe a los estudiantes donde ellos participaran democráticamente respondiendo las preguntas. Es decir aquellos conocimientos que el estudiante ya trae consigo de su experiencia, los mismos que se activan al comprender o aplicar un nuevo conocimiento con la finalidad de organizarlo y darle sentido.

**Propósito de aprendizaje.-** Es en este momento que la docente da conocer el propósito de la actividad (el nombre de la sesión), y que van realizar los niños en este momento.

**Problematización.-** La docente muestra una situación comunicativa y a partir de ella genera conflictos cognitivos en el estudiante mediante una interrogante, donde los niños pensarán para responder la pregunta y así potenciar el interés del educando por el nuevo saber.

### **Construcción y aplicación del conocimiento**

En este momento se desarrolla la sesión de aprendizaje basada en los juegos tradicionales, donde los niños ya tienen conocimiento de que se trabajará en este día. La docente explicará el juego a desarrollar para que el niño lo pueda realizar pero ya con su propias palabras.

La maestra acompañará en el desarrollo de la actividad siempre y cuando el niño lo necesite, ya que en este momento el niño buscará integrarse, aceptarse y comunicarse en su grupo.

**Cierre – evaluación.-** En esta etapa se evalúa el logro de aprendizaje de los niños al finalizar la sesión del día, los niños socializan y comunican lo que realizaron en este día, si ellos desean representaran mediante un dibujo su actividad.

#### **4. PLAN DE APRENDIZAJE**

Estará constituido por 10 sesiones de aprendizaje en base a los juegos tradicionales que buscan la mejora de la socialización de los niños del nivel inicial.

#### **5. EVALUACIÓN.**

De acuerdo a lo planteado por el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica, en el área de personal social y comunicación correspondiente a inicial, se debe evaluar las competencias y capacidades de los estudiantes a través de los indicadores de desempeño correspondientes, relacionados con la socialización, ya que dichos aspectos constituyen la meta de aprendizaje de la sesión.

Se utilizará una lista de cotejo con los indicadores e ítems que se quiere lograr en el niño.

## **DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE ABARCARÁN NUESTRAS SESIONES APRENDIZAJE.**

Los juegos tradicionales son juegos de nuestros antepasados que sirven como estrategia para utilizarlos dentro de una sesión de aprendizaje.

### **JUEGO TRADICIONAL DE DRAMATIZACIÓN DE LA LANDA.**

**AUTORES :** Pobladores del caserío de San Isidro- Frías.

**LUGAR :** San Isidro- Frías.

**PROVINCIA:** Ayabaca.

En este juego el niño dramatiza el corte de pelo que es conocido en la comunidad como la landa, dos niños harán de padrinos, una niña de mamá y otro de papá del niño que le cortaran el pelo; los demás serán los invitados para ese día.

En este juego los niños simularán ser los personajes de este evento tan importante donde los padrinos al finalizar el corte de pelo les dejarán la propina como dicen en este caserío, osea dinero por cortar el pelo ya que lo consideran como pelo sagrado, para los padrinos se les servirá postres, horneado de gallina y más platos típicos de la zona, bailarán y se divertirán mucho.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** “ Dramatizamos las costumbres de mi caserío a través de la landa”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
<b>Personal social</b>	Convive respetándose así mismo y a los demás.	Convive y participa en la búsqueda del bien común.	Demuestra actitudes sociales.  Relaciones de convivencia democrática.	- Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos. -Toma la iniciativa para proponer a sus amigos como realizar el juego.
<b>Comunicación.</b>	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguaje del arte	Dramatiza la landa de su caserío.	-Dramatiza con facilidad el personaje que le tocó interpretar de la landa de su caserío.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS.</b>	<b>RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES.</b>
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños al nuevo día de clases y realiza las actividades permanentes.</p> <p>Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente para incentivar a los niños y niñas presenta una caja con materiales y pedirá que la observen para así empezar su participación a través de preguntas:</p> <p><b>SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observan? ¿Cómo se llamarán?          ¿Para qué serán estos materiales? ¿Qué podemos hacer con ellos?          ¿Ustedes han visto estos materiales? ¿A dónde?, escuchamos sus respuestas.</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente da a conocer el propósito de la actividad a desarrollar: hoy dramatizaremos la landa mi caserío.</p> <p>La docente dialoga con los niños/as, sobre este juego que se dramatizará: un juego que viene desde años atrás y que nuestros padres también han jugado y se han divertido mucho, cuando ha sido</p>	<p>Alumna investigadora, niños.</p>



	niños y que resalta la costumbre de nuestro caserío.	
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>Dialogamos con los niños sobre la importancia de representar a través de la dramatización una costumbre de nuestro caserío como es la landa o corte de pelo. Para ello la docente dirá a los niños que la dramatización es la siguiente: un niño hará el personaje que es el que le cortarán el pelo, una niña la comadre, otro niño el papá del niño que le cortarán el pelo, seguido el padrino y madrina, el resto de niños harán de invitados. El padrino y la madrina cortarán el pelo del niño y al terminar en el platito que está en la mesa colocarán el dinero que darán por el corte de pelo. Asimismo los padres de casa les invitaran un delicioso almuerzo, todos probaran la comida y se divertirán en el baile.</p> <p>Los niños expresan sus ideas de como dramatizarán, se designan quien representará a cada personaje de este juego, luego a los demás integrantes.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de estar todos de acuerdo con los personajes, empezamos a llevar acabo la dramatización, para lo cual</p>	<p>Vestimenta. (tijera, platito, billetes falsos de dinero)</p> <p>Baldes, ollita de barro del sector del hogar.</p> <p>Un radio pequeño.</p> <p>Platos</p>

