

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.
INICIAL “LA ALEGRÍA DEL SABER” N°1661, LAS BRISAS - NUEVO
CHIMBOTE**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL**

**AUTORA:
CORTIJO PÉREZ, DIANA FIORELLA**

**ASESORA:
DRA. ALARCÓN NEIRA, MARY JUANA**

NUEVO CHIMBOTE –2021

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente informe de tesis titulado: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL “LA ALEGRÍA DEL SABER” N°1661 – LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE”** ha contado con el asesoramiento de la Dra. Mary Juana Alarcón Neira quien deja constancia de su aprobación.

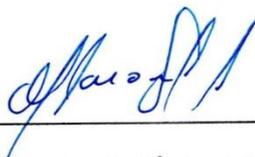


DRA. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA.

ASESORA

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Terminada la sustentación del informe de tesis titulado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL “LA ALEGRÍA DEL SABER” N°1661 – LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE” le considera aprobada a las señorita Bachiller, Diana Fiorella CORTIJO PEREZ. Dejando constancia el jurado evaluador integrado por:



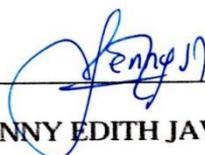
Dra. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA

Presidenta



Dra. ANNIE SOTO ZAVALA

Secretaria



Mg. JENNY EDITH JAVIER ROJAS

Integrante

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las veinte horas del día 8 de marzo del 2021 se instaló vía conferencia zoom, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 049-2021-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Presidenta)
- Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta (Secretario) y
- Mg. Jenny Edith Javier Rojas (Integrante);

para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada:

LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL “LA ALEGRIA DEL SABER N° 1661, LAS BRISAS – NUEVO CHIMBOTE; elaborada por el(os) Bachiller(es) en Educación Inicial:

- DIANA FIORELLA CORTIJO PEREZ

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Dra. Mary Juana Alarcón Neira.

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA**, en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las veintiún horas con diez minutos del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 8 de marzo del 2021.



Dra. Mary Juana Alarcón Neira
Presidenta



Dra. Annie Soto Zavaleta
Secretaria



Mg. Jenny Edith Javier Rojas
Integrante

DEDICATORIA

- *A mis hijos que son el motor y motivo que me impulsa día a día para lograr mis metas.*
- *A mi padre José que desde el inicio confió y puso sus esperanzas en mí, porque sé que desde donde él esté siempre me cuida y desea lo mejor para mí, que si el estuviera a mi lado sería el hombre más orgulloso del mundo.*
- *A mi madre Margarita y hermanas Margarita y Jacky, por su apoyo incondicional durante estos años de estudio y trabajo, por sus consejos y motivaciones en aquellos momentos tan difíciles que atravesamos en algunas circunstancias de la vida .*

AGRADECIMIENTO

- *A Dios por permitirme realizar mis metas, ya que sin su bendición nada sería posible, por darme el conocimiento, sabiduría e inteligencia para culminar este trabajo.*

- *Agradezco mucho a mi familia y a mi esposo por apoyarme en estos años de mi vida para así poder culminar mi carrera profesional y ser un orgullo para ellos.*

- *A mi asesora Mary Juana Alarcón Neira por su apoyo y paciencia, a lo largo del proceso de este trabajo de investigación.*

- *A mis docentes que con enseñanzas y exigencias lograron forjar en nosotras a futuras profesionales de éxito.*

INDICE

| | Pág. |
|--|------|
| HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR | ii |
| HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR..... | iii |
| DEDICATORIA..... | v |
| AGRADECIMIENTO | vi |
| INDICE | vii |
| RESUMEN..... | 12 |
| I.INTRODUCCION..... | 14 |
| 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 14 |
| 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 18 |
| 1.3. ANTECEDENTES..... | 18 |
| 1.4. OBJETIVOS..... | 21 |
| 1.4.1. OBJETIVO GENERAL..... | 21 |
| 1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS..... | 21 |
| 1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN..... | 21 |
| 1.6. LIMITACIONES..... | 23 |
| II. MARCO TEORICO..... | 23 |
| 2.1. EL JUEGO..... | 23 |
| 2.1.1. Concepto..... | 23 |
| 2.1.2. El papel del juego en la educación infantil | 24 |
| 2.1.3. Teorías del juego | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2. JUEGOS TRADICIONALES..... | 26 |
| 2.2.1. Concepto de juegos tradicionales..... | 26 |
| 2.2.2. Características de los juegos tradicionales | 26 |
| 2.2.3. Materiales | 27 |
| 2.2.4. Criterios educativos para seleccionar los juegos tradicionales..... | 28 |
| 2.3. SOCIALIZACIÓN..... | 28 |
| 2.3.1. Definición de socialización..... | 28 |
| 2.3.2. Agentes de la socialización | 29 |
| 2.3.3. Importancia de las primeras experiencias sociales | 32 |
| 2.3.4. Habilidades sociales en los años preescolares..... | 32 |
| 2.3.5. Dimensiones de interacción social | 34 |
| III. METODOLOGIA | 35 |
| 3.1. Tipo de investigación | 35 |
| 3.2. Diseño de investigación..... | 36 |
| 3.3. Conceptualización y operacionalización de las variables..... | 36 |
| 3.4. Población y muestra..... | 38 |
| 3.5. Variables de estudio..... | 39 |
| 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 39 |
| 3.6.1 Técnicas..... | 39 |
| 3.6.2. Instrumentos: | 40 |
| 3.6.3. Validación del instrumento | 41 |
| 3.6.4. Procedimientos de trabajo | 41 |

| | |
|--|-----------|
| 3.7. Procesamiento estadístico: | 41 |
| 3.8. Tratamiento estadístico | 43 |
| IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 44 |
| 4.1 RESULTADOS | 44 |
| 4.2. DISCUSIÓN | 54 |
| V.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 56 |
| 5.1. CONCLUSIONES..... | 56 |
| 5.2. RECOMENDACIONES..... | 58 |
| VI.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 59 |
| ANEXO..... | 64 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|---|-----------|
| Tabla 1: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas -Nuevo Chimbote..... | 44 |
| Tabla 2: Nivel de socialización en la dimensión autoafirmación de los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote: | 46 |
| Tabla 3: Nivel de socialización en la dimensión expresión de emociones de los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote | 48 |

Tabla 4: Nivel de socialización en la dimensión conversación de los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas -Nuevo Chimbote 50

Tabla 5: ¿Realizó alguna vez juegos tradicionales con sus niños? 52

Tabla 6: ¿Cree usted que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización?..... 53

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote.....44

Gráfico 2: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas Nuevo –Chimbote.....45

Gráfico 3: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión autoafirmación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote.....46

Gráfico 4: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión autoafirmación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote.....47

Gráfico 5: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión expresión de emociones habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote.....48

| | |
|---|-----------|
| Gráfico 6: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión expresión de emociones de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote..... | 49 |
| Gráfico 7: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión conversación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote..... | 50 |
| Gráfico 8: Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión conversación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote..... | 51 |
| Gráfico 9: ¿Realizó alguna vez juegos tradicionales con sus niños?..... | 52 |
| Gráfico 10: ¿Cree usted que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización? | 53 |

RESUMEN

El presente informe de investigación titulado “LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL “LA ALEGRIA DEL SABER” N°1661 – LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE, tuvo como objetivo principal dar a conocer los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización en las dimensiones de habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y conversación en los niños de 4 y 5 años.

