

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**Juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5
años Institución Educativa N° 248-La Congona, 2021**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Chavez Escalante, Susana Edith

Asesora (ORCID: 0000-0003-2623-2056)

Martínez Sánchez, Teresa

Nuevo Chimbote - Perú

2022

ÍNDICE

ÍNDICE.....	ii
PALABRAS CLAVE	iii
KEYWORDS.....	iii
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	iii
TÍTULO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	iv
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	24
RESULTADOS	28
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	34
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	37
AGRADECIMIENTO	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
ANEXOS	44

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos tradicionales
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Topic	Traditional games
Specialty	Initial Education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea	Educación para la diversidad social y cultural
Área	Ciencias Sociales
Sub-área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

TÍTULO

**Juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años
Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021**

TITLE

**Traditional games improve socialization in 5-year-old children
Educational Institution No. 248 La Congona, 2021**

RESUMEN

Con el estudio se buscó determinar que los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021. La investigación fue aplicada con diseño pre experimental, con pre y pos test, con una población muestral que estuvo conformada por diez niños y niñas matriculados en dicha institución. Como técnica se empleó la observación y como instrumento, la ficha de observación. Asimismo, para el análisis estadístico se empleó la estadística descriptiva, a través del software Ms Excel 2016 para elaborar tablas de distribución de frecuencia, gráficos de barras y estadísticos como media aritmética y porcentajes; para la estadística inferencial se empleó el programa SPSS V23, en la comprobación de la hipótesis. Los resultados obtenidos muestran que después de aplicar la estrategia Juegos Tradicionales, el nivel de socialización Logrado se incrementa de 40 a 70%; lo que se confirma al comprobar la hipótesis del investigador mediante la prueba T de Student, pues existe una diferencia significativa entre T del pre test=16.222 y T del pos test=23.690 con un p valor <0.05; la cual indica que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la socialización de los estudiantes de la mencionada institución educativa.

ABSTRACT

The study sought to determine that traditional games improve socialization in 5-year-old children of the Educational Institution No. 248 La Congona, 2021. The research was applied with a pre-experimental design, with pre and post test, with a sample population that It was made up of ten boys and girls enrolled in this institution. Observation was used as a technique and the observation sheet as an instrument. Likewise, for the statistical analysis, descriptive statistics were used, through the Ms Excel 2016 software to prepare frequency distribution tables, bar graphs and statistics such as arithmetic mean and percentages; inferential statistics was used to test the hypothesis, with the SPSS V23 program. The results obtained show that after applying the Traditional Games strategy, the level of socialization Achieved increases from 40 to 70%; which is confirmed when testing the researcher's hypothesis using the Student's t-test, since there is a significant difference between pre-test $T=16.222$ and post-test $T=23.690$ with a p value <0.05 ; which indicates that traditional games significantly improved the socialization of the students of the aforementioned educational institution.

INTRODUCCIÓN

En este capítulo se tuvieron en cuenta estudios relacionados con el presente estudio y la fundamentación científica; investigándose para ello, en repositorios virtuales de universidades, tanto nacionales como del extranjero, encontrándose los antecedentes en Cartagena-Colombia, donde, Hernández, Pautt y Miranda (2017) desarrollaron una investigación aplicada con enfoque cualitativo y descriptiva para determinar la influencia de los juegos tradicionales y la socialización; considerando previamente que es evidente la necesidad de fomentar y fortalecer actividades y procesos lúdicos, para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Al evaluar el nivel de socialización de los niños después de la aplicación de la estrategia, concluyen que la aplicación de juegos tradicionales es una estrategia muy importante en el proceso de socialización en los niños, porque su aplicación mejora dicho proceso.

Respecto del desarrollo cognitivo, Valencia (2017), refiere que inicia desde el nacimiento, a través de los aprendizajes constantes, en el entorno y la estimulación, particularmente a través del juego, entre los que destaca los juegos tradicionales, por consiguiente, realizó una investigación cuyo propósito fue analizar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la socialización. El estudio fue cualitativo, como técnica se usó la observación sistemática. Finalmente el autor concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en la socialización de los infantes.

En esta temática, Navea y Tosina (2020), desarrollaron una investigación bibliográfica descriptiva, con el propósito de analizar el efecto de las nuevas tecnologías en el uso de los juegos tradicionales. Por consiguiente, se trabajó el tema de los juegos tradicionales como un modo de ocupar el tiempo libre, identificando como jugaban los padres y los abuelos, de modo que lo experimenten como algo agradable y no aburrido. Los autores concluyeron que fue agradable para los niños y lograron diferenciar que el interactuar en el juego con las personas de modo directo es también entretenido y puede aplicarse los juegos tradicionales para todos los estudiantes y edades.

En nuestro país, también se realizaron diversas investigaciones; en este contexto, a nivel local, se desarrolló una investigación en esta temática; Morocco (2020), aplicando una propuesta de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los niños, tuvo como propósito identificar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales en niños de educación inicial. La investigación fue cuantitativa, también de tipo experimental, como diseño tuvo al diseño pre experimental con pre y post test. Para la medición de las variables se usó una lista de cotejo; sintetizando sus ideas, la autora concluye que las habilidades sociales de los infantes mejoran significativamente, luego de la aplicación de los juegos tradicionales en la población de estudio propuesta.

También, Vásquez (2016), desarrolló una investigación en Cajamarca, provincia de Chota, distrito de Sarabamba, interesada en mejorar la socialización de los infantes, propone para ello los juegos recreativos; por consiguiente, tuvo como objetivo establecer la influencia de juegos recreativos en la socialización de estudiantes de nivel inicial; la investigación fue aplicada, de tipo experimental, con una población fue conformada por 66 estudiantes y 66 padres, la muestra se eligió al azar, estuvo comprendida por 20 infantes y sus padres respectivos, como instrumento usó una lista de cotejo. Luego de la evaluación final, la investigadora concluyó que los juegos recreativos influyen favorablemente y de modo significativo, en la socialización de los niños. Es decir con esta investigación se enfatiza la importancia del juego para la socialización de los niños.

Maza (2016), desarrolló una investigación, con el propósito de establecer la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 5 años. Para los efectos usó una población muestral de 40 niños, como instrumento usó una escala de valoración. Como instrumento usó el Test Baron ICE. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales y la evaluación de la inteligencia emocional, sintetizó los resultados, concluyendo en que los juegos tradicionales mejoran la inteligencia emocional de los niños de la población de estudios.

En cuanto a la fundamentación científica relacionada con la presente investigación se tuvieron en cuenta los siguientes conceptos por diversos autores; a)

Juegos tradicionales; estos juegos han ido pasando y/o trascendiendo de generación en generación, siendo parte de la esencia propia de los pueblos. Se sabe que hace muchos años no había estas actividades de entretenimiento, solo se realizaban actividades agrícolas, por lo que no existían ciertos medios de entretenimiento como la televisión, revistas y muy poco se difundían periódicos, libros, entre otros.

Los juegos tradicionales son importantes porque nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se recuerdan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmiten de generación en generación (Ccahuana y Cuárez, 2020); por ejemplo, cuando los niños juegan al matrimonio donde asumen roles de padre, madre e hijos. Los juegos también recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, ganadería, siembra, bailes, danzas, festividades, entre otros. Es común observar a los niños del ande jugar con piedrecitas y arrearlos como vacas o carneros, ver a un niño que amasa argamasa de barro iguala hacer una irrigación o cantar y bailar sus carnavales.

Según Bauzer (1997), considera que el juego posee una universalidad, ya que, sin importar el tiempo o lugar, el juego ha ido trascendiendo de generación en generación. En los tiempos antiguos, las formas de entretenimiento era utilizar objetos como frutas, piedras o armas; donde con el paso del tiempo, se crearon las luchas, carreras, ya interactuando y entreteniéndose directamente con otras personas, hasta la creación de nuevos juegos, donde se incluyen los deportes y juegos con objetos elaborados, como instrumentos musicales y las muñecas.

Algunos ejemplos de juegos tradicionales son el trompo y el saltar la cuerda. En el folleto SIDETUR Siderúrgica del Turbio (1997), se realizó un aporte sobre los juegos tradicionales, donde se menciona que gran cantidad de los juegos que se realizan en la actualidad, fueron adoptados durante la conquista de España, siendo ello motivo por el cual en diferentes países del mundo también juegan los mismos juegos, diferenciándose en los nombres por los respectivos idiomas.

Asimismo, Morera (2008), considera que los juegos tradicionales son esencia de la vida de las personas, ya que son actividades lúdicas que representan expresiones

tanto sociales como culturales, relacionándose con la característica que la persona es un ser social por naturaleza.

En el Perú, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo. Orquera (2008) en la Guía de Juegos Tradicionales, señala que el juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, entre otros, son ensayos para acciones reales posteriores. En ese sentido, los juegos tradicionales, como mencionan los autores, representan culturas, vivencias, tradiciones y costumbres de cada pueblo o país, que van trascendiendo con el paso de los años, con los que se pudo fortalecer los conocimientos y compañerismo, además que significaron lograr un mejor desarrollo social.

Referente a la importancia de los juegos tradicionales, Trautmann (1995), considera que los niños poseen necesidades básicas, donde se consideran las de interacción o acciones lúdicas, como los juegos tradicionales para que así puedan satisfacer esas necesidades. Con los juegos, los infantes pueden comunicarse con los demás; por tanto, la importancia de los juegos tradicionales es que, los niños, al sentirse alegres o entretenidos; son una relevante estrategia para desarrollar su aprendizaje de mejor manera. La neurociencia considera también ello, ya que la felicidad provoca que las neuronas se interconecten, generando la sinapsis de las mismas y se impulse el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños.

Los juegos mantienen viva nuestra cultura; es importante que los niños, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de ellos de manera activa. A través de los juegos se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura, de su pueblo o de su familia (Malinowski, 1984; p. 57); por ejemplo, cuando ellos juegan al wasichacuy, incorpora a su lenguaje el idioma y las canciones que sus antepasados y sus padres hablan, bailan y cantan, por lo que el juego también adquiere un carácter festivo.

Referente a las características de los juegos tradicionales, estos de por sí, son necesidades de los niños y niñas, por su curiosidad y necesidad de interacción con los demás y con el entorno que les rodea. Además, que es muy valioso para la personalidad y experiencia de aprendizaje de los infantes. Con respecto a los niños mismos, en el ámbito personal, los juegos favorecen su autoestima, ya que al mostrarse e interactuar con su entorno se sienten con mayor confianza, también les ayuda a mejorar la toma de decisiones, a solucionar conflictos, así como lo principal, que es expresarse y sentirse querido, cuidado y aceptado por la sociedad y fortalece los lazos familiares.

En ese sentido, por medio de los juegos, los infantes estimulan sus sentidos, así como su imaginación y creatividad y mejoran sus capacidades tanto mentales como psicomotrices (Araujo, 2018). Con respecto a los juegos tradicionales, de por sí son sociales y trascendentales, donde se representan vivencias, así como asumir distintos roles; en algunos se consideran normas, se utilizan recursos que se encuentran en el entorno; además, no se necesitan tener los mejores recursos u objetos para realizar los juegos, porque lo importante es la diversión y entretenimiento; por lo que, si los niños no tienen muchos recursos, ellos mismos pueden fabricar los objetos que se necesitan para el juego con los recursos que posean.

Referente a la clasificación del juego tradicional, estos se dan de diferentes formas; su realización también depende del valor o temporadas del año, como las festividades, que se dan cada cierto tiempo o fecha representativa, ya que si se dieran más veces sería muy diferente. Algunos juegos también dependen de la edad o sexo de los niños (Espinoza, 2018).

Los juegos tradicionales, como se mencionó; poseen diferentes temporadas, formas, normas, pero también poseen distintas interpretaciones forjadas por la trascendencia familiar. Entre los juegos clásicos están: el bolero, el trompo, salvadas, se resaltan estos juegos puesto que ayudó a los niños y niñas a interactuar y desenvolverse con los

demás y en el entorno que les rodea, propiciando su entretenimiento.