	<p>todos los niños de 5 años participarán.</p> <p>Se les entregará la vestimenta que la docente obtuvo para empezar a dramatizar.</p> <p>En el momento de la dramatización los niños se comunican, interactúan, aprenden funciones y sobre todo se socializan.</p> <p>Cada niño realizará funciones de acuerdo al personaje designado, respetando las normas para la dramatización.</p> <p>Después de terminar la dramatización los niños expresan lo que realizaron, como se sintieron al representar a los miembros de su familia.</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>¿Qué hicieron cómo se sintieron? ¿A quiénes representaron? ¿Les gusto el juego de dramatización? ¿Les gustaría volver a dramatizar? ¿A quién le cortaron el pelo? ¿Cuánto le dieron de plata? ¿Qué comida repartieron?</p>	Niños y docente.

**Lista de cotejo**

N°	NOMBRE Y APELLIDOS	ÁREAS/ITEMS					
		Personal social.				Comunicación	
		-Se integra facilmente al grupo estableciendo vínculos de relación interpersonal.		-Toma la iniciativa para proponer a sus amigos como realizar el juego.		Dramatiza con facilidad el personaje que le tocó interpretar de la landa de su caserío.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							

## **JUEGO TRADICIONAL DE LAS CEBOLLITAS DE SAN ISIDRO.**

**AUTORES :** Pobladores del caserío de San Isidro- Frías.

**LUGAR :** San Isidro- Frías.

**PROVINCIA:** Ayabaca.

Dos niños se van a la chacra de un amigo, este ha sembrado verduras en su huerta y les regala cebollas para que cojan, es así que los otros niños que hacen de verduras se cojen en una plantita para que no se dejen sacar. Los niños jalan con toda su fuerza las cebollitas y están se cogen con fuerza para no dejarse desprender, el juego termina cuando los niños logran arrancarlas y se las llevan a su casa. Los niños se divierten mucho y el juego lo realizan en cooperación es decir los niños se cojen para no dejarse sacar.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02.

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos sentimos seguros jugando a las cebollitas.”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR.	ITEMS
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	-Expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros del grupo.	Expresa sus necesidades, emociones e intereses al interactuar con sus amigos de juego.
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	-Trabaja en equipo por un bien común, mediante el juego de las cebollitas.	-Participa en la construcción colectiva de acuerdos de convivencia para realizar el juego de las cebollitas.  -Disfruta de sus logros y el de sus compañeros cuando juega a las cebollitas.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>-ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes:</p> <p style="text-align: center;"><b>Oración.</b></p> <p>Niño Jesusito gracias por este nuevo día, cuídanos y protégenos de todo mal.</p> <p style="text-align: center;"><b>AMEN</b></p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizará un video, donde pedirá a los niños que observen detalladamente.</p> <p><b>SABERES PREVIOS.</b></p> <p>Después de terminar el video , la docente pregunta a los niños y niñas sobre lo que observaron:</p> <p>¿Les gusto el video? ¿Qué hacían los niños y niñas?</p> <p>¿Lograron jalar rápidamente a los niños? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños eran? ¿Les gustaría jugar a este jueguito?</p> <p><b>PROPÓSITO.</b></p> <p>La docente para desarrollar este juego con los niños y niñas, hablará acerca de este juego, explicando que también nuestros papitos lo han jugado.</p> <p>La docente dará a conocer el propósito de la actividad: “jugando alas cebollitas”.</p>
<b>DESARROLLO.</b>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>Para desarrollar este juego con los niños y niñas, de 5 años, la docente explicará detalladamente. El juego empieza de la siguiente manera: dos niños van a la chacra de un amigo y</p>

	<p>este a sembrado verduras, les regala a los niños cebollitas pero tendrá que sacarlas, es ahí donde el niño empieza a jalar las cebollitas (osea los niños), y donde no se dejaran sacar. Todos juntos empezaremos a ponernos de acuerdo para ver nuestras normas de juego, luego de culminar nuestros acuerdos. Empezaremos a realizar el juego de las cebollitas.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de explicar el juego los niños empiezan a ejecutar el juego. Para el desarrollo de este juego participaran todos los niños y niñas, donde entablarán un diálogo y luego un poquito de su fuerza, con este juego el niño logra comunicarse, perder la inseguridad y poder adaptarse fácilmente al grupo.</p> <p>Los niños saltarán en un pie contando, todos los demás observarán y harán lo mismo, En este juego los niños realizan movimientos con su cuerpo, se estiran, arriba y abajo, saltan en un pie.</p> <p>Los niños expresan sus ideas, respetan turnos, se comunican.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Al finalizar el juego los niños y niñas expresan lo que realizaron y como se sintieron desarrollando este juego de las cebollitas. Pueden representarlo en una hojita que se les entregará para que dibujen lo que han realizado.</p>
<b>CIERRE.</b>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>La docente realizará las siguientes preguntas después de haber escuchado a los niños/as, expresarse contando como realizaron su juego:</p> <p>¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Les gustaría practicarlos en su hora de juego? ¿Les gustó jugar con sus amigos? ¿Les gustaría repetir con su docente de aula este juego?</p>