El tipo de investigación que se realizó fue del tipo descriptivo cuya muestra estuvo conformada por 79 niños y 4 docentes de las aulas de 4 y 5 años de edad de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 de Las Brisas Nuevo Chimbote.

El instrumento utilizado para identificar los niveles de socialización según sus dimensiones fue la encuesta la cual consto de 28 ítems, totalmente evaluados por expertos que certifican y validan su veracidad, así también se utilizó la técnica de observación directa lo cual nos permitió observar algunas actitudes de los niños.

Luego de haber realizado el procesamiento de los datos se logró identificar que los niños de 4 y 5 años de edad se encuentran en un nivel medio en las dimensiones de habilidad para relacionarse con un 61%, autoafirmación con un 67%, expresión de emociones con el 62 % y conversación con el 44%.

Así también los juegos tradicionales que fomentan la socialización en los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote, según su dimensión son: liguita, el gato y el ratón, rayuela o mundo, las escondidas, kiwi, las 4 esquinas, los policías y ladrones, encantados, los 7 pecados, las estatuas, mata gente, en la dimensión habilidades para relacionarse, el rey manda, mama yuca en la dimensión autoafirmación, los encostalados, el juego de las sillas, carrera de tres piernas, en la

dimensión expresión de emociones, la gallinita ciega, juguemos en el bosque, que pase el rey, ritmo a gogo, en la dimensión conversación.

I. INTRODUCCION

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde muchos años atrás los agentes socializadores de mayor relevancia fueron la familia y la escuela, pero hoy en día la tecnología también es considerado un agente socializador por la influencia que este puede llegar a tener en la conducta de las personas, ya que se puede observar que desde lo más pequeños de casa tienen una Tablet, un play station o se divierten con juegos en línea en lugar de pasar momentos divertidos con sus familias o jugando con sus amigos un juego tradicional, esto hace que estén encerrados por horas en sus habitaciones sin tener intención alguna de entablar una conversación con sus padres

Nuestro país no es ajeno a esta realidad siendo la familia uno de los principales afectados en este cambio ya que los niños para comunicarse con sus padres lo hacen por medio del chat y tal parece que los padres se han vuelto muy condescendientes al permitir que sus hijos desde temprana edad tengan estos aparatos en sus habitaciones, en lugar de propiciar actividades familiares al aire libre.

Hoy en día con nostalgia damos una mirada hacia atrás y comparamos un domingo de antes donde era infaltable que la casa se llenara de primos tíos, abuelos y se pasara un domingo familiar lleno de historias, risas y juegos con un domingo en la actualidad donde es muy difícil reunir a toda la familia a un almuerzo, y si este llega a darse están cada uno entretenido en un celular o cualquier aparato tecnológico.

Los juegos con los amigos del barrio donde el más chico era cuidado por el más grande, y se jugaba a las escondidas, el kiwi, los encantados, o simplemente se podía ver películas en casa en familia quedaron atrás.

Rietman, Besada, Cañete, Battisti (2015) afirma que en la actualidad los niños en lo último que piensan es jugar en la calle, ya sea por un tema seguridad de los padres, o porque saben que tienen a mano un televisor, una consola de videojuegos o una computadora que los puede divertir de muchas formas y sin moverse de su hogar, ni de su habitación, causando que muchas veces los niños estén todo el día encerrados frente a una pantalla sin querer hacer otra cosa.

La poca sociabilidad es un problema que puede tener efectos psicológicos y que puede producirse en las familias de cualquier estrato social, nivel económico y educativo.

El seno familia es donde el niño pasa el mayor tiempo del día y es donde aprenden a comportarse y optar por seguir el ejemplo que se da en las relaciones intrafamiliares.

Las redes sociales y los avances tecnológicos como son los celulares, tablets, computador han ocasionado que tanto niños como adultos dejen de tener una vida social como anteriormente se acostumbraba para dar paso a una vida virtual.

No es raro observar en el hogar que en una reunión familiar desde el más pequeño hasta el más adulto este entretenido en una Tablet o teniendo una conversación por redes sociales dejando de lado el interactuar entre ellos mismos, lo que está generando una pérdida de actividades sociales y familiares.

La familia es considerada como el primer agente socializador, Él ser humano desde que nace esta interactuando con su entorno: familiares amigos, mascotas, siempre están en contacto con alguien, aunque no hay una comunicación verbal, los gestos, miradas, sonrisas son respuestas a una interacción social en la que se encuentra.

Por otro lado la escuela también es un agente muy importante en el proceso de socialización de los niños ya que allí tendrán sus primeras interacciones con niños de su misma edad.

El juego por años ha sido considerado una actividad que carecía de valor o significancia educativa y el recreo era considerado como un momento en que el niño podía descansar para que luego reincorporarse a las tareas.

Gracias al avance de la ciencia hoy en día sabemos que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego.

A través del juego el niño se integra a actividades grupales, interactúa con cada uno de sus compañeros, da a conocer sus inquietudes, deseos, intereses y va dejando atrás su mundo egocéntrico

En la faena escolar hoy en día hay un tiempo que está destinado tanto para el juego libre como para el juego dirigido. Cuando el niño empieza su etapa escolar utiliza principalmente el juego libre con sus compañeros y el rol de la docente es enseñarles y aplicar diferentes tipos de juegos para que los niños se conozcan entre sí, se relacionen y se diviertan.

Es por ello que en el Perú, a través del fondo nacional de desarrollo de la educación peruana (FONDEP) se está llevando a cabo proyectos como “Mi hogar, un laboratorio para jugar y aprender en familia”, la iniciativa pedagógica “La hora de la socialización” con el fin de promover el juego y la socialización, y mejorar la calidad de la educación en el Perú, así también el Minedu a través de los años viene estableciendo normas y directivas las cuales impulsan espacios para promover la socialización y revalorar el juego en la educación inicial.

Asimismo también se ha observado que los niños (as) de la I.E. “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote muestran actitudes pocos sociales como dificultad para relacionarse con sus compañeros, para conversar tanto con sus compañeros como con los adultos, muchas veces no pueden resolver un conflicto por si solos, , se ven niños que son excluidos de los juegos de un grupo de amigos por el hecho de no ser del mismo género o porque no simpatizan con ellos, lo cual no permite la adecuada socialización dentro o fuera de la institución.

El recreo es un momento muy esperado por los niños por el momento del juego se ha observado que el niño simplemente sale y corre por todo el patio o hacen usos de los juegos que puede haber en la institución como son los columpios, sube y baja, tobogán, arenero, etc. en algunas ocasiones muy raras interviene la docente en el juego del niño cantando una ronda o ayudándolos a subir a los juegos y no es raro escuchar alguna frase como: “tu no juegas porque estamos jugando solo niños” “él no juega porque siempre se anda quejando con la miss”, etc.

Se ha observado también niños que juegan en grupos y otros alejados de estos, niños que no son capaces de compartir o pedir amablemente algún juguete, otros que lloran porque no fue incluido en los juegos pero no es capaz de ir y comunicar lo que le sucede a la docente.