Con relación a las fases del juego, se consideran las siguientes: a) Presentación; abarca prácticamente la explicación del juego, la cual se da asegurándose que los niños se encuentren cerca del docente a cargo para que éste le mencione las indicaciones pertinentes y nombre del juego; b) Organización; abarca la forma de distribución de las actividades que consta el juego, con las normas respectivas; y el desarrollo; el juego necesita y también su fin último es captar la atención de los niños y lograr que se entretengan y se sientan alegres. En caso que se vaya perdiendo el interés o se incumplan normas del juego se recomienda suspenderlo.

Respecto de las dimensiones de los juegos tradicionales; se consideran a) Identidad personal; la cual es el referente que se tiene de los rasgos personales, las características, los atributos que establecen la diferencia de los otros; los cuales nos hace únicos y a la vez diferentes, de los otros. Es importante que los niños identifiquen quienes son y su sentido de pertenencia, y el sentido de valor como persona, asimismo se sienta capaz de decir “Yo”, sin perder su capacidad de interacción. Esta es una tarea que se desarrolla en la escuela, desde las instituciones educativas, como parte del desarrollo de competencias desde una perspectiva integradora. Según Moreno (2002), los juegos son actividades totalmente vivenciales, donde es necesario el respeto a sí mismo y hacia las diferentes personas; entonces a través de los juegos se aprende a aceptar a los demás con sus virtudes y sus defectos, donde cada uno será libre de encauzar las diferentes acciones y tener sentimientos diversos. Por todo ello, la tolerancia, la sinceridad, la seguridad y el respeto hacia uno mismo y los demás, son valores que deben estar muy presentes en los juegos; b) Creatividad; la que, de acuerdo a Moreno (2002), a través del juego se presentan diversos momentos para ejercitar o desarrollar la creatividad; aún en una sociedad que suele limitar la innovación y con ello la creatividad de las personas. Lo cual se observa cuando en la actividad lúdica; el niño está buscando estrategias de cómo ganar o ser el primero, y por ser un juego repetitivo, esto hace que el niño desarrolle su lado analítico al pensar como poder ganar, estas situaciones le hacen desarrollar su inteligencia en muchos aspectos, pues siempre está buscando la solución a sus problemas dentro del juego. Esta postura

estimula el desarrollo de la imaginación, debido a que en su interacción con sus pares a través del juego desea participar, pero a la vez salir airoso. La segunda infancia y niñez son etapas propicias para estimular la creatividad, como también la interacción con el entorno, es decir el niño a través del juego logra desarrollar sus habilidades y capacidades, teniendo un mejor dominio de su cuerpo, esto producto de que el juego permite que su cerebro también logre madurez, ello indica que el desarrollo físico va de la mano con el desarrollo mental. En las manos de un niño un simple trozo de papel se puede convertir en el arma más poderosa que exista en el plan, pues al jugar los niños y las niñas desarrollan la imaginación de manera natural, ellos pueden relacionarse con su entorno ya sea real o imaginario. A esta etapa Sepúlveda, Alcaíno y García (2012) le denominan el periodo de animismo; es decir que al desarrollar su imaginación logran desarrollar su creatividad.

Otra de las dimensiones es c) la participación; los juegos tradicionales, se practican en grupo, por ello la participación de los integrantes es fundamental; refiere Moreno (2002), que los juegos posibilitan la integración de niños y niñas, al margen de sus fortalezas y debilidades. Los juegos tradicionales tienen una particularidad; no se juegan solos, sino en equipo, lo cual favorece la conformación de grupo y con ello la interacción con los participantes. No existe juego tradicional que se lleve a cabo con un jugador, es decir siempre se necesita más de un participante, lo cual es una ventaja en el contexto social, surgen entonces la necesidad de agruparse con otros niños, y para ser aceptado quizás tenga que cambiar algunas características personales o adecuarse para participar en un equipo. También, como dimensión se considera la cooperación; al respecto Moreno (2002), quien considera que la finalidad de los juegos es la diversión, tanto de manera individual como grupal; por ello, estos deben realizarse en entornos o lugares donde puedan acceder otras personas, para que así se construyan relaciones sociales y se logre la cooperación. Los juegos tradicionales no son actividades que se realizan de manera aislada; todo lo contrario, los juegos tradicionales requieren de la participación de dos o más personas para la realización del mismo, en ese aspecto se puede apreciar dentro de las escuelas y colegios los diferentes juegos que se ejecutan con los niños y las niñas de manera espontánea en el recreo o tiempo libre generando interaprendizajes; siendo una característica interesante

la cooperación y participación voluntaria para la realización de actividades lúdicas; tiende a decir lo que piensa, a expresar su opinión sin miedo a no ser escuchado, levantando su voz de protesta si siente o piensa que no se está siendo justo dentro del desarrollo de estas actividades. La participación activa dentro del desarrollo de las actividades lúdicas permite que los niños y niñas sean colaborativos, pues no siempre utilizan las mismas reglas de juego; su naturaleza hace que las reglas de los juegos sean alteradas por los participantes con el fin de lograr sus objetivos; ello se realiza de manera consensuada dentro del grupo donde están desarrollando las actividades lúdicas.

Durante la ejecución de los juegos tradicionales, el docente desempeña el importante rol de dirigir a los niños(as), para enseñarles cómo se desarrolla, comentarles las normas, etc. Por medio de estos juegos, los estudiantes pueden mejorar su capacidad de socialización, así como formar su propia identidad, recayendo ciertamente en si disfruta o no de las actividades lúdicas; con ello también incentiva a los alumnos para que puedan sentirse más seguros, asegurando su participación (Inca, 2018). Parte de la función de los docentes es brindar sugerencias o comentarios que ayuden a los alumnos a desenvolverse mejor. Es también importante que pregunten a los niños(as) si tienen dudas u opiniones, para recopilar la información y poder tomar decisiones que mejoren el juego.

El rol del niño es cumplir y respetar las reglas del juego, además de valorar el esfuerzo y el desempeño de sus compañeros. Así mismo, aprenden a pedir ayuda a los docentes del aula; de esta manera se dan cuenta de que al actuar es posible que se equivoquen y esto no se tomará en cuenta ni se evalúa. Al mismo tiempo, trabajar en equipo les favorece, ya que aprenden a socializar cuando intercambian roles. Las instituciones educativas tienen que aprovechar los beneficios y ventajas que otorgan los juegos a los estudiantes, con los que pueden desarrollar capacidades y mejorarlas, convirtiéndolas en destrezas, que le pueden ayudar al alumnado a desarrollar sus propios talentos que le permitan mejorar su proceso de aprendizaje en los ámbitos emocional, intelectual, social y también la conciencia personal. Además de permitirles a los niños interactuar entre sí, demostrando cada uno su cultura, sus valores,

ayudándoles a respetar y conocer a la sociedad, les ayuda a formar su propia personalidad considerando también la relación familiar.

Durante el desarrollo de los juegos tradicionales para niños de educación inicial existen ciertas reglas metodológicas para el desarrollo del juego y son las siguientes: a) realizar acciones para mantener a los niños interesados en el juego; b) el tiempo de duración sugerido de los juegos es un periodo de 10 a 20 minutos; c) los docentes o personas a cargo deben explicar el juego de forma clara y precisa; d) se deben seleccionar juegos acorde a la edad de los niños; e) se debe tener la disposición de espacios abiertos o anchos para la correcta realización de juegos; f) antes de realizar los juegos, se debe seleccionar y repartir los materiales pertinentes para el correcto desarrollo de los mismos; y g) no se recomienda exigir a los niños que presten atención por mucho tiempo.

Entre las ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales, destacan: a) satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional; b) mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en: 1) Valor físico; la realización de los juegos conlleva de por sí actividad física, con la que se puede mejorar la agilidad de los niños, además de mejorar las capacidades físicas, como de salto, carrera, capacidad tanto aeróbica como anaeróbica, generando de por sí el fortalecimiento de sus músculos; 2) Valor social: permite a los niños interactuar unos con otros, ayudándoles a integrarse al grupo social, así como a aprender y desarrollar el compañerismo y comunicación; 3) Valor intelectual: posee este valor ya que permite que los niños puedan interpretar a los juegos utilizando su imaginación, creatividad; 4) Valor psicológico: los juegos tradicionales poseen este valor porque, los niños mientras juegan, construyen su propio “yo”, ya que prácticamente se muestran ellos mismos ante el entorno y sus compañeros, sin influencia de adultos, ayudándoles a forjar su propia personalidad.

Existen muchos juegos tradicionales, de acuerdo a la zona, sea esta urbana o rural; entre estos se mencionan: a) La pirinola o bolero, es un juguete formado por dos elementos, una esfera que posee un agujero en la parte inferior y un palito, que en su extremo superior encaja en el hueco de la esfera. Los dos elementos están unidos por una cuerda pequeña. En la antigüedad, la esfera del juguete eran las latas vacías y el mismo palito o eje, pero en la actualidad se elaboran utilizando material sintético; b) El yo-yo, es un juguete formado por dos discos, generalmente de madera o plástico, unidos por una cuña en forma cilíndrica, la cual los une estando a corta distancia, y también en la cual se encuentra enrollado un hilo o cordón, donde un extremo está atado y el otro no. La función del juego es coger el extremo libre del hilo o cordón y tirar hacia abajo y luego hacia arriba. En un principio, se elaboraban los discos en madera, en la actualidad se elaboran de plástico y se añaden luces u otros detalles; c) El run-run, es un juego compuesto por un disco, al cual se realiza dos huecos, por donde se pasa un hilo o cordel, con el que se gira y se estira para que se pueda enrollar en el disco. El juego en si consiste en girar el disco utilizando el hilo utilizando ambas manos, donde cada mano sujeta cada extremo de la cuerda o hilo. En lugares como Celendín el disco se compone por dos “chapas” de botellas, las cuales son aplanadas y a las que se les inserta la cuerda; d) El trompo, es un juguete de madera, con la cual se elaboran en forma cónica, teniendo en la parte inferior una punta metálica, generalmente de un clavo. También posee un hilo o cuerda pequeña que se enreda en la punta y en el cuerpo del juguete. El juego consiste en agarrar el extremo libre del hilo y arrojarlo al piso con fuerza; haciendo que gire la punta metálica sobre su propio eje en una superficie, que mayormente es el suelo o las manos; e) Las canicas, es un juego que consta en colocar pequeñas bolitas en el suelo y agarrar una o algunas para hacerlas chocar con las demás. Las canicas en si son bolitas elaboradas a partir de madera o porcelana, pero conforme fue pasando el tiempo se comercializan elaboradas en vidrio, las cuales se distinguen de los demás materiales porque son transparentes, y en el centro se distinguen diferentes colores y formas; f) La zaranda, es un juguete formado por una calabaza, el cual es un cuenco formado de una calabaza grande y hueca en dos partes. A la calabaza, se atraviesa utilizando un palito de madera, donde en su parte superior se enrolla un hilo o cuerda, la cual posteriormente se jala con

fuerza para que gire el objeto; g) La cometa, es un juguete que se elabora con bambú, del que se seleccionan porciones un poco largas, las que se colocan en forma vertical, horizontal o de ambas formas, cubriendo una de las caras de la estructura con tela o papel; luego se amarra un hilo o cuerda a la estructura, en un extremo se ata unas telas para formar la cola que va a equilibrar el juguete. La forma de jugar es agarrando la cometa y soltándola en el aire, ésta por acción del viento se mantiene volando, y depende de la persona la distancia entre ella y la cometa y el recorrido que hace; h) Carreras de sacos, es un juego que consiste en que los jugadores utilicen sacos que cubran sus piernas, después para la carrera tienen que agarrar sus sacos y comenzar a avanzar sin soltarlos. El avance solo se da mediante saltos, y el juego finaliza cuando uno de los jugadores llega primero a la línea de meta; i) Saltar la cuerda, el juego consiste en que dos participantes agarran una cuerda larga, donde proceden a hacerla girar, al principio lentamente, pero con el paso del tiempo se gira más rápido, y los demás participantes tienen que saltar la cuerda; aquel que toque la cuerda saldrá de la cuerda, quedando los jugadores restantes, y el ganador es quien soporte mayor tiempo saltando la cuerda; j) La papa se quema, este juego se realiza juntando a un grupo de personas, quienes se colocan formando un círculo. A continuación, un jugador se ubica de espaldas y empieza a decir “La papa se quema, se quema la papa”, y los participantes del círculo empiezan a pasarse un objeto, como un balón. Cuando la persona que mencionaba la frase menciona “La papa se quemó”, aquella persona que terminó quedándose con el objeto pasa a ser el que menciona los avisos; k) La cuchara y el limón, consiste en una carrera donde los participantes utilizan una cuchara y un limón, o también huevos o pelotitas; luego al iniciarse la carrera los jugadores corren hasta la línea de meta cuidando que no se caiga el objeto que llevan en la cuchara. En caso se caiga, lo recogen y siguen la carrera; la cual finaliza quien llega primero; l) El palo encebado, el juego consiste en escalar o trepar un poste, y quien llegue más rápido ganará; la dificultad es que el poste estará engrasado, complicando a los jugadores subir; m) El palito mantequillero, este juego consiste en que, de los participantes, uno coge un palito y procede a esconderlo en cualquier parte de la zona donde se encuentren. Luego, aquellos que buscarán el palito son guiados por el que lo escondió mencionándoles si están cerca “caliente”, mientras que si se encuentran lejos menciona