**Lista de cotejo.**

N°	NOMBRE Y APELLIDOS	ÁREAS/ITEMS					
		Personal social				Comunicación	
		-Participa en la construcción colectiva de acuerdos de convivencia para realizar el juego de las cebollitas.		-Disfruta de sus logros y el de sus compañeros cuando juega a las cebollitas.		Expresa sus necesidades, emociones e intereses al interactuar con sus amigos de juego.	
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							



## EL JUEGO TRADICIONAL DE LA GALLINITA CIEGA

Se forma un círculo y en el centro se coloca un niño que será la gallinita ciega, que fue elegido por sus compañeros. Se le venda de los ojos con un pañuelo pero no muy fuerte porque son pequeños y se le pregunta: ¿gallinita ciega que se te ha perdido?, la gallina responde: una aguja y un dedal, donde, en el caporal. Luego preguntan los niños cuantas vueltas quieres:

Gallinita: 3 a 4 vueltas, se le da las vueltas y se hecha a buscar, la gallinita ciega trata de coger a los niños, al momento de que atrapa un niño este será la próxima gallinita ciega.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03.

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Nos divertimos Jugando a la gallinita ciega.”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Personal social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	.relaciones de convivencia democrática.	-Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.
			-Pierde el miedo y temor cuando realiza el juego de la gallinita ciega.	-Vence sus miedos y realiza el juego de la gallinita ciega. -Se incluye fácilmente en el grupo para realizar el juego de la gallinita ciega.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>-ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara una dinámica, para poder llegar al niño, pedirá a los niños que observen detenidamente la dinámica.</p> <p><b>-SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños?          ¿Cuántos niños hay? ¿Conque juegan? ¿Cuántas gallinitas ciegas hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar estos juegos juntos?</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy nos divertiremos jugando a la gallinita ciega, dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido por nuestros padres ya que ellos lo han realizado, y que ellos como niñitos sería bonito que lo realizaran, para luego ejecutarlo.</p>	<p><b>Docente y niños.</b></p> <p>Dinámica.</p>
<b>DESARROLLO.</b>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente con los niños salimos al patio para</p>	

	<p>poder explicar detalladamente el juego y poder ejecutarlo.</p> <p>La docente con los niños y niñas explica detalladamente el juego, que consiste: en un niños se vendará los ojos, para que represente la gallinita ciega, los demás niños en ronda le preguntaran: ¿gallinita ciega que se te ha perdido?, la gallinita responde: una aguja y un dedal, los niños nuevamente preguntan ¿a dónde?, la gallinita responde: en el litoral.</p> <p>Al final los niños le dirán cuántas vueltas quiere, la gallinita responderá dos a tres vueltas y, los niños le darán las vueltas y para finalizar dirá: échatela a rebuscar: La gallinita ciega tiene que atrapar a uno de sus compañeros para que este desempeñe el papel de gallinita nuevamente y así sucesivamente segura el juego.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando ideas de sus compañeros de juego, utilizarán la coordinación de su cuerpo en este juego, los niños se divierten mucho realizando este juego, vencen su miedo y superan obstáculos.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas.</p>	<p>Niños.</p> <p>Patio.</p> <p>Un pañuelo.</p>
<p><b>CIERRE.</b></p>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>	<p>Niños y docente.</p>

**Lista de cotejo.**

<b>N°  O R D E N</b>	<b>NOMBRE Y APELLIDOS</b>	<b>ÁREAS/ITEMS</b>					
		<b>Personal social</b>					
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.		-Vence sus miedos y realiza el juego de la gallinita ciega.		Se incluye fácilmente en el grupo para realizar el juego de la gallinita ciega.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							

## **JUEGO TRADICIONAL DE LA COSECHA DE MI PUEBLO**

**AUTORES :** Pobladores del caserío de San Isidro- Frías.

**LUGAR :** San Isidro- Frías.

**PROVINCIA:** Ayabaca.

### **Las cosechas.**

Este juego empieza de la siguiente manera:

Los niños se ponen de acuerdo para interpretar el personaje que les tocará dramatizar, un niño hará de papá, cuatro niños de peones para que ayuden a cosechar el maíz y trigo para luego cargarlo, una niña hará de mamá para que lleve el almuerzo a los peones que están trabajando. Al término de cosechar el producto se llevará a casa donde los niños con sus Alforjitas llevaran el producto al hombro o en asemilas, en este caso dos niños ellos democráticamente eligieron ser la mulita y el caballo que ayudarán a cargar el producto, en este momento los niños se divierten se vuelven más comunicativos, interpretan con facilidad el personaje porque es algo que ellos conocen.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4.