Ante estas situaciones la docente algunas veces trata de integrar a los niños que son excluidos en un solo grupo, otras veces les ofrecen un juguete, cuento o les proponen que se sienten al lado de ellas, mas no hacen uso de alguna estrategia o juego para fomentar la socialización.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué juegos tradicionales contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas - Nuevo Chimbote?

1.3. ANTECEDENTES

El presente trabajo de investigación tiene como antecedentes de estudio a los siguientes trabajos desarrollados en los diferentes ámbitos internacional, nacional y local, los cuales se relacionan con las variables de estudio de esta investigación, como:

Ugalde, M. (2011), en su tesis El juego como estrategia de socialización de los niños de preescolar, llega a las siguientes conclusiones:

- La escuela es uno de los lugares donde el niño va poder relacionarse con sus iguales y en donde puede modificar su conducta social según sus necesidades.
- El juego resulta ser la manera mas efectiva de lograr el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños por las características que ellos presentan.
- Por medio del juego los niños expresan sus sentimientos y emociones propiciando así la socialización y el lenguaje.

Pérez, H. (2015), en su tesina El juego en la socialización del alumno preescolar, llega a las siguientes conclusiones:

- Los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño ya que le permite al niño interactuar con sus compañeros y desarrollar su imaginación, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de la vida social.
- Los niños se integraron de manera favorable en la ejecución de las actividades programadas participando en diferentes grupos, cumpliendo así uno de los propósitos planteados.

- Después de la familia es la escuela donde los niños empiezan a interactuar con otras personas es por ello que es necesario brindarles la confianza, amor y utilizar estrategias que favorezcan a la socialización.

Cotrina, S. (2015), en su tesis Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego, llega a las siguientes conclusiones:

- El juego contribuye en el desarrollo de la socialización debido a que los niños van a conocerse y ayudarse entre ellos fortaleciendo sus lazos de amistad y desarrollando la capacidad de controlar sus emociones.
- Las habilidades sociales se van logrando de acuerdo a las situaciones que se les presenten, así también el juego permitirá exteriorizar dichas habilidades.

Rivas, Verastegui (2014), en su tesis Divirtiéndome con mis amigos para mejorar la socialización en los niños de la I.E N° 206 Saber y fantasía con María de la ciudad de Trujillo, llega a las siguientes conclusiones:

- EL Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” es innovador, con actividades seleccionadas y empleando una variedad de materiales accesibles.
- La aplicación del Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” ha logrado que los niños de la I.E N° 206 “Saber y fantasía con María” mejore significativamente su socialización lo cual evidencia el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna.

Obando, F. (2014), en su tesis Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna-jardín municipal “Cruz de la paz” Chimbote 2014 llega a las siguientes conclusiones:

- Previo a la aplicación del taller de juegos infantiles la dimensión

generosidad es la que menos se observó en los niños de 2 años con una cantidad de 0.7 y la dimensión Cooperación fue donde había mayoría de niños con una cantidad de 1.3.

- Después de la aplicación del taller de juegos infantiles se observó una mejoría en el actuar de los niños donde querían compartir y jugar con sus amigos.. Las dimensiones con más cambios fueron Generosidad e Imitación obteniendo cada una de ellas una cantidad de 2.9.

Maza, N. (2016), en su tesis 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 llega a las siguientes conclusiones:

- Antes de aplicar el programa de juegos tradicionales, el grupo control y experimental, los niveles de Inteligencia Emocional están por debajo del un 35%
- Después de haber aplicado el programa se puede apreciar un incremento considerable en los niveles de Inteligencia Emocional en el Grupo de Post test ya que los niveles son Alta y Muy Alta Inteligencia Emocional respectivamente; reportando un 90% para el nivel de “Casi siempre”; significando que la metodología es buena para aplicar el programa de juegos tradicionales.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Conocer los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización en las dimensiones de habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y conversación en los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas - Nuevo Chimbote.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar el nivel de socialización en los niños en la dimensión habilidad para relacionarse en los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote?
- Identificar el nivel de socialización en los niños en la dimensión autoafirmación en los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote?
- Identificar el nivel de socialización en los niños en la dimensión expresión de emociones en los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote?
- Identificar el nivel de socialización en los niños en la dimensión conversación en los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote?

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo se presentó en respuesta a la problemática de la falta de socialización que se observó en las aulas de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas - Nuevo Chimbote, en donde se manifiesta la falta de socialización en los niños es por ello la preocupación de cómo actuar frente a esta situación y qué medidas tomar para disminuir o erradicar dichas conductas.

El desarrollo social significa la adquisición de la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales, por lo tanto a los niños deben de saber que conductas son aceptadas por el grupo social en el que interactúan y adoptar dichas conductas. (Hurlock 1991, P. 242)

Zapata (1998) el juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en resumen es la herramienta idónea para desarrollar la personalidad (citado en Moreno J., 2002)

La importancia de emprender esta tarea radica en que los juegos es una actividad que todo niño (a) disfruta, expresa sus sentimientos, emociones y estados de ánimo, tiene gran influencia y contribuyen para el desarrollo integral del niño (a) favoreciendo su interrelación y comunicación con los demás.

En los juegos tradicionales casi nunca necesitamos materiales y si requerimos de ellos son accesibles y de bajo costo

La falta de socialización puede afectar en el desarrollo integral del niño, es necesario saber que niveles de sociabilidad existe dentro de la institución, ya que esta puede ser modificable, para ello se consideró seleccionar los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La Alegría del Saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote, a fin de que se puedan superar esta conducta poco sociable y puedan socializarse dentro o fuera del entorno familiar.

Esta propuesta pedagógica busca fomentar la socialización y rescatar aquellos juegos que están siendo olvidados.

Es por ello que se elaboró esta propuesta de juegos tradicionales según las dimensiones de habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de

emociones y conversación, a fin de que se pueda superar esta conducta poco sociable en el entorno en el que se encuentren.

1.6. LIMITACIONES

Se tuvo ciertas limitaciones en cuanto:

- Poco disponibilidad por parte de los padres en cuanto al llenado de las encuestas, el cual fue superado teniendo un dialogo padre a padre.
- Escasa información bibliográfica sobre la variable independiente (juegos tradicionales), el cual fue superado realizando una búsqueda exhaustiva en las páginas web respecto al tema.

II. MARCO TEORICO

2.1. EL JUEGO

2.1.1. Concepto

Moreno J. (2002) cita a los siguientes autores:

El juego es un medio por el cual se puede lograr el desarrollo integral del niño.(social, afectivo, cognitivo, motor, expresión, etc.)

Zapata (1998) el juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en resumen es la herramienta idónea para desarrollar la personalidad.

Martínez G. (1998) “el juego tiene doble significado por una parte, se refiere a una forma de comportarse y sentir, y por otra a una serie de actividades concretas claramente delimitadas”

El juego es una actividad motriz mediante la cual se puede lograr el desarrollo integral de la persona que lo practique, donde puede expresar diferentes sentimientos y emociones, así también es un instrumento potente de socialización.