“frío”; n) Las rondas, el juego consiste en que los participantes se ubican creando un círculo en la zona donde se encuentren para posteriormente agarrarse de las manos y cantar canciones típicas de la zona o región. En zonas como Celendín, una de estas canciones es “arroz con leche”; o) El gato y el ratón, el juego consiste en que, un grupo de participantes se encuentran en una zona, donde crean un círculo entre ellos, luego se entrelazan los brazos. Uno de los participantes es “el ratón”, mientras que otro que no integra el círculo es “el gato”. Básicamente consiste en que el gato agarre al ratón y lo saque del grupo, pero los demás jugadores lo impiden levantando y bajando sus brazos. Si el ratón logra ser sacado por el gato, otros jugadores pasan a representar los papeles mencionados; p) La gallina ciega, el juego consiste en que, un grupo de participantes se encuentra en una zona creando un círculo, aparte a una distancia regular se encuentran dos participantes, donde uno le coloca una venda o cinta al otro para que no vea a los que forman el círculo. Posteriormente, le da varias vueltas, dejándolo mareado al que está vendado, y luego le permite que vaya a buscar a los participantes. En este momento se representa “la gallina ciega”, luego, el jugador podrá guiarse o ser guiado por los participantes, quienes le mencionarán pistas o que se dirija a tal lado. Finalmente, si el jugador vendado toca a uno de los jugadores del círculo, pasará a ser “la gallina ciega”; q) Loco escondido, el juego abarca a un determinado número de participantes, donde todos a excepción de uno se esconden. El participante que no se esconde se acerca a una superficie o pared, donde procede a contar hasta cierto número establecido o elegido por los que se escondieron, mientras los demás se esconden. Al acabar el conteo, quien se quedó contando procede a buscar a cada uno. Toda persona que va encontrando tiene que ir al lugar donde contó y mencionar el nombre. El juego termina cuando el que contó encuentra al último participante; r) Loco paralizado, el juego consiste en que, de un grupo de participantes, uno de ellos es “el loco”, mientras que los demás corren, donde “el loco” tiene que perseguir a los participantes y si llega a tocarlos estos no pueden moverse, hasta que algún compañero lo toque. Si una persona es tocada tres veces pasará a ser “el loco”; s) El avión, el juego consiste en dibujar un avión en el piso, donde se separan por partes o cuadros, colocando en cada cuadrado uno o dos números, después cada jugador lanza una piedra en el primer cuadro y salta con un solo pie hasta el cuadro siguiente al que lanzó la

piedra, y así se realiza hasta llegar al último número o cuadro. Mayormente se colocan números del 1 al 10, donde en los números 5 y 9 los jugadores pueden descansar colocando ambos pies en el cuadro. Si el jugador desea regresar tiene que recoger la piedra y seguir, y para regresar a su posición debe hacer los mismos pasos mencionados. También, si los jugadores no lanzan la piedra correctamente o si pisa mal tienen que volver a empezar. En caso que un jugador finalice todos los cuadros, procede a marcar el último cuadro, indicando que los demás participantes no pueden pisarlo, solo él; t) La candelita, cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

Referente a la variable dependiente, es decir, la socialización; es el proceso por el cual la persona, asimila y se adapta a las diversas circunstancias en su entorno, mediante la interacción e interrelación con las personas del entorno cercano, internalizando hábitos o costumbres o patrones de interacción. Ello implica también interacción, con los sujetos, según patrones, normas éticas y valores en un grupo social en un tiempo determinado (Manya, 2019).

En lo largo del desarrollo humano ocurre la socialización, sin embargo, es de mayor importancia en la infancia y la niñez, en tanto que favorece el aprendizaje en el aspecto cognitivo como en el aspecto social, por ejemplo, la asimilación de hábitos, costumbres, normas y valores. La socialización es un proceso que ayuda a los niños a desarrollar su identidad personal, así como también hacer suya la cultura aprendida. Las experiencias que va teniendo a través del tiempo es lo que va determinando el carácter, que se mantendrá a lo largo de toda su vida; haciendo mención que el aprendizaje se da en todo momento, en el cual la persona tendrá experiencias agradables o desagradables y por medio de ellas adquiere nuevos conocimientos.

La socialización se inicia en el seno familiar, de allí la importancia de que los niños y las niñas tengan una familia funcional, que permita socializar de manera adecuada; en ese sentido, se debe entender que la parte del desarrollo social del niño se verá afectado, cuando los niños(as) no crecen al lado de sus padres o madres por diferentes motivos que pueden ser por abandono o fallecimiento de uno de los progenitores, sumado a ello las malas relaciones de pareja, en donde el niño es espectador de relaciones tóxicas y muchas veces, víctima de maltrato; hace que los niños y niñas se aíslen socialmente por las malas experiencias vividas en su primer entorno social. Se puede afirmar entonces que, si los niños crecen en hogares estables y funcionales o las experiencias de socialización que desarrollan en su infancia fueron gratificantes, logra en él desarrollar identidades socialmente definidas.

Entre las características de la socialización, se encuentran a) La socialización ocurre durante todas las etapas de la vida ante la sociedad, se reconoce que esta etapa cobra un valor fundamental en los primeros años de vida, así como en la adolescencia; b) Se adquiere en función al entorno en que el individuo se encuentra; c) Es una capacidad que tiene todo ser humano para poder relacionarse con otros seres humanos, pues el ser humano busca siempre estar en contacto con seres de su misma especie; d) Al socializar el ser humano logra un equilibrio emocional, ya que al compartir experiencias con otras personas de sus mismos intereses logra un equilibrio emocional. e) Para lograr una socialización, el ser humano debe acatar normas, pautas, reglas de convivencia del contexto donde se desarrolla.

Asimismo, este proceso es importante porque: 1) La edad del infante es de suma importancia para que el niño aprenda a socializar; es en esa edad donde sienta las bases para una socialización para toda su vida. De allí la importancia y la gran responsabilidad que tienen los maestros y maestras que tienen a su cargo a niños desde los tres años de edad. De esta manera las instituciones educativas se llegan a convertir en el segundo hogar de los niños y niñas y un espacio muy importante para aprender a socializar con su entorno y contexto; 2) Las instituciones educativas tienen una gran responsabilidad frente a la niñez de nuestro país, pues es dentro de las aulas donde el niño es observado y a muy temprana edad se puede ver complicaciones que pueda

tener para socializar, ante las dificultades que se puedan presentar, el maestro debe de ponerse en contacto rápidamente con la familia del niño para poder realizar las correcciones respectivas por medio de especialistas; 3) Es en la institución educativa donde el niño aprende a socializar con un entorno diferente al de su hogar y esto se puede lograr de una manera natural por medio del juego o actividades de integración, los métodos de enseñanza se darán de acuerdo a las características de los niños y de las niñas, ya que no es igual enseñar a socializar a un niño de tres años, que a un niño de 4 o 5 años de edad. Cada uno tiene sus propias características propias de la edad y a pesar de solo tener un año de diferencia, estas diferencias son significativas, pues en esta etapa el niño crece a pasos agigantados. (Obando, 2017)

Existen además causales que afectan la socialización; entre los factores que suelen afectar la interacción social y con ello la socialización, en primera línea es el contexto familiar y su historia familiar, es decir es el hogar el primer espacio de socialización de toda persona, dentro de los diferentes factores que afectan la interacción social y el desarrollo social mencionaremos aquellos que consideramos los más importantes y relevantes: a) pérdida de la madre o el padre a temprana edad, esto conlleva a que el niño tienda a sentirse muchas veces solo o desamparado impidiéndole tener buenas relaciones con sus pares; b) racismo, esto se ve en sus inicios dentro de las instituciones educativas y no dentro de las paredes del hogar; c) dificultades de salud; al no tener buenas condiciones ya sean físicas o mentales el niño o niña se ve impedido de socializar con todos sus compañeros siendo esto motivo de aislamiento de los grupos de su entorno.

Respecto de la socialización, el estudio se fundamenta en la teoría de Erick Erickson; quien sostiene para convertirse en un ser social, el individuo debe pasar por procesos psicológico llamados estadíos, momentos o etapas en las cuales las personas van desarrollando las habilidades necesarias de socialización, en cada uno de estos estadíos o etapas las personas logran desarrollar una serie de cualidades, actitudes y aptitudes de manera escalonada, de allí que lo que logren en una determinada etapa, lo lleva a un nivel superior en su desarrollo social. El autor, realiza un seguimiento a la persona por medio de su interacción con la sociedad, teniendo en cuenta su entorno

social, toma como referencia tres etapas de desarrollo social, siendo cada momento marcado por una crisis que debe ser superada para avanzar al siguiente nivel. Esto va de la mano con el proceso de maduración de la persona, en este caso del niño; si este, logra superar los lineamientos de cada etapa pasará a la siguiente, de no logra superar los lineamientos permanecerá en esta etapa, lo cual será negativo para un desarrollo social estable. Asimismo, en sus estudios muestra una mayor preocupación al crecimiento social ante un crecimiento biológico, mencionando que la persona debe de pasar por estos tres periodos o etapas de manera escalonada según su maduración; a continuación, se hará mención de estas etapas donde se tiene influencia en la edad de los sujetos de estudio: 1) Confianza básica vs desconfianza básica: Abarca desde el nacimiento hasta los 12-18 meses; 2) Autonomía vs vergüenza y duda: Abarca desde los 18 meses hasta los 3 años; 3) Iniciativa vs culpabilidad: Abarca desde los 3 años hasta los 6 años.

Con relación a las dimensiones de la socialización, se consideran a) Integración, según Bembibre (2013), es la acción que consiste en que un grupo ya consolidado adhiera a otra persona, sin distinguir entre características físicas, personales, etc. Dicha acción se refleja con la sociedad misma, puesto que todas las personas tienen que convivir en paz y armonía; Sin embargo, las diferencias y los prejuicios que las mismas generan hacen que muchas veces algunos integrantes se nieguen a integrar a aquellos que se hallan por fuera del grupo. Esta situación se da no sólo en grupos humanos sino también entre sociedades de animales. En este aspecto los padres juegan un rol muy importante pues son ellos los primeros seres con los que socializa el niño y es con ayuda de los padres que los niños aprenderán a interactuar dentro de una sociedad, partiendo desde el seno del hogar. Los padres son los primeros agentes socializadores en la vida de los niños deben de tener en cuenta involucrar al niño en las rutinas y rituales del hogar, siendo de esta manera los niños coparticipes de la integración familiar. Se debe entender que la socialización no es unidireccional, pues los niños y las niñas son agentes activos en este proceso de socialización. Dentro de la institución educativa los niños y las niñas empezarán a integrarse según sus grupos de pares, ello implica que irán poco a poco ubicando a sus compañeros que

comparten los mismos intereses, ya sea en la vestimenta, la zona donde viven, el color de su piel, sus gustos e intereses en un determinado programa de televisión.