### I. DATOS INFORMATIVOS.

1.1 Institución Educativa: PRONOEI San Isidro – Frías.

1.2 Docente : Carmen Magdalena Salvador Quito.

1.3 Niños : 10 .

1.4 Aula : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “ Dramatizamos la cosecha de mi pueblo”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
<b>Comunicación</b>	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Dramatiza la cosecha de su pueblo.	-Dramatiza las costumbres de su caserío a través de la cosecha que realiza sus padres. -Se expresa oralmente cuando realiza la dramatización de la cosecha.
	Se expresa oralmente en su lengua materna.	Socializa sus procesos y proyectos	Socializa con sus compañeros su creación.	Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>RECURSOS.</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>-ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente presenta un papelote donde está dibujado las plantas de maíz, trigo y arveja</p> <p>Luego realiza las preguntas siguientes:</p> <p><b>-SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observan? ¿Qué serán? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Quiénes cosechan estos productos? ¿Dónde cosecha papá los productos? ¿Quién le ayuda a traer a casa a papá los productos?</p> <p>La docente da a conocer el propósito de la actividad: el día de hoy dramatizaran la cosecha que realiza papá.</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b></p> <p>La docente les dará a conocer que el día de hoy jugaremos la cosecha de papá.</p>	<p>Docente y niños.</p> <p>Papelote.</p>
<b>DESARROLLO.</b>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente después que los niños aportan sus ideas para realizar la dramatización, les pediremos que elijan que personaje interpretar para empezar nuestra dramatización.</p>	



	<p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Los niños dramatizan la cosecha que realiza papá, se desenvolverán e interpretarán de manera fácil su personaje ya que los niños les gusta dramatizar los quehaceres de papá, que cosecha y como lo hace. Utilizarán el aula para llevar acabo la dramatización, harán el personaje de papá, mamá, los peones, los caballitos que traen los productos a casa. Los niños se divierten en este momento, integrándose, comunicándose.</p> <p>En el momento de la dramatización los niños se comunican, interactúan, aprenden funciones y sobre todo se socializan. Cada niño realizará funciones de acuerdo al personaje de su familia. Después de terminar la dramatización los niños expresan lo que realizaron, como se sintieron al representar a los miembros de su familia</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, se les dará una hojita para que grafiquen lo que han realizado. Luego de concluir se les realizará las siguientes preguntas.</p>	<p>Alforjitas, Semillas de trigo y de maíz.</p> <p><b>Niños.</b></p>
<p><b>CIERRE.</b></p>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la cosecha de papá? ¿Qué hace papá? ¿Qué hace mamá?</p>	<p><b>Niños y docente.</b></p>

**Lista de cotejo.**

<b>N°</b>	<b>NOMBRE Y APELLIDOS</b>	<b>ÁREAS/ITEMS</b>					
		<b>COMUNICACIÓN.</b>					
		-Dramatiza las costumbres de su caserío a través de la cosecha que realiza sus padres.		-Se expresa oralmente cuando realiza la dramatización de la cosecha.		Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							

## **EL JUEGO TRADICIONAL DE LA MINGA DE MI CASERÍO.**

**AUTORES :** Pobladores del caserío de San Isidro- Frías.

**LUGAR :** San Isidro- Frías.

**PROVINCIA:** Ayabaca.

Este juego consiste en que los niños representan el trabajo que realiza papá en el campo, el juego se detalla de esta manera:

Primero dos niños hacen el papel de papá para que sea el que dirija a los peones que ayudan a cargar unas trancas para construir la casa, pero que en este caso los niños en su juego utilizan tres pedazos de Guayaquil fino para cargarlo, y las niñas son las encargadas de darles el almuerzo llevándoles donde están realizando la minga o sea cargando el guayaquil.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5.

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** “dramatizamos juntos la minga de mi comunidad”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Dramatiza la minga de su pueblo.	-Se expresa con facilidad con sus compañeros cuando realiza la dramatización de la minga de su pueblo. -Participa en conversaciones y responde preguntas cuando socializa sus juegos.

Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Relaciones de convivencia democrática.	-Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula. -Respeto las ideas de sus compañeros cuando realiza el juego.
-----------------	---	---	--	---

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<p><b>-ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño las actividades permanentes:</p> <p>Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN</b></p> <p>Nos sentamos cómodamente con los niños y niñas, luego presentamos a los niños un papelote donde están dibujado personas realizando la minga, y preguntamos:</p> <p><b>SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observamos en el papelote? ¿Quiénes estarán trabajando ahí? ¿De qué trata el trabajo que realizan? ¿Ustedes han visto en alguna parte este trabajito? Escuchamos sus respuestas.</p>	<p>.</p> <p><b>Docente y niños.</b></p> <p>Dinámica.</p>

	<p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b></p> <p>La docente les explicará a todos los niños y niñas que realizaremos una pequeña dramatización sobre la minga donde los papitos cargan una tranquita son varios papas que cargaran la tranca para llevarlo a casa a casa, y en casa la mamita esperará con almuerzo para todos.</p> <p>Les propone dramatizar este jueguito que es de nuestra vivencia personal. Es un juego que viene de nuestros antepasados y que nuestros padres lo han jugado cuando estaban niños</p>	
<p><b>DESARROLLO.</b></p>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente explica la realización de la dramatización donde como tranca utilizarán un pedacito de Guayaquil, varones cargarán con sus ponchitos el guayaquiel y las niñas cocinaran y les llevarán al camino la comida y la chicha. Después de explicar la dramatización la docente invita a los niños y niñas a realizar la dramatización.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de haber explicado a los niños y niñas el juego de la minga a dramatizar, los niños exploran los materiales a utilizar en la dramatización: ponchitos tejidos a caigua, sombreros, un pedazo de Guayaquil, ollitas de barro pequeñas tapadas con tapetito simulando que hay comida, y un balde de chicha para que les den a los papas que están</p>	<p>Patio.</p> <p>Niños.</p> <p>Ponchitos, Guayaquil, ollas de barro pequeñas, sombreros.</p>