2.1.2. El papel del juego en la educación infantil

Llull J.(2009) refiere que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, el niño no solo va a aprender través del juego sino que va a socializar, expresar sus emociones, desarrollar su imaginación, aprender a comunicarse, entre tantos beneficios que puede traer el juego consigo.

El juego contribuye al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño: Físico-motor, intelectual, creativo, emocional, social, cultural.

Las acciones realizadas al momento de jugar van a permitir la maduración del niño en aspectos importantes para su futura integración al mundo adulto, tales como:

- Expresión y habilidades de comunicación.
- Capacidad para relacionarse socialmente con otros y en grupo.
- Capacidad de juicio.
- Reconocimiento de su cultura.
- Exploración el mundo que le rodea y transformación de la realidad.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Capacidad de asimilar el concepto de libertad y responsabilidad

2.1.3. Teorías del juego

Moreno J.(2002) cita a los siguientes autores:

Spencer (1855), propone la Teoría del excedente energético: según la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y niñez son las etapas de la vida

en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres, adultos y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando de esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libre.

Grosos (1898), propone la teoría del pre ejercicio: según este autor, la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. indica ortega que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel relevante del juego sobre el desarrollo del individuo.

Stanley Hall (1904) propone la teoría de la recapitulación: indica que el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego desde el planteamiento, reproduce formas de vida de las razas humanas más primitivas por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que procurarse una vivienda para protegerse,

Lazarus (1991), propone la teoría de la relajación: indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras o serias. el juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

2.2. JUEGOS TRADICIONALES

2.2.1. Concepto de juegos tradicionales

Moreno J. (2002) cita a los siguientes autores:

Trigo (1994): “Juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos: de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita.”

Moreno Palos. (1992,1993); Marín Santiago, (1995) y Veiga (1998): “son Juegos que nacen de una determinada sociedad para dar satisfacción a sus necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas por su modo particular de vida, siendo dos de sus primeras connotaciones, el hecho de constituirse en una creación cultural genuina o adaptada de una comunidad y la transmisión a lo largo del tiempo de padres a hijos, suponiendo una interrelación entre el adulto y el niño de una gran trascendencia educativa.”

2.2.2. Características de los juegos tradicionales

Para diferenciar los Juegos Tradicionales de otro tipo de juegos, se numera las siguientes características, Veiga ,1988 (citado por Moreno 2002).

- Estar plenamente integrados en el entorno, tanto que no se suele hacer referencia a espacios específicos, y donde el juguete, cuando es necesario para el desarrollo del juego, suele ser un material presente en el entorno transformado para la actividad lúdica.
- Poseer reglas y condiciones cambiantes, precisamente por la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que va a ser practicado.

- El juego, por el hecho de carecer de reglas fijas y estar integrado en el entorno, puede ser re-creado constantemente, apareciendo continuamente nuevas variantes de determinados juegos.
- El juego tradicional no es sólo juego. Cuando un juego tradicional es realizado importa tanto, todo lo que rodea al juego, como el juego en sí. Desde la propia elección de jugadores, como las actitudes y relaciones de los mismos, así como el lenguaje utilizado, toda forma parte de la escenificación del juego, siendo imprescindible para contar y analizar el propio juego.
- Los juegos tradicionales infantiles, de los niños y niñas, son, en su esencia, imitaciones del trabajo del adulto (en la mayoría de los casos).
- Nacidos en sociedades que precisan actividades lúdicas para todos sus miembros, existen juegos tradicionales parra todas las edades.
- La principal función del juego tradicional es procurar la enculturación de los individuos nuevos en la sociedad; siendo este el verdadero sentido de los mismos.

2.2.3. Materiales

Bustos, (1999). Antes no se necesitaba de algún material determinado para elaborar los juguetes de los niños, eran fabricados en los mismos hogares con objetos que se tuvieran a la mano tales como: palos, piedras, latas, cuerdas, hojas, mecate, entre otros.

Eran reaprovechados los materiales y/o objetos que había en el medio. (Como se citó en Castro M. ,2008).

Maestro, (2005) Los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona ya sea niño o adulto pueda construir su propio juguete desarrollando así su imaginación y creatividad al utilizar los materiales que tiene a su alrededor.

Cualquier material que tengamos en casa servirá para realizar estos juegos, con un poco de imaginación y creatividad podremos disfrutar de un divertido juego e inclusive modificarlos al gusto de los participantes. (Como se citó en Castro M., 2008).

2.2.4. Criterios educativos para seleccionar los juegos tradicionales

Siendo muchos los criterios que se deben tener en cuenta a la hora de su selección, Moreno (2002) cita a Palacios, 1994 para indicar aquellos aspectos que se deben favorecer en el juego y aquellos que se deben evitar.

Factores que se deben favorecer en los juegos

- **Identidad personal:** aceptar y respetar a los a los demás tal cual son con sus virtudes y defectos.
- **Creatividad:** ser creativo al momento de jugar.
- **Participación:** todos juegan sin excepción.
- **Cooperación:** todos los niños participan y se relacionan entre si

2.3. SOCIALIZACIÓN

2.3.1. Definición de socialización

El desarrollo social significa la adquisición de la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales, por lo tanto a los niños deben de saber que conductas son aceptadas por el grupo social en el que interactúan y adoptar dichas conductas. (Hurlock E. 1991, P. 242)

Terceros (como se citó en Bermúdez F. y Patiño K.) La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol

que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social.

Es decir es el proceso mediante el cual el niño llega a adoptar conductas esperadas dentro de su contexto social.

2.3.2. Agentes de la socialización

a. Familia como el agente socializador primordial

Grusec y Hastings (2007), Numerosos autores sostienen que la familia constituye uno de los principales agentes de socialización en la medida en que padres e hijos funcionan como un sistema bio-psico-social que tiene por objeto asegurarse responder las demandas sociales de formar una familia, dada la necesidad humana de relacionarse con otros, que, en el caso de los padres a los hijos, supone la necesidad de protegerlos, nutrirlos y expresarles afecto. (como se citó en Simkin H., Becerra G., 2013)

La familia es el primer agente socializador y es muy importante ya que es aquí donde los niños obtienen sus primeras experiencias sociales. así también esta será un puente entre los niños y la sociedad, es por ello que la calidad de interacciones sociales que tenga o desarrolle en la familia, determinarán las interacciones sociales que estas puedan tener en el futuro para con la sociedad.(Sánchez M. 2020)

Por otro lado la función que cumple la familia como agente socializador está siendo opacada por los medios de comunicación y tecnológicos, ya que estos están influyendo cada día más , en los hogares los niños ya están inmersos en el uso de los medios tecnológicos lo cual logran con mucha facilidad, así podemos observar que ya no es solo los padres y/o personas adultas están sumergidos en los medios tecnológicos sino también los niños y con esto poco a poco el rol de la familia se va perdiendo en este proceso de socialización.

b. La escuela

Arnett, 1995, (Como se citó en Sánchez M. 2020) La educación representa una influencia importante en el proceso de socialización, aunque puede variar de acuerdo a cada sociedad y cultura.

Además, el trato con los docentes es más distante que el trato con la familia o con los pares en general.