Otro centro de aprendizaje de integración son las calles, las iglesias, entre otros; donde los niños nuevamente hacen grupos de integración según sus propios intereses comunes tomando como base la socialización aprendida en casa. Las reglas o comúnmente conocidas como normas de comportamiento juegan un papel importante en la integración, ya que como se ha visto anteriormente, los niños y niñas vienen con normas ya establecidas y conocidas, normas que serán muy posiblemente cambiadas ante esta nueva sociedad que afronta el niño. Es importante tener en cuenta las normas y que el niño reconozca a ellas como tal para la integración ante la sociedad, en este caso la escuela, el obedecer las normas planteadas en la institución educativa, y en el salón de clase prepara al niño para poder adaptarse a las normas de la sociedad, teniendo claro que las normas no son rígidas ni perennes, si no que estas cambian según el ambiente donde se encuentre y como seres humanos debemos de aprender a adaptarnos a las circunstancias, esto sin dejar de lado al ética y la moral. b) La comunicación; según Pérez y Gardey (2010), considera que esta, la cual es la interacción y conexión de dos a más individuos, también se comparten situaciones, opiniones, sentimientos, siendo común en percibir y concebir entre los individuos relacionados. La comunicación es muy importante puesto que por medio de ella se puede interactuar con los demás y realizar las actividades cotidianas. El proceso de comunicación implica la emisión de señales, tales como sonidos, gestos o señas con la única intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación, el mensaje, llegue a buen puerto, al destinatario, será necesario que este cuente con las habilidades de decodificar e interpretar el mensaje en cuestión.

La institución educativa es una gran influencia en el desarrollo de la comunicación principalmente de los niños y de las niñas, teniendo cada institución educativa sus propias características. Dentro de estas, los niños y las niñas sienten la presión de comunicarse según el modelo dado por el docente a cargo teniendo que cumplir diferentes protocolos sociales, es pues el sistema educativo el centro de regulación de una buena comunicación o una comunicación correcta ya que es allí

donde el niño aprende normas de comunicación desarrollando de ese modo habilidades específicas de comunicación desde una edad temprana. Es allí donde aprende o refuerza los aprendizajes de casa, pues es durante la elaboración o presentación de tareas donde el niño debe de argumentar, exponer y transmitir sus ideas a la sociedad que en este caso vienen a ser sus propios compañeros.

Las telecomunicaciones influyen también como medio de comunicación, es por ello que el Estado ha normado cierto tipo de comunicación solo para adultos en un determinado horario donde supuestamente los niños estarían menos expuestos. Entonces se puede afirmar que, si no existe la comunicación, no existiría la socialización; así mismo se debe de considerar que el lenguaje no es el único medio de comunicación, teniendo en cuenta los niños con habilidades diferentes que suelen utilizar otras formas de comunicación, esto conlleva a que el personal docente debe tener nociones básicas para poder trabajar con los niños diferentes logrando una socialización dentro del grupo de trabajo, en estas circunstancias; el juego se vuelve una herramienta muy valiosa. c) La actitud; Gadea y Duarte (s. f.), la considera como la forma o disposición de un individuo a comportarse de determinadas maneras. Se sabe que cada persona pasa o vive por situaciones complicadas, que hacen surgir sentimientos o emociones por las mismas repercusiones, pero en el caso de la actitud, representa la disposición de la persona con respecto a los recursos que tiene para afrontar e intentar solucionar situaciones complicadas o desafíos. Las disposiciones que permiten a la persona actuar ante situaciones como las mencionadas, representan una actitud positiva. Por lo tanto, si se tiene una actitud mental positiva, se pueden tener sentimientos de bienestar. Malinowski (1984, p 89) menciona que la totalidad de las pautas de comportamiento socialmente adquiridas, son apoyadas por la tradición y generalmente exhibidas por miembros de nuestra sociedad, quiere decir que las costumbres vienen formándose desde casa y al hablar de costumbres estamos hablando de las actitudes con las que llega el niño o la niña a la institución educativa, estas costumbres o actitudes se verán reflejas en la socialización e interacción que realizan durante su permanencia en la institución educativa, ello implica que tanto los niños y las niñas deben de hacer cambios y adaptarse a las nuevas normas y reglas establecidas por el docente dentro del aula. Estas nuevas normas harán un cambio de actitud con la que el niño ya viene acostumbrado a mostrar (por aprendizaje) desde casa, una de las costumbres más difíciles de cambiar es la realización de juegos de roles, ya que el niño en casa viene a ser el centro de atención y maneja una actitud

egocentrista por ser el engraido de casa, al llegar a la escuela y ya no ser el único, afecta considerablemente su actitud, que irá cambiando conforme acepte las nuevas reglas del aula y definitivamente ello va en función a las habilidades de los docentes para lograr introducir estas nuevas normas. Ello nos da una visión relevante de la importancia que tiene el maestro dentro de las aulas para que el niño muestre una buena actitud ante la socialización dentro del espacio educativo, esperando que estas actitudes aprendidas luego se vean reflejadas ante la sociedad.

Respecto de la justificación, la presente investigación se justifica a nivel teórico porque el estudio desarrollado se sustenta en la teoría de enfoque social; asimismo, se logra conceptualizar la brecha entre la relación de los juegos tradicionales y el nivel de socialización, a partir del análisis y discusión de los resultados obtenidos y teniendo como referente, estudios de investigación realizados anteriormente. De modo que dentro del aporte científico se puede señalar que se afirma en las teorías descritas por Vygotsky y Piaget, de tal manera que el juego tradicional será tomado como una prioridad en el aprendizaje del niño.

Asimismo, a nivel metodológico, se justifica porque siguiendo la rigurosidad científica, facilitó la identificación de la relación entre los juegos tradicionales y el nivel de socialización, para que se puedan formular planes de intervención e implementar políticas y prácticas adecuadas y mejorar el nivel de socialización, en beneficio de los docentes y alumnos de la institución educativa.

El beneficio social es que el individuo es un ser social y como tal, a través del desarrollo debe adaptarse al grupo en el cual interactúa; en la infancia y niñez una de las mejores herramientas es el juego y con ello los juegos tradicionales. Actualmente en nuestro país y en muchos otros existe un interés permanente por la relación entre los juegos tradicionales y el nivel de socialización, ya que esta se ha convertido en una condición importante para lograr una mejor interacción del niño con sus padres, profesores y sus pares.

La investigación presenta una ganancia pedagógica porque las actividades que se implementaron y ejecutaron constituyen una propuesta para los docentes en su desempeño para mejorar la socialización de los niños de educación inicial.

El aporte científico es que, en el ámbito educativo, debe servir para posteriores investigaciones y orientar a los responsables del área del nivel de socialización en formular planes de mejoramiento continuo en las respectivas variables de estudio.

En cuanto a la realidad problemática, la primera infancia se caracteriza porque mejora significativamente los comportamientos sociales de los niños. Según UNICEF (2021), cerca de 20 millones de niños preescolares han estado sin educación, y por consiguiente, sin socializar durante la pandemia; y si se define a la primera infancia como el periodo desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, en donde el cerebro se desarrolla apreciablemente, en la cual el niño recibe influencia de su entorno; es de suma importancia priorizar objetivos de desarrollo de sus necesidades emocionales, físicas y socio-cognitivas, para forjar ciudadanía responsable del futuro; constituyéndose en una de las mejores inversiones que los países pueden realizar; para estar acorde al 4to Objetivo de Desarrollo Sostenible, que indica que al 2030 todos los niños y niñas deben tener acceso a servicios de atención para el desarrollo de la primera infancia y a una educación preescolar de calidad. A nivel nacional, la propuesta de la Educación Intercultural Bilingüe, propuesta de avanzada para América Latina y desarrollada en Perú por el MINEDU (2013, p.37), estipula que es necesario el desarrollo de una metodología intercultural para que el estudiante aprenda con formas de su propia cultura, refuerce su socialización natural, en congruencia con métodos y técnicas propias de la pedagogía actual. Así, el contexto social, la calidad de la funcionalidad familiar, la cultura de los padres, los estilos de crianza, entre otros; suelen influir en la socialización de los estudiantes de educación inicial; y una de las vías de socialización en los infantes usualmente es el juego; esto hace que ellos logren mejores aprendizajes. Por otro lado, más de tres millones de niños, tienen de 0 -5 años de edad, y por la pandemia, el único medio de socialización para los niños peruanos ha sido el internet, debido a la mayor cantidad de tiempo que estos pasan frente a las pantallas (Fore, 2021) A nivel local, las niñas y los niños de la I. E. I. N° 248 La

Congona no son ajenos a este problema de socialización, observándose un deficiente socialización durante sus actividades diarias del proceso de enseñanza aprendizaje; siendo el juego una actividad que llama la atención al niño y es algo que ellos lo hacen de manera natural y lo disfrutan, además pueden socializar de una mejor manera. Por ello, una de las estrategias de socialización más pertinente, en niños de educación inicial es la de los juegos tradicionales, la cual constituye una herramienta clave para la socialización de los niños y las niñas dentro de la Institución Educativa N° 248-La Congona; en ese sentido se planteó el problema de investigación: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona?

Se considera también la conceptualización y operacionalización de las variables. Al respecto, la definición conceptual de las variables de estudio se establece de la siguiente manera: Juegos tradicionales; según Morera (2008), son una esencia en la vida de las personas, ya que son actividades lúdicas que representan expresiones tanto sociales como culturales, relacionándose con una característica básica de la persona, la cual es un ser social por naturaleza; esta abarca la interacción e influencia entre personas, enmarcando cada una su propio comportamiento social y cómo se adaptan para poder convivir. En el aspecto de los niños, representa la adquisición de conocimientos, capacidades y destrezas con los cuales puedan integrarse a un grupo. (Molina, 2008)

Socialización; es el proceso por el cual la persona, asimila y se adapta a las diversas circunstancias en su entorno. En este proceso, los individuos asimilan e introyectan aspectos sociales y culturales del entorno social, mediante la interacción e interrelación con las personas del entorno cercano, internalizando hábitos o costumbres o patrones de interacción. Ello implica también interacción, con los sujetos, según patrones, normas éticas y valores en un grupo social en un tiempo determinado. (Raffino, 2020)

La definición operacional, tanto de la variable independiente como de la dependiente, se establece así:

Juegos tradicionales; se operacionalizó a través de la medición de las dimensiones como Identidad personal, creatividad, participación y cooperación; además de sus respectivos indicadores e ítems organizados en un instrumento o cuestionario.

Socialización; se efectuó por medio de la medición de las dimensiones de la variable como: Integración, Comunicación y Actitud; las cuales, de manera similar, tienen indicadores e ítems, estructurados en un instrumento o cuestionario

En relación a la operacionalización de variables de la investigación, éstas se detallan en la Tabla 1

Tabla 1

Operacionalización de las variables, dimensiones, indicadores e ítems

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM
Juegos tradicionales	Identidad personal	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto las opiniones de sus compañeros • Acepta las limitaciones de los demás. • Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos. 	1,2,3
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Crea reglas en el juego de forma espontánea • Propone creativamente nombres a un juego • Nombra las reglas del juego con claridad 	4,5,6,7
		<ul style="list-style-type: none"> • Propone espontáneamente juegos • Interactúa con los demás activamente • Discrimina a sus compañeros 	8,9,10,11
	Participación	<ul style="list-style-type: none"> • Se organiza para formar grupos. • Asume responsabilidades en el juego. • Cumple con agrado su rol en el juego 	12,13,14,15
	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta los acuerdos tomados en grupo. • Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego. • Colabora con la maestra en el desarrollo del juego. 	
Socialización	Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Acomodación a las circunstancias • Aceptación del trato a entre compañeros 	1, 2,

Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en el grupo • Manifestación de pensamientos con libertad • Expresión de emociones 	5, 6, 8, 9
Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa en la participación • Muestra de seguridad • Muestra de respeto a los demás 	3, 4, 7, 10

La hipótesis planteada fue: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021.