	<p>en la minga.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de culminar la dramatización los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizarán preguntas que ellos responderán</p>	
<b>CIERRE.</b>	<p><b>METACOGNición.</b></p> <p>¿Qué hicieron? ¿Cuántos niños dramatizaron el juego? ¿Les gustó dramatizar la minga? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a dramatizar? ¿Cómo se sintieron? ¿Quiénes llevaron la comida?</p>	Niños y docente.

**FUENTE:** rutas de aprendizaje.

DCN

**Lista de cotejo.**

N°  <b>O R D E N</b>	NOMBRE Y APELLIDOS	ÁREAS/ITEMS							
		Comunicación				Personal social			
		-Se expresa con facilidad con sus compañeros cuando realiza la dramatización de la minga de su pueblo.		-Participa en conversacion es y responde preguntas cuando socializa sus juegos.		Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.		-Respeta las ideas de sus compañeros cuando realiza el juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>1</b>									
<b>2</b>									
<b>3</b>									
<b>4</b>									
<b>5</b>									
<b>6</b>									
<b>7</b>									
<b>8</b>									
<b>9</b>									
<b>10</b>									



## JUEGO TRADICIONAL DE EL LOBO.



Este juego consiste en formar un círculo y dar vueltas, pero dentro del círculo estará un niño/a elegido por sus compañeros para que sea el lobo.

Los niños/as que dan vueltas cantan: juguemos en el bosque mientras que el lobo esta esta ¿Qué está siendo el lobo?:

Lobo: bañándome.

Juguemos en el bosque mientras que el lobo esta esta:

¿Qué está haciendo el lobo?

Lobo: cambiándome. Y así seguirá contestando el lobo hasta que se termina de vestir.

Los niños otra vez preguntan ¿lobo que estás haciendo?

El lobo responde listo para comerlos y todos los niños/as, corren para que no se dejen atrapar por el lobo.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** “ Dramatizamos el lobo ”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.  Expresión oral	Explora y experimenta los lenguajes del arte.  Se expresa oralmente en su lengua materna	Dramatiza el lobo  Expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros de juego	Dramatiza el lobo con todos sus compañeros.  -Se comunica facilmente con sus compañeros de su aula para realizar el juego.
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Convive y participa.	Relaciones de convivencia democrática.	Muestra interés por conocer nuevos amigos. -Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>RECURSOS.</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños al nuevo día de clases y realiza las actividades permanentes. Oración y canción.</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b></p> <p>Presentamos a los niños y niñas una caja de cartón y pedimos que la observen, para luego motivar su participación a través de preguntas:</p> <p><b>SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observan? ¿Qué habrá en la caja? Les abrimos la caja y verán lo que hay dentro, ¿ustedes conocen los disfraces que observan? ¿Para qué serán?, escuchamos sus respuestas.</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.</b></p> <p>Daremos a conocer la actividad que realizaremos que consiste en dramatizar el lobo, les propondremos utilizar los disfraces que se les presentó</p>	Docente y niños.
<b>DESARROLLO.</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>Antes de dramatizar la maestra les explicará mediante un dibujo en el papelote como empieza la dramatización del lobo, para luego dramatizarlo juntos. Después de explicar el juego la maestra se vestirá de lobo y hará que los niños formen un círculo y se pondrá dentro para luego los niños digan: juguemos en el</p>	Máscara del lobo. Cola de papel.

	<p>bosque mientras que el lobo esta ¿lobo que estás haciendo? El lobo responderá: bañándome, y seguimos juguemos en el bosque mientras que el lobo no está, ¿qué está haciendo el lobo?, responde cambiándome y asi sucesivamente hasta que el lobo responda yéndome a comerlos.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después que la maestra explico el juego les propondrá dramatizar con la vestimenta del lobo igual como lo hizo en la explicación, los niños y niñas interpretarán al lobo de manera muy fácil y divertida.</p> <p>Después de terminar la dramatización si desean lo representaran gráficamente en una hoja bond.</p>	
<b>CIERRE.</b>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>¿Qué hicieron cómo se sintieron? ¿A quiénes representaron? ¿Les gusto el juego de dramatización? ¿Les gustaría volver a dramatizar?</p>	Niños y docente.