Wentzel, Looney, 2007, como se citó en Sánchez M.2020) sostienen que la escuela tiene el objetivo de contribuir en el aprendizaje de la adquisición de las habilidades necesarias para responsabilizarse y adaptarse a los objetivos grupales, comportarse de una manera pro-social y cooperativa con pares, desarrollarse académicamente en áreas de interés para el desempeño eventual en un rol laboral y adquirir ciertos valores socialmente esperados para el ejercicio de la ciudadanía.

c. Grupo de pares

Un “grupo de pares” es un conjunto de individuos que comparten categorías sociales comunes y ciertos ámbitos de interacción en un grupo. Así, durante la infancia, los grupos de pares se componen principalmente de compañeros de clase, mientras que en la adolescencia y juventud lo hacen de personas que comparten actividades, intereses o un mismo estatus socioeconómico. (Wolf, 2008, como se cita en Sánchez M.2020)

d. Medios de comunicación

Hoy en día existen muchos más medios que influyen el proceso de socialización incluso se puede decir que es el principal agente de información e influencia cultural para los jóvenes, colocándola sobre la influencia de la familia y la escuela.

Televisión como agente en el proceso de socialización

El poder que la televisión tiene en el desarrollo psicológico y social de los individuos es más profundo de lo que podría pensarse. Algunos autores afirman que el consumo

televisivo tiene una gran influencia en la jerarquía de valores. Esto, debido a que es más fácil aceptar una virtud o cualidad cuando es reconocida en un programa televisivo (Simkin, Becerra, 2013).

Medios digitales

En los últimos años los niños han estado creciendo de la mano con los avances tecnológicos y esto gracias a los teléfonos inteligentes, tabletas y demás dispositivos similares.

De esta manera, los medios electrónicos digitales se han transformado en uno de los referentes sociales más importantes, especialmente para las generaciones más jóvenes, conformando por sí mismos la manera en que la realidad es concebida por gran parte de la población mundial (Calvo, San Fabián, 2018, como se cita en Sánchez M.2020).

Videojuegos

Están adquiriendo papel muy importante como agentes de socialización ya que están promoviendo actitudes violentas, sexistas y racistas así también estas incentivando al consumo de sustancias y el aislamiento, llegando así a cambiar sociedades según sea el grado de influencia que pueda tener sobre las personas que lo practican

Redes sociales:

Las redes sociales hoy en día tienen un rol muy elevado en la sociedad la cual ha creado muchas sospechas y miedos en torno a su uso.

En un principio, hay que distinguir entre las redes sociales como vehículo de distribución de información y contenido, y las redes sociales como plataforma de interacción interpersonal.

Como vehículo de distribución de información y contenido se dice que es aprovechada por políticos, empresas y gobierna para exhibir y manipular los contenidos con la finalidad de influenciar en las ideas y opiniones de la sociedad.

Y como plataforma de interacción interpersonal. Provoca mayor desconfianza en distintos sectores de la sociedad.

Siendo el objetivo de ambas fomentar y fortalecer las relaciones interpersonales, tanto de las personas que se conocen como las que no y que logran interactuar solo por compartir intereses comunes.

2.3.3 Importancia de las primeras experiencias sociales

Las primeras experiencias sociales que tengan los niños serán los que establezcan en gran parte como serán de adultos.

Las experiencias que les resulten agradables incentivarán a buscar otras y en ese camino convertirse en personas sociales.

Por lo contrario las experiencias infelices provocarán en los niños actitudes apáticas con las demás personas y otras experiencias sociales. Alentarán a que los niños tengan conductas antisociales.

2.3.4 Habilidades sociales en los años preescolares

Monjas Casares (2002) como se citó en Lacunza A. (2009) A. señala que una tarea evolutiva esencial del niño es la de relacionarse adecuadamente con pares y adultos, conformando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo.

Estas capacidades se denominan habilidades sociales y se definen como un conjunto de conductas presentadas por un sujeto las cuales le van a permitir interactuar con otras personas expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un

modo apropiado a la situación en la que se encuentre (Caballo, 1993).

El niño desde su nacimiento se inicia en el aprendizaje de las habilidades sociales.

Las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental.

Es un periodo en el que el niño poco a poco va soltándose del vínculo que tiene con la madre y el juego ocupa un lugar clave para la socialización, ya que el niño está volcado al mundo exterior, aunque todavía mantiene una actitud cognitiva egocéntrica.

En este periodo a través de la vivencia el niño va a desarrollar capacidades sociales, ya que va a estar frente a situaciones que le permitan desenvolverse en un mundo social

Durante este periodo, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos.

Álvarez et al., (1990) Las habilidades sociales básicas para niños preescolares (tres a cinco años)son aquellas que incluyen actividades que están relacionadas a la interacción con el juego, la expresión de emociones, la autoafirmación y la conversación (como se citó en Lacunza, 2009).

Por su parte, Merrell (2002) considera a las habilidades sociales como conductas positivas o de adaptación que permiten el óptimo desarrollo personal y social de niños preescolares. En su escala *Preschool and Kindergarten Behavior Scales (PKBS-2)* las operacionaliza en cooperación social, interacción social e independencia social. (como se citó en Lacunza, 2009).

2.3.5 Dimensiones de interacción social

(Álvarez et al., 1990, como se citó en Abugattas et al., 2016), propone cuatro dimensiones para las Habilidades de Interacción Social, “Autoafirmación”, “Interacción en el juego”, “Expresión de emociones” y “Conversación”.

(Abugattas et al., 2016) Reemplaza la dimensión de “Interacción en el juego” por “Habilidades para relacionarse” en el proceso de construcción de la prueba debido a que “el juego” representaba una de las situaciones de medida.

Las cuatro nuevas dimensiones propuestas son las siguientes:

- a. Habilidad para relacionarse:** contempla que el niño sea capaz de buscar a otros niños para jugar. Participa en actividades tanto individuales como de grupo teniendo iniciativa, es capaz de compartir sus cosas con sus compañeros y pedir prestado lo que necesite. Además, es capaz de establecer amistades con facilidad y mantiene una buena relación con los demás. Participa en clase y es capaz de seguir órdenes.
- b. Autoafirmación:** comprende conductas como saber defenderse y defender a los demás, aceptar un “no” de manera apropiada y expresar sus quejas adecuadamente. El niño es capaz de pedir favores cuando lo necesite, le interesa saber el “por qué” de las situaciones y hace preguntas sobre lo que no conoce. Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada. Es capaz de aceptar sus errores.
- c. Expresión de emociones:** se refiere a las habilidades de saber hacerse agradable y simpático, ser capaz de expresar con gestos y palabras sus distintas emociones (alegría, tristeza, enfado, etc) y reconocer las emociones de los demás. Además, es

capaz utilizar un tono de voz acorde a la situación. Hace cumplidos a sus amigos y los recibe con agrado.

- d. Conversación:** incluye todo lo referente a las habilidades sociales verbales, concretamente: mantener la atención y mirada en conversaciones cortas (10-20 minutos), iniciar el respeto a los diferentes turnos de palabra, ser capaz de expresar espontáneamente acontecimientos en los que ha estado implicado, contestar a las preguntas que le hacen y ser capaz de opinar sobre sus propias experiencias.