Referente a los objetivos, se consideró a) Objetivo general: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021. b) Objetivos específicos: 1) Identificar el nivel de la socialización antes de la aplicación de los juegos tradicionales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021; 2) Identificar el nivel de la socialización después de la aplicación de los juegos tradicionales, en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona 2021; 3) Comparar los resultados del nivel de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales, en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona 2021

METODOLOGÍA

El enfoque de la investigación fue el cuantitativo, porque tuvo un proceso secuencial desde la delimitación o situación problemática, establecer objetivos e interrogantes de investigación, la construcción de un marco teórico, el establecimiento de las variables y la formulación de hipótesis; la medición de las variables, análisis de datos obtenidos empleando métodos estadísticos, contrastar la hipótesis y explicar los resultados y por último, elaborar conclusiones o generalizaciones (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; p. 5)

El alcance empleado fue explicativo porque estos estudios se dirigen a dar respuesta a las causas, al porqué ocurre un hecho, las condiciones y la relación entre dos o más variables. Referente al diseño, el estudio fue experimental, dentro de la clase de pre-experimentos; es decir a un solo grupo se aplica una prueba antes del tratamiento experimental, luego se procede a administrar el estímulo y luego de este, se aplica la prueba; en este caso, el reactivo fue los juegos tradicionales para observar la mejora del proceso de socialización (Hernández et al., 2014; p. 141)

El diagrama de este diseño de investigación, de pre/posprueba con un solo grupo se grafica a continuación:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: Grupo experimental.

O₁: Pre test

X: Aplicación del programa

O₂: Post test

Respecto a la población y muestra, según Hernández et al. (2014 p.174), población es el grupo de elementos, seres o eventos, que concuerdan entre sí en función a particularidades o especificaciones, de los que se necesita analizar. Para el estudio

se empleó el método de selección de la población basado en el muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que se dispuso de una sección de estudiantes de educación inicial que se constituyó en población y muestra. (Hernández, 2021). En este caso, la muestra fue homogénea, considerándose al total de esta, denominándose en lo sucesivo población muestral; la cual estuvo conformada por todos los niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021; su composición se describe en la Tabla 2.

Tabla 2

Población muestral conformada por los niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021

Niños de 5 años	Sexo		Total
	H	M	
	4	6	10
Total	10		

Nota: Información de las nóminas de matrícula I. E. N° 248 La Congona.

Con relación a las técnicas e instrumentos de recolección de datos; en la investigación se aplicó la técnica de la observación, la misma que es la manera o la forma específica para recolectar la data, complementando al método científico, el cual es amplio. (Arias, (2016 p.67). En este caso, como técnicas se emplearon la observación y la encuesta; la cual es una técnica de medición que permitirá que el instrumento usado para la medición no dirija el comportamiento de los sujetos. Asimismo, lo definió también como un procedimiento destinado a recolectar información individualmente. (Hernández et al. 2014, p. 266) Para el caso de los instrumentos, en el presente estudio se utilizó como instrumento de recolección de información, la ficha de observación, constituyéndose en pre test y post test para determinar el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. 248 La Congona 2021.

Para el análisis y procesamiento de la información; en el presente trabajo se recolectó información de fuentes primarias y secundarias, es decir, bibliografía, artículos científicos y demás fuentes. El proceso de análisis de los datos obtenidos se realizó mediante la estadística descriptiva la cual según Hernández et al. (2014), lo

define como los métodos que implican la recolección, presentación y caracterización de un conjunto de datos a fin de descubrir en la forma apropiada las diversas características de ese conjunto de datos; a través del uso de Ms Excel 2016; para la representación en figuras elaboradas adecuadamente, según la secuencia de la encuesta aplicada. De la misma forma se usó el programa SPSS V23, para la estadística inferencial, es decir, para comprobar la hipótesis planteada estando de acuerdo con Hernández, et al. (2014) quien establece que es el proceso por el cual se deducen o infieren propiedades o características de una población a partir de una muestra significativa.

Asimismo, para la validez y confiabilidad del instrumento, se validaron mediante el juicio de expertos, los mismos que consideraron criterios como 1) Con respecto a la elaboración, se consideraron los siguientes aspectos: a) Coherencia entre las variables de estudio, así como entre las respectivas dimensiones e indicadores. Se realizó la recopilación de información de manera objetiva; b) Los indicadores se establecieron conforme a los objetivos de investigación, para que así se pueda obtener la información necesaria; c) Se consideró la aplicación de una muestra piloto para demostrar la confiabilidad del instrumento; d) Redacción de manera clara y concisa las instrucciones correspondientes; e) Determinar las características del instrumento; f) Las técnicas e instrumentos deben relacionarse para lograr correctamente la recopilación de datos. 2) Con respecto a la validación de los instrumentos; se realizó sobre la base de los siguientes aspectos; a) Se consideró el juicio de expertos; estos jueces, se respaldaron en Paniagua (2015), quien refiere que la validez de un instrumento es el grado en que un instrumento mide realmente las dimensiones de la variable dependiente; es decir que la validez de contenido es el grado en cual el instrumento refleja el dominio específico del contenido, de tal manera que los tres expertos concluyeron y dieron su veredicto como resultado que el instrumento elaborado fue válido y confiable; b) Referente a la confiabilidad del instrumento, esta es el grado que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes, (Hernández et al. 2014, p.200); en esta investigación se tuvo en cuenta el instrumento para medir la variable dependiente o socialización; el cual, al someterse a una prueba piloto a una muestra de la población, para establecer coherencia entre los ítems,

alternativas y el instrumento final; se obtuvo como resultado, mediante el Alfa de Cronbach = 0.894, lo cual indica nivel de confiabilidad Muy confiable, según lo muestra la Tabla 3

Tabla 3

Resultados de la confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach en la prueba piloto

Alfa de Cronbach		
Alfa de Cronbach	basada en elementos estandarizados	N de elementos
,894	,896	10

Nota: Resultados mediante el SPSS V. 23

Asimismo, referente a las técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación; se pudieron obtener los datos necesarios por medio de la aplicación de la técnica denominada encuesta.

Con relación a los criterios para la interpretación, se tuvieron en cuenta: a) Los resultados se integraron de forma lógica para la discusión de resultados, realizando un comentario objetivo sobre los resultados obtenidos y su relación con los objetivos de la investigación; b) Se estableció una relación lógica de los resultados obtenidos con las teorías y estudios referentes.

Referente a las técnicas estadísticas inferenciales, estas se utilizaron mediante el software SPSS V. 23, para: a) determinar la confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach y b) para contrastar la hipótesis mediante la prueba estadística T de Student.

RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento para la recopilación de datos y la adecuada interpretación de resultados, respecto del nivel de socialización antes de la aplicación de los juegos tradicionales, mostrado en la Tabla 4 y Figura 1

Tabla 4.

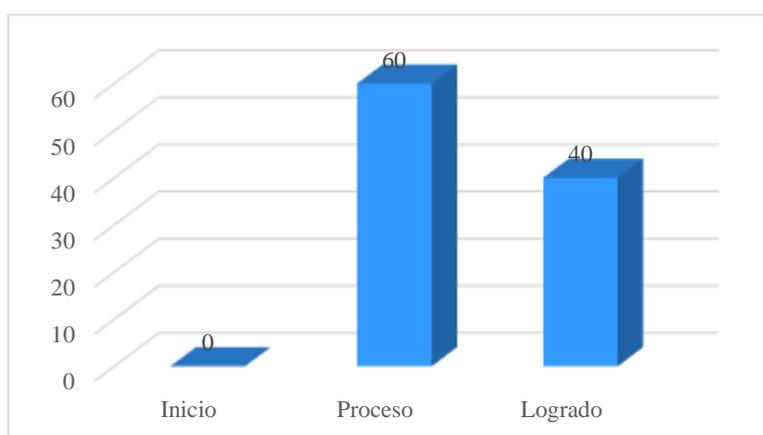
Nivel de socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

Nivel	n	%
Inicio	00	00
Proceso	06	60
Logrado	04	40
Total	10	100,0

Nota: Resultados del pre test de la investigación

Figura 1

Nivel de socialización en porcentaje de los niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.



Nota: Las barras representan el nivel de socialización: En Inicio, en Proceso y Logrado; alcanzado por los niños de la I. E. I. N° 248. Elaborado con datos de la Tabla 4

Al interpretar los resultados, se evaluó a los estudiantes antes de la aplicación de los Juegos Tradicionales, donde se observa en la Tabla 4 y Figura 1 correspondiente al nivel de socialización, 0% están en nivel Inicio, 60% se encuentra en el nivel En proceso y el restante 40% se encuentra en el nivel Logrado.

Seguidamente se midió el nivel de socialización de la población muestral después de aplicar los juegos tradicionales, lo cual se muestra en la Tabla 5 y Figura 2

Tabla 5.

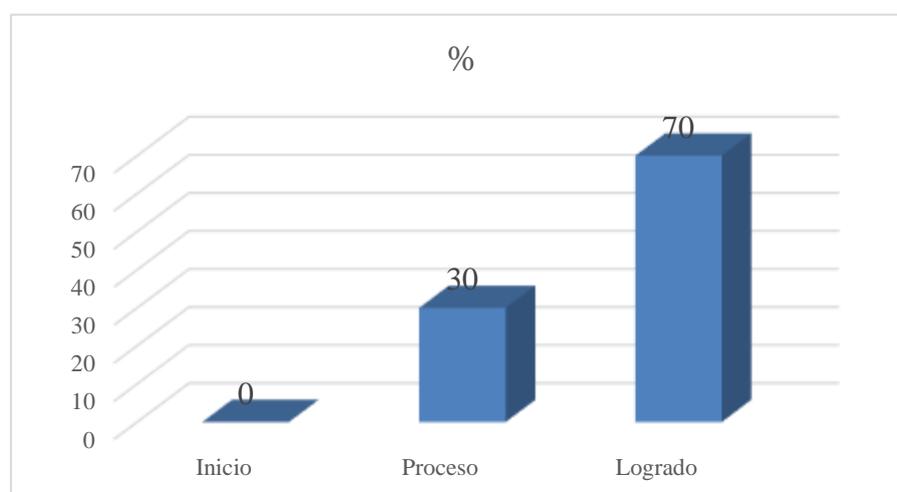
Nivel de socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021, después de la aplicación de los juegos tradicionales.

Nivel	n	%
Inicio	00	00
Proceso	03	30
Logrado	07	70
Total	10	100,0

Nota: Resultados obtenidos del pos test

Figura 2

Nivel de socialización en niños de 5 años de la I E N° 248 La Congona 2021, después de la aplicación de los juegos tradicionales.



Nota: Elaboración con datos de la Tabla 5

Se evaluó a los estudiantes después de la aplicación de los juegos tradicionales, donde se observa en la Tabla 5 y Figura 2, correspondiente al nivel de socialización, que el 70% se encuentra en el nivel Logrado y el 30%, se encuentra en el nivel En proceso, observándose además que ningún estudiante se encuentra en el nivel Inicio.