**FUENTE:** rutas de aprendizaje.

DCN

**Lista de cotejo.**

N°  O  R  D  E  N	NOMBRE Y APELLIDOS	ÁREAS/ITEMS							
		COMUNICACIÓN.				PERSONAL SOCIAL			
		Dramatiza el lobo con todos sus compañeros os.		-Se comunica facilmente con sus compañeros de su aula para realizar el juego		Muestra interés por Conocer nuevos amigos.		Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

## JUEGO TRADICIONAL DE LA RAYUELA



El juego de la rayuela se juega de la siguiente manera:

- 1) Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cuadrados con números del 1 al 10.
- 2) Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana o una teja hecha de barro. El niño debe situarse detrás del primero, con la piedra en la mano y lanzarla. En el cuadrado donde caiga se denomina “casa” y no se puede pisar.
- 3) El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- 4) Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar las dificultades del juego.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :**“Nos divertimos jugando a la rayuela”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Perso nal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega en equipo para realizar el juego de la rayuela.  Demuestra actitudes sociables.	-Se integra con facilidad al grupo de juego de la rayuela. -Salta, disfruta cuando juega con sus compañeros el juego de la rayuela.  -Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego. -Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de los juegos.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>RECURSOS.</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes:</p> <p>Oración. Niño Jesusito manso corderito asme un nidito en mi corazoncito.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizará una canción “Saltando” Salta, salta, salta sin parar, con un salto grande tú vas a ganar. Salta uno, salta dos, salta tres, salta cuatro, cinco y seis tú vas a vencer. Salta, salta, salta con un pie salta siete, y ocho y nueve también.</p> <p>FIN.</p> <p><b>-SABERES PREVIOS.</b></p> <p>Después de terminar la canción, la docente pregunta a los niños y niñas sobre la canción: ¿Les gusto la canción? ¿Qué dice? ¿Saben saltar ustedes? ¿Conocen los números? ¿Les gustaría jugar a saltar para ganar?</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b></p> <p>La docente para desarrollar este juego con los niños y niñas, hablará acerca de este juego, explicando que también</p>	<p>Docente y niños.</p> <p>Papelote con la canción.</p>



	<p>nuestros papitos lo han jugado. Después de culminar de hablar con estos pequeñitos, empezaremos a dibujar la rayuela para explicarles mejor detalladamente.</p>	
<p><b>DESARROLLO.</b></p>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>Para desarrollar este juego con los niños y niñas, de 05 años, la docente realizara primero el juego. Todos nos ubicamos en un círculo grande dentro del aula, para empezar. Después de ubicados, la docente dibuja la rayuela dentro del circulo enumerada del 01 al 10. Seguido la docente empezará a ejecutar ella primero y los niños observaran detenidamente.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de explicar el juego empezamos a elegir los turnos quien va primero a jugar, el segundo y así sucesivamente. Para el desarrollo de este juego se realizara en dos grupos para que puedan jugar y el equipo que tache hasta el 10 será el ganador. Los niños saltaran en un pie contando, todos los demás observaran y harán lo mismo, En este juego los niños realizan movimientos con su cuerpo, se estiran, arriba y abajo, saltan en un pie. Los niños expresan sus ideas, respetan turnos, se comunican.</p>	<p>Tiza. Bolita de barro. Niños. Docente.</p>

	<p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Al finalizar el juego los niños y niñas expresan lo que realizaron y como se sintieron desarrollando este juego de la rayuela. Pueden representarlo en una hojita que se les entregara para que dibujen o que han realizado.</p>	
<b>CIERRE.</b>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>La docente realizará las siguientes preguntas después de haber escuchado a los niños/as, expresarse contando como realizaron su juego: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Les gustaría practicarlo en su hora de juego? ¿Les gustó jugar con sus amigos?</p>	Niños y docente.

**FUENTE:** rutas de aprendizaje.

DCN

**Lista de cotejo.**

N°  O R D E N	NOMBRE Y APELLIDOS	ÁREAS/ITEMS							
		PERSONAL SOCIAL							
		-Se integra con facilidad al grupo de juego de la rayuela.		-Salta, disfruta cuando juega con sus compañeros el juego de la rayuela.		-Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego.		-Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de los juegos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

## **JUEGO TRADICIONAL DE LAS CANICAS.**

Este juego consiste en formar un círculo con una tiza, luego colocar dentro del círculo lo suficiente de bolichas para empezar el juego, se mide una distancia de 20 cm cerca del círculo y se dibuja una línea para que sea el punto de partida del juego de canicas.

Al empezar los primeros niños con su dedo tira con toda su fuerza la bolicha dentro del círculo, la intención es que la bolicha roce con las demás que están dentro del círculo y logre sacarlas fuera de él. Si lo logra será de su posesión. Al fallar se le cederá al siguiente compañero y así sucesivamente.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** 10

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :**“ jugamos a las canicas respetando el espacio”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
<b>Personal social</b>	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Respetar acuerdos para realizar el juego de las canicas o bolichas  Demuestra actitudes sociables.	Respetar el espacio de sus compañeros en la realización del juego de las canicas.  -juega con todos sus amiguitos sin distinción alguna.  -Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>RECURSOS.</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>-ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara una lámina, donde un grupo de niños están jugando canicas, pedirá a los niños que observen detenidamente la imagen. Luego realiza las preguntas siguientes:</p> <p><b>-SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cuántos grupos de niños hay? ¿Conque juegan? ¿Cuántas canicas hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar este juego junto?</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b></p> <p>La docente data a conocer el propósito de la actividad: “contando y jugando con las canicas”. Dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido como las canicas o bolichitos, para luego ejecutarlo.</p>	<p>Humanos: docente, niños y niñas.</p> <p>Canicas. Tiza,</p>
<b>DESARROLLO.</b>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente con los niños salimos al patio</p>	<p>Tiza.</p>