III. METODOLOGIA

3.1. Tipo de investigación

Descriptiva:

Hernández, Fernández, Baptista (2016). Los estudios descriptivos únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan las variables medidas.

En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así describir lo que se investiga.

La investigación será de tipo descriptivo ya que usualmente describe Situaciones y eventos, es decir como son y cómo se comportan determinados fenómenos, en este caso la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

3.2. Diseño de investigación:



- ✓ **M:** representa la muestra empleada en la investigación en este caso los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 de la Las Brisas Nuevo Chimbote
- ✓ **O:** señala la cantidad y calidad de la información obtenida sobre la socialización.

Fuente: Hernández S., Fernández C., Baptista L. (2003)

El diseño no experimental, es aquel en el que no se manipula ninguna de sus variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

3.3 Conceptualización y operacionalización de las variables

| Variable | Dimensiones | Indicador |
|---|--------------|--|
| Juegos tradicionales Definición conceptual Juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación, de padres a hijos y de hijos a nietos.(Trigo 1994) Definición operacional Conjunto de sesiones de juegos | Conocimiento | 1. Conoce sobre los juegos tradicionales 2. Mencione los juegos tradicionales que usted conoce. |
| | Aplicación | 3. Desarrolla este tipos de juegos con los niños de inicial |
| | Ejecución | 4. Incentiva la participación de los niños en la actividad. |

| | | |
|---|--------------------------------------|---|
| <p>que han ido de generación en generación los cuales tienen reglas y procedimientos a seguir y a la vez permitirán a los niños y niñas socializarse con sus demás compañeros.</p> | | |
| <p>Socialización (Habilidades sociales)</p> <p>Definición conceptual</p> <p>Proceso por el cual se adquiere la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales. (Terceros 2002: 37)</p> <p>Definición operacional</p> <p>Capacidad para adaptarse en un contexto social, medibles por las habilidades sociales.</p> | <p>Habilidades para relacionarse</p> | <p>5. Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.</p> <p>6. Es capaz de compartir sus cosas con sus compañeros.</p> <p>7. Mantiene una buena relación con todos sus compañeros</p> |
| | <p>Autoafirmación</p> | <p>8. Sabe defenderse y defender a los demás</p> <p>9. Acepta un “no” de manera apropiada y expresa sus quejas adecuadamente.</p> <p>10. Utiliza un tono de voz apropiado para expresarse cuando está en desacuerdo con algo.</p> <p>11. Busca la ayuda de sus profesores y/o compañeros para resolver cualquier problema.</p> <p>12. Es capaz de disculparse con un compañero si hiere sus sentimientos.</p> |
| | <p>expresión de emociones</p> | <p>13. Expresa con gestos y palabras lo que siente.</p> |

| | | |
|--|--------------|---|
| | | 14. Su tono de voz representa la emoción que quiere expresar. |
| | Conversación | 15. Es capaz de iniciar conversaciones. 16. Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando |

3.4 Población y muestra.

Población

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”

Es un todo, un conjunto de personas u objetos a investigar, en este caso la I.E.I. “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Muestra

Según Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población.

Es una parte de la población en la que se llevara a cabo la investigación, en este caso los niños y niñas de 4 y 5 años, siendo un total de 79 niños.

El presente informe de investigación tuvo como campo de estudio la I.E.I. “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas, la muestra está conformada por los niños y niñas de 4 y 5 años, siendo un total de 79 niños.

| I.E.I. "LA ALEGRÍA DEL SABER" N° 1661 – LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE | | | | |
|---|-------------|----|-------|----------------|
| AULA | N° DE NIÑOS | | | N° DE DOCENTES |
| | F | M | TOTAL | |
| 4 AÑOS "A" CREATIVOS | 08 | 14 | 22 | 1 |
| 4 AÑOS "B" ILUSIONES | 12 | 11 | 23 | 1 |
| 5 AÑOS "A" MANITOS CREATIVAS | 07 | 8 | 15 | 1 |
| 5 AÑOS "B" GENIOS | 9 | 10 | 19 | 1 |
| TOTAL | 36 | 43 | 79 | 04 |

3.5. Variables de estudio

Variable independiente: Juegos tradicionales.

Variable dependiente: La socialización.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1 Técnicas

- **Observación:** Según Sabino (1992) es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación
Es el registro visual que obtendremos al tener contacto con los niños registrando los acontecimientos más resaltantes que se den.
- **Encuesta** – según Arias F. (2012) La encuesta es una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos, o en relación con un tema en particular.

- **Análisis documental y bibliográfico:** según con Giroux, Tremblay y Álvarez (2004) sirve para analizar características de documentos escritos, sonoros o visuales como: diarios, revistas, libros, películas, programas de televisión, publicidad, entre otros, esta técnica surgió en los años cincuenta, donde los documentos estaban básicamente escritos en papel, sin embargo, en la actualidad además se analizan contenidos que se encuentran alojados en Internet

Para realizar esta investigación, se leyó bibliografías y publicaciones realizadas sobre el tema que es materia de investigación.

3.6.2. Instrumentos:

- **Cuestionario:** según Arias F. (2012) es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita, mediante un instrumento o formato en papel conteniendo un aserie de preguntas, se realizó el cuestionario el cual consta de 28 ítems con la finalidad de evaluar las dimensiones de la socialización que demuestran los niños en la interacción con los compañeros y adultos.
- **Registro Anecdótico:** según Díaz B. (2010). Los registros anecdóticos tienen como fin tomar nota de aquellas actitudes no usuales, espontáneas, que sean altamente significativas en el momento de integrar datos para emitir un juicio de valor.
- El registro anecdótico describe detalladamente, paso a paso todos los hechos, capítulos o situaciones relevantes para ser evaluadas, este mismo puede ser registrado en fichas, agendas o carteleras para el control sistematizado de los diferentes acontecimientos.

Se registró los acontecimientos más resaltantes que se daban en la interacción con sus compañeros tales como: separarse del grupo, no resuelve conflictos, etc.

3.6.3. Validación del instrumento

El instrumento de evaluación fue validado por los siguientes expertos:

- Mg. Jenny Edith Javier rojas
- Lic. Erika Paola Giraldo Wong.
- Lic. Karin Ivette Segovia Díaz

3.6.4. Procedimientos de trabajo

- Determinar la Institución Educativas, coordinar con la directora y docentes
- Conseguir la autorización de la directora de la I.E
- Elaborar los instrumentos de recolección de datos
- Aplicar el cuestionario sobre habilidades de interacción social según sus dimensiones habilidades para relacionarse, expresión de emociones, autoafirmación, conversación
- Procesamiento de la información (solo para la encuesta)
- Recopilar y seleccionar los juegos tradicionales según sus dimensiones.
- Elaborar el informe.
- Difundir el resultado.

3.7. Procesamiento estadístico:

Diagrama del pastel

Según Playfair (2005), conocido como "gráfico de pastel", "gráfico de tarta" o "gráfica de 360 grados", es un medio estadístico que se emplea para representar

porcentajes y proporciones. Su número de elementos suelen ser más de cuatro pero en algunos casos pueden disminuir sus elementos.

Tablas de frecuencia

Según Playfair (2005) expone su idea de que los gráficos permiten una comunicación más eficiente que las tablas de frecuencia. Es considerado como el inventor de los gráficos lineales, de barras.