Al comparar los resultados del nivel de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021, se obtuvieron los resultados mostrados en la Tabla 6 y Figura 3

Tabla 6

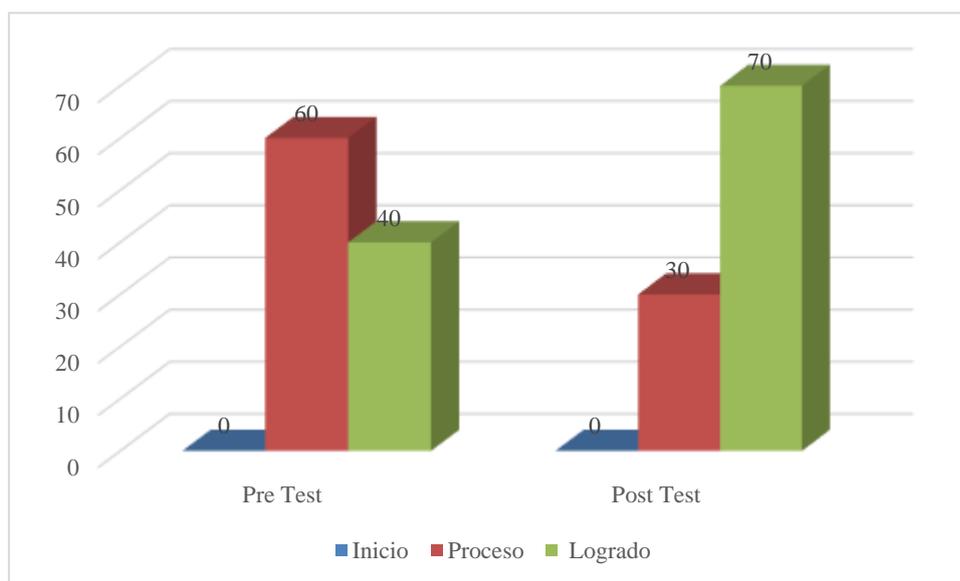
Comparación del Nivel de socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales

Nivel	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	6	60	3	30
Logrado	4	40	7	70
Total	10	100	10	100

Nota: Resultados obtenidos luego de aplicarse el pre y pos test

Figura 3

Comparación del Nivel de socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021, antes y después de la aplicación del programa de Juegos Tradicionales



Nota: Obtenido con datos de la Tabla 6

Al comparar el nivel de socialización de los niños antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales, se observa que mejora en la post prueba; es decir, antes que se aplicaran los juegos tradicionales, el nivel de socialización de los niños, 0% se encontraron en Nivel Inicio, el 60% se encontraba en el nivel En proceso y el restante 40% en el nivel Logrado. Después de aplicarse los juegos tradicionales, los niños mejoraron su nivel de socialización, puesto que se observa que el 70% se ubica en el nivel Logrado y el 30 % en el nivel En proceso y ninguno en el nivel Inicio, es decir, se mejoró el nivel de socialización de los niños de la I. E. N° 248 La Congona; por lo tanto, la aplicación de los juegos tradicionales mejoró significativamente la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021.

La comprobación de hipótesis se efectuó utilizando el software especializado SPSS V. 23 en primer lugar, mediante los estadísticos de prueba única, tanto en el pre test como en la post prueba, como se observa en la Tabla 7

Tabla 7

Estadísticos de muestra única del pre y post test en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pre prueba	10	23,700	4,6200	1,4610
Post prueba	10	27,400	3,6576	1,1566

Nota: Resultados obtenidos con software SPSS V. 23

Al interpretar estos resultados, los estudiantes de la población de estudio como se observa en la Tabla 7, que en la pre prueba logran una media de 23.7 y en la post prueba, una media de 27.4, es decir, que luego de la aplicación de los juegos tradicionales, el nivel de socialización de los niños mejora significativamente.

Seguidamente se procedió a desarrollar una prueba de muestra única con el software estadístico SPSS, mediante la prueba estadística T de Student, tal como se observa en la Tabla 8

Tabla 8

Resultados de la prueba estadística T de Student de la pre y pos prueba aplicada a los niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021

	t	gl	Sig. (bilateral)	Valor de prueba = 0		
				Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre prueba	16,222	9	,000	23,7000	20,395	27,005
Post prueba	23,690	9	,000	27,4000	24,784	30,016

Nota: Resultados de la T de Student con software SPSS V. 23

Al interpretar los resultados se observan que al aplicar la prueba T de Student al pretest, se obtuvo un valor de 16.222 y en el posttest se obtuvo un valor de 23.690; con un p valor de 0,000 el cual es menor a 0.005; lo cual evidencia que el nivel de

socialización mejoró significativamente luego de aplicarse el programa de Juegos Tradicionales en los niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021.

No es así

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El objetivo de la investigación, fue determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa. N° 248 La Congona, 2021; con aplicación de pre y post test, con un solo grupo, determinándose que al evaluar el nivel de socialización en los niños mediante la aplicación de la pos prueba, esta mejora; puesto que en la pre prueba el nivel Logrado es de 40% y en la pos prueba, 70% para este mismo nivel, lo cual se confirma al contrastar la hipótesis al obtenerse, mediante la prueba T para el pre test=16.222 y para el pos test T= 23.690, con p valor menor a 0,005, apreciándose una diferencia significativa; por lo que se estableció que los juegos tradicionales mejoran significativamente en la socialización de los niños y niñas de la población muestral.

Estos resultados coinciden con Hernández et al. (2017), quienes refieren que la aplicación de juegos tradicionales es una estrategia muy importante en el proceso de socialización en los niños, porque su aplicación mejora dicho proceso.

Asimismo, concuerdan con los resultados de Valencia (2017), quien al estudiar cualitativamente la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la socialización, determinó que los juegos tradicionales favorecen la socialización de niños y niñas. También se coincide con Morocco (2020) y Vásquez (2016), quienes encuentran que luego de la aplicación de los juegos tradicionales, mejora sustantivamente las habilidades sociales en la población de estudios propuesta; y en el segundo caso, al aplicar juegos recreativos en estudiantes de educación inicial para mejorar la socialización de los infantes, concluye que los juegos recreativos influyen favorablemente y de modo significativo, en la socialización de la población motivo de su estudio.

Los resultados del estudio están de acuerdo con Bauzer (1997), quien sostiene que el juego es universal y en los juegos tradicionales se emplean objetos como frutas, piedras y otros objetos interactuando y socializando entre pares; y también con Orquera (2008), quien indica que los juegos tradicionales tiene una función social en el desarrollo del niño porque le ayuda a afirmar su convivencia, social y cultural, fortaleciendo el compañerismo y el desarrollo social.

Asimismo, estos resultados de mejora de la socialización de los niños en educación inicial, están de acuerdo con Trautmann (1995) quien considera que el juego es una necesidad básica; y, además de servir de medio de comunicación, contribuye al logro de la sinapsis neuronal mejorando el desarrollo cognitivo de los niños.

Al determinarse que los juegos tradicionales mejoran la socialización de los infantes, dichos resultados están de acuerdo a lo que sostiene Morera (2008), referente a que estos son esenciales y son expresiones de la sociedad y la cultura, siendo una característica básica de la persona, por ser social por naturaleza, además de facilitar la convivencia; y también, mediante el juego se adquiere saberes y habilidades que facilitan la integración a los grupos sociales; lo cual está de acuerdo a los estudios de Molina (2008)

Finalmente, estos resultados están de acuerdo con Raffino (2020), quien al proponer las dimensiones de la socialización como Integración, Comunicación y Actitud; sostiene que es un proceso mediante el cual la persona asimila y se adapta al entorno, generando hábitos o patrones de interacción y valores para un determinado grupo social; lo cual se logra con actividades lúdicas como los juegos tradicionales, los que no se efectúan en forma aislada; por el contrario, son participativos y cooperativos, con lo cual aprende a respetar reglas y normas, consolidando así el proceso de socialización, lo cual también está de acuerdo con Moreno (2002).

CONCLUSIONES

Se logró determinar que los juegos tradicionales mejoraron la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 La Congona durante el año lectivo 2021, al evidenciarse mejora significativa con la aplicación de la prueba T de Student y comparar los resultados del pre y por test; pues se obtuvo 16.222 en el pre test y 23.690 en el pos test, con un p valor menor a **0,005**.

No es así

Se identificó el nivel de socialización niños de 5 años Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021; antes de la aplicación de los juegos tradicionales, siendo de 0% para el nivel Inicio 60% para el nivel “En Proceso” y 40 % para el nivel “Logrado”.

Se identificó el nivel de socialización niños de 5 años Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021; después de la aplicación de los juegos tradicionales, siendo de 0% para el nivel Inicio, 30% para el nivel “En Proceso” y 70 % para el nivel “Logrado”.

Se comparó los resultados del nivel de socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona; observándose que el nivel Inicio en ambas pruebas se obtiene 0%, es decir ningún alumno; en el nivel “En Proceso” hay una disminución de la mitad en el pos test (30%) respecto del pre test (60%); mientras que el nivel “Logrado” sube a casi el doble en el pos test (70%), respecto del pre test (40%); lo cual confirma que los juegos tradicionales mejoran significativamente la socialización en los niños y niñas de Educación Inicial de la I. E. 248 La Congona.

RECOMENDACIONES

Se sugiere a las directoras de Educación Inicial de las zonas rurales de la región, incentivar la práctica de los juegos tradicionales con la finalidad de lograr que, a través de estos, los niños y niñas del Nivel Inicial, mejoren su socialización.

Las docentes deben planificar sus actividades o sesiones motivadoras empleando los juegos tradicionales para que ayuden a mejorar la socialización y el desarrollo socio-cognitivo en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial de la Educación Básica Regular.

Se sugiere que el personal docente adecúe su manera de laborar, mejorando su metodología de enseñar en distintos tipos de entorno, para que así el niño pueda adecuarse al grupo social, facilitando su integración.

Involucrar a los padres de familia para que actúen activa y responsablemente en la socialización de sus hijos, ya que el acompañamiento de la familia es decisivo para el proceso de socialización e integración.

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi familia por su constante apoyo moral para alcanzar mis metas, sin ellos no lo hubiera logrado.

A la Universidad San Pedro y su personal docente por permitirme la satisfacción de licenciarme en lo que me apasiona: La Educación de niños y niñas del Nivel Inicial

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, Coraima (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I. E. I. N° 324 niña Virgen María-Huacho. *Tesis de pregrado en Educación Inicial y Arte*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1>
- Arias, F. G. (2016). *El Proyecto de Investigacion* (7ma Edic.). Editorial Episteme. Caracas.
- Bauzer, E. (1997). *La universidad del juego*. Buenos Aires.
- Bembibre, C. (2013). Definición de Integración. Definición ABC. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/social/integracion.php> [...] | vía Definición ABC <https://www.definicionabc.com/social/integracion.php>.
- Ccahuana, Cladiza y Cuárez. Edith. (2020). La importancia del juego tradicional en la escuela educación intercultural bilingüe. Tesis de pregrado. Universidad San Ignacion de Loyola, Perú.
- Espinoza Dalmira. (2018). *Influencia cultural de los juegos tradicionales en los niños de 7 a 9 años en la I. E. N°86372 Javier Chero Beteta” distrito Rapayán provincia Huari-Ancash*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo; recuperado de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4586/BC-TES-3402%20ESPINOZA%20BLAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, C; Pautt, S y Miranda, N. (2017). *Juegos tradicionales: una estrategia para promover la socialización del niño en la corporación Instituto Mi Primera Estación*. Universidad de Cartagena.
- Hernández González, Oswaldo. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), e1442. Epub 01 de septiembre de 2021. Recuperado en 12 de agosto de 2022, de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.

Inca, Juan. (2018). *Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta –Cusco*. Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo; recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33584/inca_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Fore, Henrietta. (2021). El progreso ha retrocedido en prácticamente todos los indicadores importantes relativos a la infancia, dice UNICEF un año después de la declaración de la pandemia. Recuperado de <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/progreso-retrocedido-practicamente-todos-indicadores-importantes-infancia-UNICEF-un-ano-pandemia-COVID-19>.

Gadea, Mónica y Duarte, Laura. (s. f.). Desarrollo Personal y Social. Autoconocimiento. Recuperado de https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje//system/materiales_academicos/materiales/000/021/550/original/8%C2%BA_Grado_Desarrollo_Personal_y_Social_Docente.pdf?1618876900

Malinowski, B. (1984). Una teoría científica de la cultura. Ediciones Sarpe. Madrid

Manya, A. Y. (2019). La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I. E. N° 256 San Pablo - Ayacucho. *Tesis de pregrado*. Universidad San Ignacio de Loyola, Ayacucho.

Maza, Naysha. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo*

Chimbote, 2016. Recuperado de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU. (2013). La propuesta pedagógica EIB. Hacia una Educación Intercultural Bilingüe de Calidad. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/01-general/2->

Molina, R (2008). El juego como medio de socialización. Revista digital Innovación y experiencias educativas N° 14. Granada. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf

Moreno, Cristóbal (2002). Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz; recuperado de <https://efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>

Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. Universidad Nacional Costa Rica, Costa Rica. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/43529529_Generacion_tras_generacion_se_recobran_los_juegos_tradicionales/link/5710fc3708aeebe07c023b28/download

Morocco, Victoria (2020). *Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno año 2020. FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES. ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL;* recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26468/JUEGOS_TRADICIONALES_MOROCCO_MAMANI_VICTORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Paniagua, Ramón. (2015). Metodología para la validación de una escala o instrumento de medida. Facultad Nacional de Salud Pública. Universidad de Antioquia.