	<p>para poder explicar detalladamente el juego y poder ejecutarlo. La docente dibuja en el suelo un círculo en el patio y ubica diez bolichas dentro del círculo. Luego en la mano se deja una para con ella jugar y poder sacar las bolichas que están dentro del círculo. Este juego consiste en sacar todas o algunas canicas que están dentro del círculo y se empieza por turnos.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando turnos. Utilizaran sus manitas, se ubican en el espacio, verán la mejor posición para lograr sacar una canica del círculo. Los niños se divierten mucho realizando este juego, expresan sus ideas y se integran a su grupo de juego.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas.</p>	<p>Canicas.</p> <p>Niños.</p>
<b>CIERRE.</b>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Alguna vez jugaron canicas? ¿Cuántas ganaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros? ¿Les gustaría volver a jugar este juego?</p>	<p>Niños y docente.</p>

**FUENTE:** rutas de aprendizaje.

DCN

**Lista de cotejo**

<b>N°  O R D E N</b>	<b>NOMBRE Y APELLIDOS</b>	<b>ÁREAS/ITEMS</b>					
		<b>PERSONAL SOCIAL</b>					
		-Respetar el espacio de sus compañeros en la realización del juego de las canicas.		-Juega con todos sus amiguitos sin distinción alguna.		-Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							



## **EL JUEGO TRADICIONAL DEL KIWI DE SAN ISIDRO**

**AUTORES :** Pobladores del caserío de San Isidro- Frías.

**LUGAR :** San Isidro- Frías.

**PROVINCIA:** Ayabaca.

Los pobladores nos cuenta sobre el juego del kiwi de la siguiente manera:

La docente explica el juego a desarrollar, se armará una torre de 10 tarritos para que cada niño o niña tire la bolita y trate de tumbar la torre o al menos un tarrito, así continuarán todos los demás integrantes del grupo, el grupo que logre derribar la torre es el ganador y si los dos grupos logran derribarlo serán los dos ganadores. Este juego igual se realizará por turnos. Después de explicado el juego se ejecutará.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** 10

**1.4 Aula** : 5 años.

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :**“ Conocemos el juego del kiwi y participamos en grupo”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Personal social.	Convive y participa en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Coopera con sus compañeros para realizar el juego del kiwi  Relaciones de convivencia democrática.	-Coopera y Juega libremente con sus amigos el juego del kiwi. -Utiliza material reciclable para el juego del kiwi. -Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.
Comunicación.	Se expresa oralmente en su lengua materna.	Expresa sus ideas manteniendo el hilo temático	Se comunica fácilmente con sus compañeros de su aula para realizar el juego.	-Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	RECURSOS.
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizará un video donde un grupo de niños de San Isidro están jugando al kiwi, pedirá a los niños que observen detenidamente la image. Luego realiza las preguntas siguientes:</p> <p><b>-SABERES PREVIOS.</b></p> <p>¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cuántos grupos de niños hay? ¿Conque juegan? ¿Qué están armando? ¿Cuantos tarritos derrumban? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar estos juegos juntos?</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente data a conocer el propósito de la actividad: “conocemos el juego del kiwi”. Dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido Como el kiwi, para luego ejecutarlo.</p>	<p><b>Niños y docente.</b></p> <p>video</p>
<b>DESARROLLO.</b>	<p><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente explica el juego a desarrollar,</p>	<p>Tarritos</p>

	<p>se armará una torre de 15 tarritos para que cada niño o niña tire la bolita y trate de tumbar la torre o al menos un tarrito, así continuarán todos los demás integrantes del grupo, el grupo que logre derribar la torre es el ganador y si los dos grupos logran derribarlo serán los dos ganadores. Este juego igual se realizará por turnos. Después de explicado el juego se ejecutará.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b> Después de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando turnos. Utilizarán sus manitas, se ubican en el espacio su meta será derribar la torre. Los niños se divierten mucho realizando este juego, expresan sus ideas y se integran a su grupo de juego.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO.</b> Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas.</p>	<p>forrados.  pelota  Niños.</p>
<p><b>CIERRE.</b></p>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron canicas? ¿Derribaron la torre? ¿Les gusto jugar con sus compañeros? ¿Cuántos tarritos utilizamos? ¿Les gustaría volver a jugar este juego?</p>	<p>Niños y docente.</p>

**FUENTE:** rutas de aprendizaje.

DCN

**Lista de cotejo.**

<b>N°</b>	<b>NOMBRE Y APELLIDOS</b>	<b>ÁREAS/ITEMS</b>							
		<b>PERSONAL SOCIAL</b>						<b>COMUNICACIÓN</b>	
		-Coopera y Juega libremente con sus amigos el juego del kiwi.		Utiliza material reciclable para el juego del kiwi		-Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.		Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>									
<b>2</b>									
<b>3</b>									
<b>4</b>									
<b>5</b>									
<b>6</b>									
<b>7</b>									
<b>8</b>									
<b>9</b>									
<b>10</b>									

## **EL JUEGO TRADICIONAL DE LA LUNA Y EL SOL**

**AUTORES :** Pobladores del caserío de San Isidro- Frías.

**LUGAR :** San Isidro- Frías.

**PROVINCIA:** Ayabaca.

Se agrupan 10 niños, y forman una fila pero antes eligen a 2 niños para que sea la luna y el sol: el juego consiste en que los niños pasan cantando:

El rey pasó comiendo maní, a todos le dieron menos a mí, una puerta se ha caído la vamos a construir con la cáscara del huevo y el huevo cascaron. Terminando la canción atrapan a un niño y preguntan: ¿A dónde vas a la luna o al sol? Así sucesivamente hasta que toda la fila haya elegido a quien ir, para luego medir fuerzas y, lograr jalar al lado contrario.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS.