Medellín, Colombia, 2015. Recuperado de <https://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/d76a0609-c62d-4dfb-83dc-5313c2aed2f6/METODOLOG%C3%8DA+PARA+LA+VALIDACI%C3%93N+DE+UNA+ESCALA.pdf?MOD=AJPERES>

- Raffino, Estela. (2020). Relaciones Sociales. <https://concepto.de/relaciones-sociales/>
- Navea, Laura y Tosina Paola. (2020). *El impacto de las Nuevas Tecnologías en los Juegos Tradicionales*. Universidad de la Laguna. Tenerife . España; recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20120>
- Obando, María. (2017). Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna - Jardín Cruz de la Paz. Tesis de Pregrado. Universidad Nacional del Santa.
- Orquera, Sofía. (2008). *Validación de una Guía de Juegos Tradicionales para niños y niñas de 5 a 6 años*. Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador; recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6619/1/T-UC-0010-1078.pdf>.
- Pérez, Julián y Gardey, Ana. (2021). *Definicion.de: Definición de comunicación*. Recuperado de <https://definicion.de/comunicacion/>
- Sepúlveda R. María G., Alcaíno M. Cristian A. y García A. Gabriel A. (2012) *Psicoterapia evolutiva constructivista en niños y adolescentes: métodos y técnicas terapéuticas*. Juegos, imágenes, diálogos. Andros Impresores. Universidad de Chile, Facultad de Ciencias sociales, Santiago de Chile. Recuperado de https://www.psicoinjuv.uchile.cl/docs/publicaciones/varios_psicoterapia_evolutiva_constructivista_ninos_adolescentes.pdf
- Siderúrgica del Turbio (1997). Folleto institucional. Recuperado de https://issuu.com/ludymar5162/docs/proyecto_de_investigaci_n_acci_n_ludwing_m_rida/s/12346305
- Trautmann, T. (1995). *Alte Spiele (wieder) entdecken – eine Hoffnung für die*.

UNICEF. (2021). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas. Recuperado de <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiempo-frente-pantalla-internet-seguro>

Valencia, R. (2017) *Influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización*. Universidad de Quito. Ecuador.

Vásquez, M (2016). *Los juegos recreativos y la socialización de los infantes de Educación Inicial*. Universidad de Cajamarca. Cajamarca.

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO CON FICHA TÉCNICA, FICHA DE VALIDACION Y RESULTADOS DE CONFIABILIDAD

A. NOMBRE: GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E. N° 248 LA CONGONA

B. OBJETIVOS: Determinar el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021.

C. AUTORES:

Chávez Escalante Susana Edith.

D. ADMINISTRACIÓN: Individual

E. DURACIÓN: 30 minutos

F. SUJETOS DE APLICACIÓN: Estudiantes 5 años del nivel Educación Inicial de la I. E. N° 248 La Congona 2021.

G. TÉCNICA: Observación

H. PUNTUACIÓN Y ESCALA DE CALIFICACIÓN

Nivel	Rango
Logrado	De 14 a 20 puntos
En Proceso	De 08 a 13 puntos
En Inicio	De 00 a 07 puntos

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

INSTRUCCIONES:

Este instrumento tiene como propósito conocer el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021. Marca con un aspa (X) en los casilleros que aparecen al lado derecho de cada afirmación la alternativa que según tu opinión describe con mayor exactitud lo que piensas.

Nombre del niño (a):.....

Fecha:.....

N°	ÍTEM	Logrado	En Proceso	Inicio
1	Cuida los materiales que utiliza y respeta normas de convivencia			
2	Se integra al grupo con facilidad			
3	Muestra comprensión, simpatía y gratitud			
4	Comparte con sus compañeros			
5	Respeto reglas del juego			
6	Mantiene contacto y se relaciona con sus compañeros			
7	Muestra su agrado o desagrado al participar en el juego			
8	Participa con entusiasmo			
9	Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas			
10	Es solidario con sus compañeros y adultos			

Escala de valoración

Logrado: 2 En Proceso: 1 En Inicio: 0

**RESULTADOS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO MEDIANTE
EL ALFA DE CRONBACH**

<hr/>		
	Alfa de Cronbach	
Alfa de Cronbach	basada en elementos estandarizados	N de elementos
<hr/>		
,894	,896	10
<hr/>		

Nota: Resultados mediante el SPSS V. 23

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA LOGICA Y METODOLÓGICA

Título: Juegos tradicionales desarrollan la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021

Problema	Objetivo	Hipótesis
Problema general ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona 2021?	Objetivo general Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021 Objetivos específicos Identificar el nivel de la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021; antes de la aplicación de los juegos tradicionales. Identificar el nivel de la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021; después de la aplicación de los juegos tradicionales Comparar los resultados del nivel de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021.	Los juegos tradicionales mejoran significativamente la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 248 La Congona, 2021.

ANEXO 2B: MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

Título: Juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2021

Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Variable independiente Juegos tradicionales	Identidad personal	Respeto las opiniones de sus compañeros Acepta las limitaciones de los demás. Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.	Tipo de investigación: Aplicada Diseño: Pre experimental GE: O1 --- x ----O2 Población Muestral: Todos los 10 educandos del nivel Educación Inicial de la Institución Educativa N° 248 La Congona, matriculados en el año lectivo 2021. Técnica: Observación Instrumentos: Ficha de observación
	Creatividad	Crea reglas en el juego de forma espontánea Propone creativamente nombres a un juego Nombra las reglas del juego con claridad Propone espontáneamente juegos	
	Participación	Interactúa con los demás activamente Discrimina a sus compañeros Se organiza para formar grupos. Asume responsabilidades en el juego.	
	Cooperación	Cumple con agrado su rol en el juego Acepta los acuerdos tomados en grupo. Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego. Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.	
Variable dependiente La Socialización	Integración	Acomodación a las circunstancias Aceptación del trato a entre compañeros	
	Comunicación	Participación en el grupo Manifestación de pensamientos con libertad Expresión de emociones	
	Actitud	Iniciativa en la participación Muestra de seguridad Muestra de respeto a los demás	

ANEXO 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN IMPLEMENTADO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. DENOMINACIÓN :** “Estrategia didáctica de Juegos Tradicionales”
- 1.2. AUTORA :** Chávez Escalante, Susana Edith
- 1.3. USUARIOS :** Niños y niñas de 5 años
- 1.4. LUGAR :** I.E.I. N° 248 La Congona
- 1.5. DURACIÓN :** Fecha de Inicio: setiembre 2021
Fecha Término: noviembre 2021

II. FUNDAMENTACIÓN:

Esta estrategia didáctica se orienta a la ejecución de juegos originarios realizados por nuestros antepasados, desde mucho tiempo atrás, los cuales se han ido transmitiendo de generación en generación; busca que los niños y niñas tengan un desarrollo socio emocional equilibrado, es decir, que mejoren su proceso de socialización, puedan expresarse y así puedan relacionarse empáticamente.

III. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿De qué manera los juegos tradicionales benefician la socialización de los niños y niñas de 5 años, de la I. E. I. N° 248 La Congona 2021?

IV. OBJETIVOS:

4.1. OBJETIVO GENERAL:

Mejorar la socialización de los niños y niñas de cinco años de la I. E. I. N° 248 La Congona, mediante la ejecución de la estrategia didáctica de juegos tradicionales.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- a) Diseñar y ejecutar diez actividades de aprendizaje siguiendo una estructura secuencial del juego tradicional.
- b) Proponer una estrategia para que los niños y niñas mejoren su socialización a través de las reglas y circunstancias a presentarse en el juego.
- c) Efectuar un seguimiento de los avances que presentan los niños en la ejecución de cada uno de los juegos.

V. METAS:

Se espera que el 90 % de los niños y niñas de la I. E. I. N° 248 La Congona, mejoren su proceso de socialización y se relacionen empáticamente.

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Cada actividad se realiza tomando en cuenta la siguiente secuencia metodológica:

- 4.1. Presentación:** en la primera fase en la cual la docente tiene un rol de suma importancia pues al seleccionar la estrategia, presenta al niño, el nombre del juego y de qué se trata, siempre orientado a mejorar la socialización.
- 4.2. Organización:** En esta fase la docente organiza los equipos para los juegos, ubicándose en el área donde se realiza el juego, lo cuales buscan potenciar la socialización de los infantes del nivel de Educación Inicial.
- 4.3. Ejecución;** en esta etapa los niños realizan el juego, procurando que todos participen de dicha actividad.
- 4.4. Evaluación;** última fase donde el niño el niño debe expresar sus emociones y opiniones luego de participar en el juego, haciéndole preguntas sencillas sobre el juego realizado.

VII. VARIABLES, INDICADORES Y TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

INDICADORES DE VARIABLE INDEPENDIENTE	INDICADORES DE VARIABLE DEPENDIENTE	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las opiniones de sus compañeros • Aceptar las limitaciones de los demás. • Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos. • Crea reglas en el juego de forma espontánea • Propone creativamente nombres a un juego • Nombra las reglas del juego con claridad • Propone espontáneamente juegos • Interactúa con los demás activamente • Discrimina a sus compañeros • Se organiza para formar grupos. • Asume responsabilidades en el juego. • Cumple con agrado su rol en el juego • Acepta los acuerdos tomados en grupo. • Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego. • Colabora con la maestra en el desarrollo del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acomodación a las circunstancias • Aceptación del trato a entre compañeros. • Participación en el grupo • Manifestación de pensamientos con libertad • Expresión de emociones • Iniciativa en la participación • Muestra de seguridad • Muestra de respeto a los demás 	<p>Ficha de Observación</p>

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Nº	DENOMINACIÓN	FECHA	DURACIÓN
	Aplicación del pre test	1 al 9 septiembre	8 días
Aplicación de la estrategia de Juegos Tradicionales			
1.	Las rondas	21 de septiembre	35 minutos
2.	El gato y el ratón	23 de septiembre	35 minutos
3.	La gallinita ciega	25 de septiembre	35 minutos
4.	El palito mantequillero	28 de septiembre	35 minutos
5.	La cuchara y el limón	30 de septiembre	35 minutos
6.	La papa se quema	2 de octubre	35 minutos
7.	Saltar la soga	5 de octubre	35 minutos
8.	Carrera de sacos	7 de octubre	35 minutos
9.	Las canicas	9 de octubre	35 minutos
10.	El “loco” paralizado	12 de octubre	35 minutos
	Aplicación del post test	13 al 21 octubre	9 días

IX. EVALUACIÓN: Según lo planteado por el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica, en el área de Personal Social y Comunicación correspondiente al nivel de Educación Inicial, se debe evaluar las competencias y capacidades de los estudiantes mediante indicadores de desempeño correspondientes, relacionados con la socialización, por cuanto dichos aspectos constituyen la meta de aprendizaje de la sesión. Asimismo, se debe hacer uso de una escala valorativa para el pre y post test: en el caso de los juegos del taller se evaluará con una Ficha de Observación.

X. SESIONES DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

JUEGO TRADICIONAL No. 1

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“Las rondas”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. VARIABLE, DIMENSIONES E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Integración	<ul style="list-style-type: none"> Acomodación a las circunstancias.
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “Las rondas”, se explica que el juego consiste en que los participantes se ubican creando un círculo en la zona donde se encuentren para posteriormente agarrarse de las manos y cantar canciones típicas de la zona o región. En zonas como Celendín, una de estas canciones es “arroz con leche”</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Se pide formar los grupos y cada uno de estos se pondrá en una fila detrás de una línea establecida.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Se indica al primero de cada fila que canción deben entonar. - Luego forman los equipos y deben girar tomados de las manos y entonando la canción. - El juego termina después que intercambian de grupo todos los niños.</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 1: “LAS RONDAS”

No ORDEN	Se acomoda a las circunstancias.		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 2

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“El gato y el ratón”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Integración	• Acomodación a las circunstancias
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	- Se les presenta el juego “EL gato y el ratón”, se explica que el juego consiste en que, un grupo de participantes se encuentran en una zona, donde crean un círculo entre ellos, luego se entrelazan los brazos. Uno de los participantes es “el ratón”, mientras que otro que no integra el círculo es “el gato”	
ORGANIZACIÓN	- Para ello se debe formar dos Grupos.	
EJECUCIÓN	- Básicamente consiste en que el gato agarre al ratón y lo saque del grupo, pero los demás jugadores lo impiden levantando y bajando sus brazos. Si el ratón logra ser sacado por el gato, otros jugadores pasan a representar los papeles mencionados.	
EVALUACIÓN	- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 2: “El gato y el ratón”

No ORDEN	Acomodación a las circunstancias		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 3

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“La gallinita ciega”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptación del trato entre compañeros
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “La gallinita ciega”, se explica que el juego consiste en que un grupo de participantes se encuentra en una zona creando un círculo, aparte a una distancia regular se encuentran dos participantes, donde uno le coloca una venda o cinta al otro para que no vea a los que forman el círculo. Posteriormente, le da varias vueltas, dejándolo mareado al que está vendado, y luego le permite que vaya a buscar a los participantes</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos Grupos.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- En este momento se representa “la gallina ciega”, luego, el jugador podrá guiarse o ser guiado por los participantes, quienes le mencionarán pistas o que se dirija a tal lado. Finalmente, si el jugador vendado toca a uno de los jugadores del círculo, pasará a ser “la gallina ciega”.</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 3: “LA GALLINITA CIEGA”

No ORDEN	Aceptación del trato entre compañeros.		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 4

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“El palito mantequillero”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en el grupo
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “El palito mantequillero”, se explica que el juego consiste en que, de los participantes, uno coge un palito y procede a esconderlo en cualquier parte de la zona donde se encuentren. Luego, aquellos que buscarán el palito son guiados por el que lo escondió mencionándoles si están cerca “caliente”, mientras que si se encuentran lejos menciona “frío”</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos Grupos.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Un niño coge un palito y procede a esconderlo en cualquier parte de la zona donde se encuentren. Luego, aquellos que buscarán el palito son guiados por el que lo escondió mencionándoles si están cerca “caliente”, mientras que si se encuentran lejos menciona “frío”..</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 4: “EL PALITO MANTEQUILLERO”

No ORDEN	Participación en el grupo.		
	Logrado	En Proceso	En Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 5

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“La cuchara y el limón”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en grupo
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “La cuchara y el limón”, se explica que el juego consiste en una carrera donde los participantes utilizan una cuchara y un limón, o también huevos o pelotitas; luego al iniciarse la carrera los jugadores corren hasta la línea de meta cuidando que no se caiga el objeto que llevan en la cuchara. En caso se caiga, lo recogen y siguen la carrera; la cual finaliza quien llega primero.</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos Grupos.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Todos los niños empiezan a correr con una cuchara en la boca en la que está el limón. Deben cuidar que el limón no se caiga hasta llegar a la meta, en un recorrido de ida y vuelta. Gana el equipo al que no se le cae el limón.</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 5: “LA CUCHARA Y EL LIMÓN”

No ORDEN	Participación en el grupo.		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 6

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“La papa se quema”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestación de pensamientos con libertad
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “La papa se quema”, se explica que el juego consiste en juntar a un grupo de personas, quienes se colocan formando un círculo. A continuación, un jugador se ubica de espaldas y empieza a decir “La papa se quema, se quema la papa”, y los participantes del círculo empiezan a pasarse un objeto, como un balón. Cuando la persona que mencionaba la frase menciona “La papa se quemó”, aquella persona que terminó quedándose con el objeto pasa a ser el que menciona los avisos.</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos Grupos.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Todos los niños forman grupos formando un círculo, empiezan a pasarse un objeto mientras un participante, de espaldas dice fuertemente: La papa se quema, la papa se quema. Si el jugador dice la papa se quemó, el niño que tiene el balón pasa a decir la papa se quema..</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 6: “LA PAPA SE QUEMA”

No ORDEN	Manifestación de pensamientos con libertad.		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 7

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“Saltar la sogá”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Comunicaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sus emociones
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “Saltar la sogá”, se explica que el juego consiste en que dos participantes agarran una cuerda larga, donde proceden a hacerla girar, al principio lentamente, pero con el paso del tiempo se gira más rápido, y los demás participantes tienen que saltar la cuerda; aquel que toque la cuerda saldrá de la cuerda, quedando los jugadores restantes, y el ganador es quien soporte mayor tiempo saltando la cuerda.</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos Grupos con una sogá cada equipo.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Dos de los niños empiezan a girar la cuerda al principio lentamente y luego más rápido, los demás niños tienen que saltar la cuerda, el niño que toque la sogá perderá el juego; ganará el niño que más tiempo salte la cuerda...</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 7: “Saltar la sogá”

No ORDEN	Expresión de sus emociones		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 8

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“Carrera de sacos”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa en la participación
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “Carrera de sacos”, se explica que el juego que consiste en que los jugadores utilicen sacos que cubran sus piernas, después para la carrera tienen que agarrar sus sacos y comenzar a avanzar sin soltarlos. El avance solo se da mediante saltos, y el juego finaliza cuando uno de los jugadores llega primero a la línea de meta.</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos Grupos, cada grupo con todos los jugadores con un saco hasta la cintura.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Los equipos empiezan a correr o saltar sin soltar el saco. Todos los niños de los equipos deben saltar con el saco a la cintura tratando de llegar hasta la meta antes señalada. Gana el equipo que llega primero a la meta...</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 8: “Carrera de sacos”

No ORDEN	Iniciativa en la participación		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 9

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“Las canicas”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de seguridad
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “Las canicas”, se explica que el juego que consiste en colocar pequeñas bolitas en el suelo y agarrar una o algunas para hacerlas chocar con las demás. Las canicas en si son bolitas elaboradas a partir de madera o porcelana, pero conforme fue pasando el tiempo se comercializan elaboradas en vidrio, las cuales se distinguen de los demás materiales porque son transparentes, y en el centro se distinguen diferentes colores y formas</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos grupos, cada grupo con todos los jugadores debe tener 5 bolitas.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Los equipos dibujan un círculo en el suelo y colocan sus canicas dentro del círculo y otro equipo trata de sacar con un tiro de canica, la mayor cantidad de bolitas dentro del círculo, gana el equipo que más canicas tiene.</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 9: “Las canicas”

No ORDEN	Muestra de seguridad.		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

JUEGO TRADICIONAL No. 10: “El Loco paralizado”

I. DATOS INFORMATIVOS		
TÍTULO	“El loco paralizado”	
TEMPORALIZACIÓN	35 minutos	
EDAD	5 años	
II. ÁREA E INDICADORES		
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización	Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra respeto a los demás
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
PRESENTACIÓN	<p>- Se les presenta el juego “El loco paralizado”, se explica que el juego que consiste en que, de un grupo de participantes, uno de ellos es “el loco”, mientras que los demás corren, donde “el loco” tiene que perseguir a los participantes y si llega a tocarlos estos no pueden moverse, hasta que algún compañero lo toque. Si una persona es tocada tres veces pasará a ser “el loco”.</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>- Para ello se debe formar dos grupos.</p>	
EJECUCIÓN	<p>- Una vez señalado quien es el “loco” Los equipos empiezan a correr, para no dejarse atrapar por el “loco”, si un niño es tocado, no puede moverse, queda paralizado y no recobra el movimiento hasta que un compañero lo toca. Si un jugador es tocado tres veces, pasa a ser “el loco”.</p>	
EVALUACIÓN	<p>- Nos evaluamos: ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó el juego? ¿Te enoja haber perdido?</p>	

FICHA DE OBSERVACIÓN JUEGO TRADICIONAL N° 10: “El loco paralizado”

No ORDEN	Muestra de respeto a los demás.		
	Logrado	En Proceso	Inicio
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			

Leyenda:

Logrado : 2

En Proceso : 1

Inicio : 0

ANEXO 4A: CONSTANCIAS DE JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES SECCIÓN
DE PREGRADO

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Juegos tradicionales para el desarrollo de la socialización en niños de 5 años de la IE N° 248 La Congona

2. INVESTIGADOR

Chávez Escalante Susana Edith

3. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERAL

Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorará la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2020.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia.
- Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia.
- Comparar los resultados del nivel de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2020.

4. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

Población: Todos los educandos de inicial de la institución educativa N° 248 La Congona, matriculados en el año lectivo 2020.

Muestra: 18 niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 248 La Congona

Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa 248- LA CONGONA - 2020

I.E.I. N° 248			TOTAL
	VARONES	MUJERES	
	9	9	18

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

Tipo de muestreo es no probabilístico; con la muestra de sus "grupos intactos"

La totalidad de la población: 18 estudiantes.

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Técnica de Observación con el Instrumento, Ficha de observación - con el que se debe determinar el nivel de socialización de los niños y niñas elaborado en base a criterios e indicadores establecidos previamente, para guiar la observación que se realice en el desarrollo del trabajo de investigación, instrumento que será validado por expertos.

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

I.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

ROSD ELEGU DÍAZ MARINAS

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL MAGISTER

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

I.E.Z 111 EL CUMBE

III. ASPECTOS DE VALIDACION

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERVACIONES
			Reducción clara y precisa		Tiempo coherencia con la variable		Tiempo coherencia con las dimensiones		Tiempo coherencia con los indicadores		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
SOCIALIZACION SOCIO AFECTIVA		Cuida los materiales que utiliza y respeta normas de convivencia.	X		X		X		X		
		Se integra al grupo con facilidad	X		X		X		X		
		Muestra comprensión, simpatía y gratitud	X		X		X		X		
		Comparte con sus compañeros	X		X		X		X		
		Respeto reglas del juego	X		X		X		X		
		Mantiene contacto y se relaciona con sus compañeros	X		X		X		X		
		Muestra su agrado o desagrado al participar en el juego	X		X		X		X		

			Participa con entusiasmo	X		X		X		X	
			Se interesa y disfruta de las actividades lúdicas	X		X					
			Es solidario con sus compañeros y adultos	X							

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Luego del análisis pertinente, del Instrumento se encuentra pertinencia en la redacción de los ítems coherencia con las dimensiones y congruencia con la variable.

Por lo que dejo constancia que el Instrumento puede ser aplicado en el acopio de datos del presente trabajo de investigación.

La Congona, 15 de Junio de 2020

FIRMA



Nombre y Apellidos
DNI 23075190



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES SECCIÓN
DE PREGRADO**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Juegos tradicionales para el desarrollo de la socialización en niños de 5 años de la IE N° 248 La Congona

2. INVESTIGADOR

Chávez Escalante Susana Edith

3. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERAL

Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorará la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, 2020.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia.
- Identificar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 La Congona, después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia.
- Comparar los resultados del nivel de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 248 L. Congona, 2020.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACION:

Población: Todos los educandos de inicial de la institución educativa N° 248 La Congona, matriculados en el año lectivo 2020.

Muestra: 18 niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 248 La Congona

Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa 248- LA CONGONA - 2020

I.E.I. N° 248			TOTAL
	VARONES	MUJERES	
	9	9	18

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

Tipo de muestreo es no probabilístico; con la muestra de sus "grupos intactos"

La totalidad de la población: 18 estudiantes.

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Técnica de Observación con el Instrumento, Ficha de observación con el que se debe determinar el nivel de socialización de los niños y niñas elaborado en base a criterios e indicadores establecidos previamente, para guiar la observación que se realice en el desarrollo del trabajo de investigación, instrumento que será validado por expertos.

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

I.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

AMPARITO SILVA RODRIGUEZ

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL - MAGISTER

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

IEI N° 188 - Pallac

III. ASPECTOS DE VALIDACION

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERVACIONES		
			Reducción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores				
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
SOCIALIZACION SOCIO AFECTIVA		Cuida los materiales que utiliza y respeta normas de convivencia.											
		Se integra al grupo con facilidad											
		Muestra comprensión, simpatía y gratitud											

ANEXO 4B: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

LA DOCENTE CON LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS EJECUTANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES



La docente con los estudiantes en el juego tradicional Las Rondas



La docente con los estudiantes y el Juego Tradicional Las Canicas



La docente y los estudiantes en el Juego Tradicional “El loco paralizado”