**1.1 Institución Educativa:** PRONOEI: San Isidro – Frías.

**1.2 Docente** : Carmen Magdalena Salvador Quito.

**1.3 Niños** : 10 .

**1.4 Aula** : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Aprendemos el juego de la luna y el sol”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar del bien común.	Relaciones de convivencia democrática.  Demuestra actitudes sociables	-Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula. -Muestra interés por conocer nuevos amigos.  -Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.

Comunicación.	Se comunica en su lengua materna.	Expresión oral	Expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros de grupo.	-Participa en conversaciones y responde preguntas cuando socializa sus juegos. -Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.
---------------	-----------------------------------	----------------	--	--



#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>RECURSOS.</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES.</b></p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p><b>-MOTIVACIÓN.</b></p> <p>La docente utiliza una canción para llegar al niño antes de iniciada la actividad.</p> <p>Una puerta se ha caído la mandaron a construir, con la cáscara de huevo de huevo cascaron: ¿a dónde vas a la luna o al sol?</p> <p><b>-SABERES PREVIOS.</b></p> <p>Después de haber escuchado la canción pregunta a los niños y niñas: ¿Qué dice la canción? ¿Les gustó la canción? ¿Conocen el juego de la luna y el sol? ¿Les gustaría jugar este jueguito?</p> <p><b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b></p> <p>La docente da a conocer que este juego es muy bonito, porque trabajaremos en equipo para obtener un bien común. Es un juego que viene de nuestros antepasados y que nuestros padres lo han jugado cuando estaban niños.</p>	<p>Niños y docente.</p> <p>Canción,</p>

<p><b>DESARROLLO.</b></p>	<p align="center"><b>-CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.</b></p> <p>La docente explica la realización del juego del día, sobre el juego de la luna y el sol donde trabajaremos en grupo, para lograr un bien común. Dos niños se pondrán de acuerdo quién es el sol y quién es la luna se agarrarán de las manos, uno hará de sol y el otro de la luna. Los demás niños pasarán en fila por debajo de los niños que están cogidos de la mano. Al realizar el juego cantamos y cada niño que queda atrapado, los niños que tan cogidos de la mano preguntarán: ¿adónde vas a la luna o al sol?, el niño responderá a la luna o al sol, al finalizar su juego los niños que están en la fila de la luna y el sol, se cogen fuerte para intentar que la luna sea vencida o viceversa, pero para ello se ubicará dos colchonetas para que sientan seguros al realizar el juego.</p> <p align="center"><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de haber explicado el juego a realiza, los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los 10 niños de 05 años. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.</p>	<p align="center">.</p> <p align="center">patio</p> <p align="center">Niños.</p>
---------------------------	---	--

	<p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO.</b></p> <p>Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas que ellos responderán. .</p>	
<p><b>CIERRE.</b></p>	<p><b>METACOGNICIÓN.</b></p> <p>¿Qué hicieron? ¿A quién representaron?  ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar?  ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Niños y docente.</p>

FUENTE: Rutas de Aprendizaje.

DCN

**Lista de cotejo.**

<b>N°</b>	<b>NOMBRE Y APELLIDOS</b>	<b>ÁREAS/ITEMS</b>									
		<b>Personal social</b>						<b>Comunicación</b>			
		-Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.		Muestra interés por conocer nuevos amigos.		Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		- Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.		-Participa en conversaciones y responde preguntas cuando socializa sus juegos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>1</b>											
<b>2</b>											
<b>3</b>											
<b>4</b>											
<b>5</b>											
<b>6</b>											
<b>7</b>											
<b>8</b>											
<b>9</b>											
<b>10</b>											

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES																													
	Demuestra actitudes sociables								Relaciones de convivencia democratica								Expresa sus ideas e inquietudes a sus compañeros de grupo													
	Se integra facilmente al grupo estableciendo vinculos de relacion interpersonal.		Respeto el espacio de sus compañeros en la realizacion de los juegos.		Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo juego.		Interactúa con el grupo y realiza acciones como compartir, ayudar y colaborar.		Juega con todos sus compañeros sin distincion alguna.		Participa en actividades grupales poniendo en practica las normas de convivencia para realizar el juego.		Conversa con compañeros de otras edades y de su misma aula.		Muestra interes por conocer nuevos amigos.		Toma la iniciativa para proponer a sus amigos como realizar el juego.		Respeto las ideas de sus compañeros cuando realiza el juego.		Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.		Expresa sus necesidades, emociones e intereses al interactuar con sus amigos de juego.		Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.		Participa en conversaciones y responde preguntas cuando socializa sus juegos.		Se comunica facilmente con sus compañeros de su aula para realizar el juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1																														
2																														
3																														
4																														
5																														
6																														
7																														
8																														
9																														
10																														