Porcentajes

Para Abellán (2018), el porcentaje es un símbolo matemático, que representa una cantidad dada como una fracción en 100 partes iguales. También se le llama comúnmente tanto por ciento.

Para realizar nuestro proceso de investigación y recolección de datos, utilizamos el sistema de intervalos, que fueron validados por tres expertos completamente capacitados y familiarizados con cada uno de los aspectos considerados como: social, emocional, lenguaje y pensamiento.

Niveles

Para una mejor organización en el procesamiento estadístico se dio una puntuación a cada ítem, siendo: SÍ (2 puntos) y NO (1 punto), donde los niveles considerados para cada dimensión fueron: muy bajo, bajo medio y alto.

- MUY BAJO: No desarrolla habilidades de interacción social (7-8)
- BAJO: Esta en inicio de desarrollar habilidades de interacción social (9-10)
- MEDIO: está en proceso de desarrollar de habilidades de interacción social (11-12)
- ALTO: desarrolla habilidades de interacción social (13-14)
- Para realizar el procesamiento y análisis general de los datos se trabajó con los siguientes niveles.

| NIVELES | ESCALA |
|----------|-----------|
| ALTO | (49-56) |
| MEDIO | (42-49) |
| BAJO | (35-42) |
| MUY BAJO | (28 – 35) |

3.8. Tratamiento estadístico

Se realizó el procesamiento de datos con el software Excel.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 RESULTADOS

Tabla 1

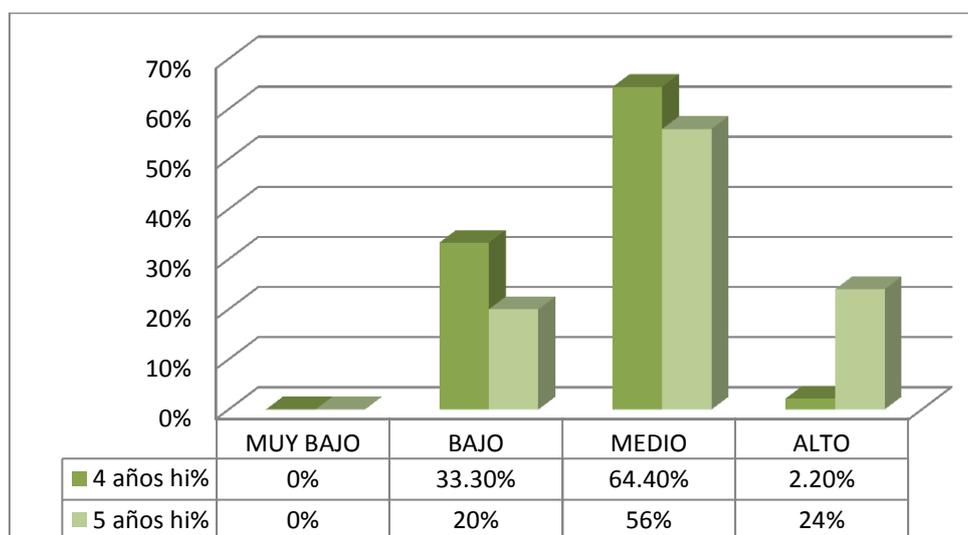
Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas - Nuevo Chimbote

| Niveles | 4 AÑOS | | 5 AÑOS | | TOTAL | |
|----------------|--------|-------|--------|------|-------|------|
| | Fi | hi% | Fi | hi% | Fi | Hi% |
| (7-8) Muy bajo | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| (9-10) Bajo | 15 | 33.3% | 7 | 20% | 22 | 28% |
| (11-12) Medio | 29 | 64.4% | 19 | 56% | 48 | 61% |
| (13-14) Alto | 1 | 2.2% | 8 | 24% | 9 | 11% |
| Total | 45 | 100% | 34 | 100% | 79 | 100% |

Fuente: Aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote

Grafico 1

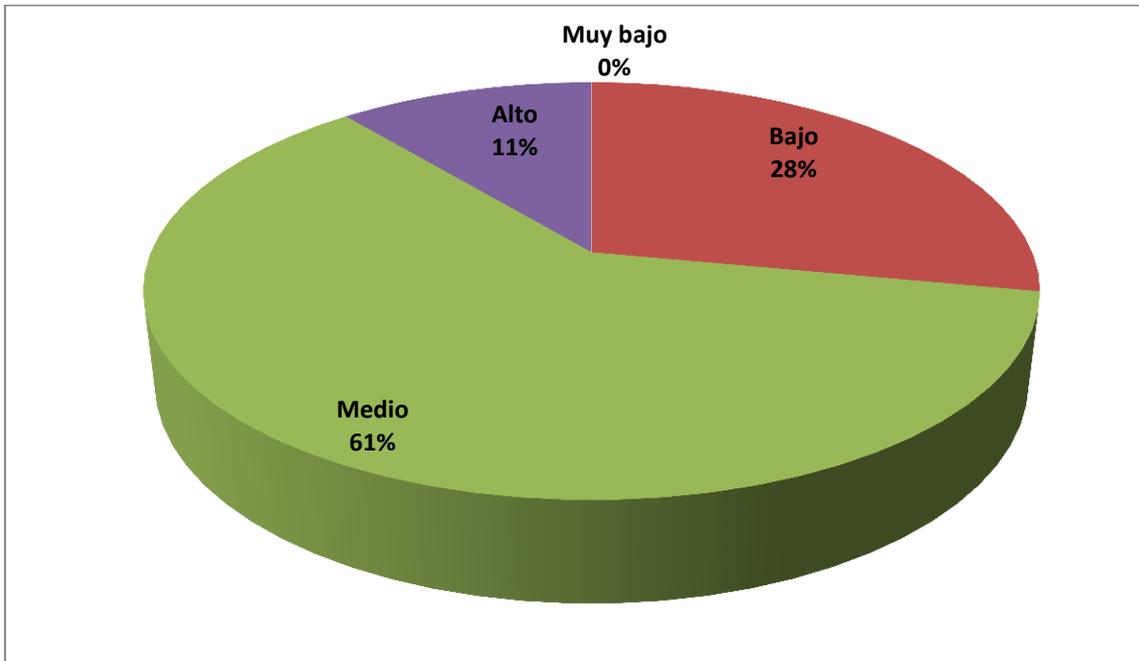
Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 1

Grafico 2

Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas Nuevo - Chimbote



Fuente: Tabla. N° 1

Tabla 2:

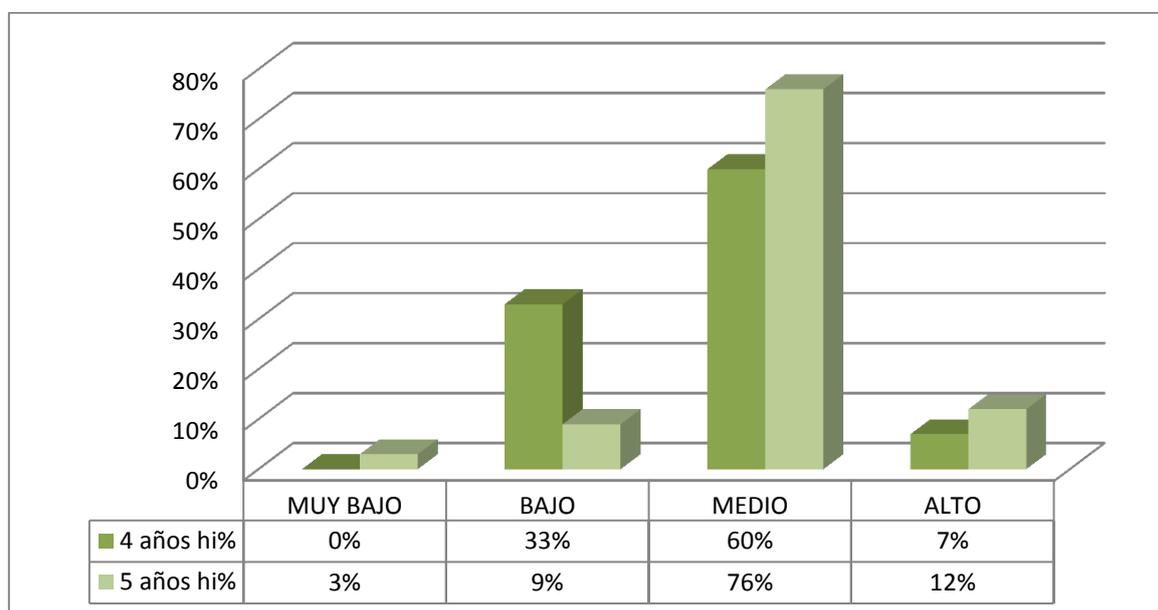
Nivel de socialización en la dimensión autoafirmación de los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

| Niveles | 4 Años | | 5 Años | | Total | |
|----------------|--------|------|--------|------|-------|------|
| | fi | hi% | fi | hi% | fi | hi% |
| (7-8) Muy bajo | 0 | 0% | 1 | 3% | 1 | 1% |
| (9-10) Bajo | 15 | 33% | 3 | 9% | 18 | 23% |
| (11-12) Medio | 27 | 60% | 26 | 76% | 53 | 67% |
| (13-14) Alto | 3 | 7% | 4 | 12% | 7 | 9% |
| Total | 45 | 100% | 34 | 100% | 79 | 100% |

Fuente: Aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas -Nuevo Chimbote

Grafico 3:

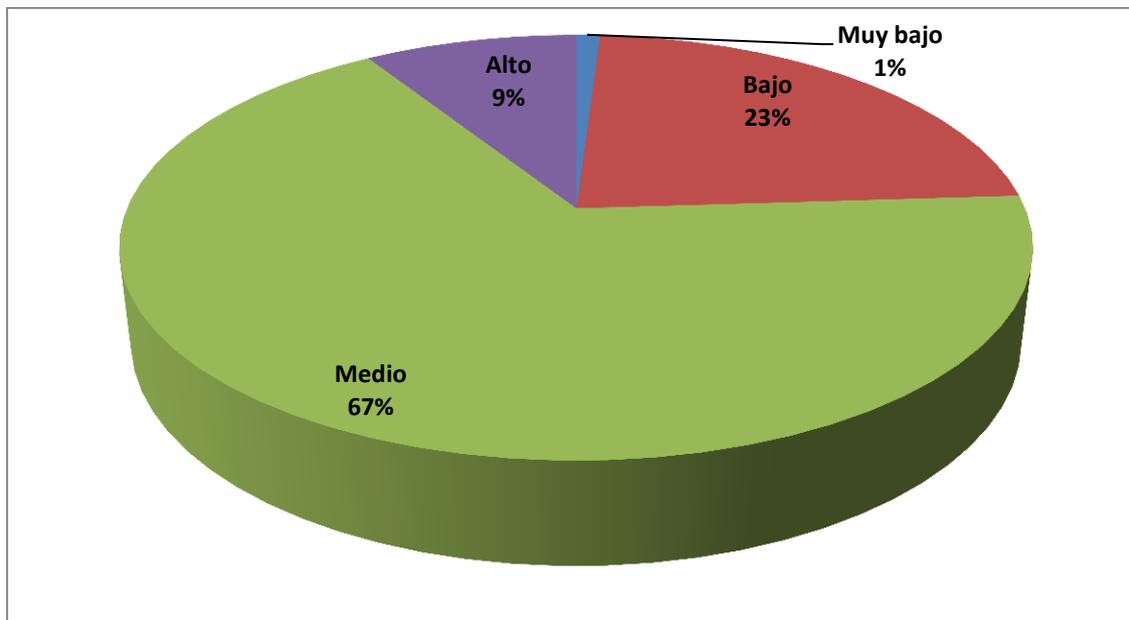
Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión autoafirmación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 2

Grafico 4

Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión autoafirmación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 2

Tabla 3

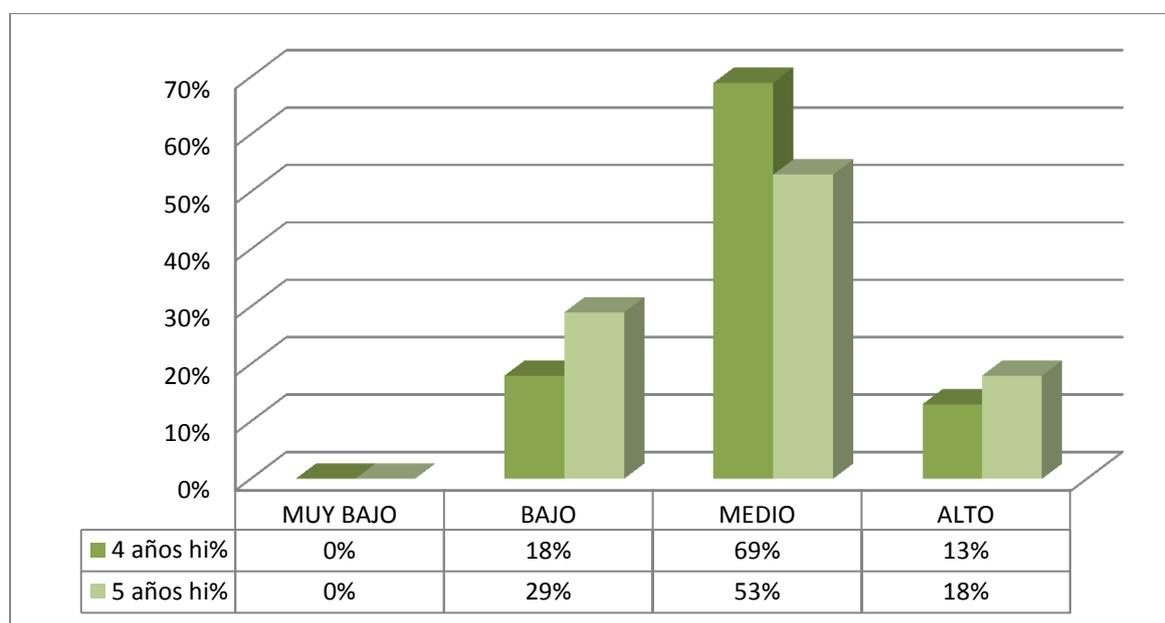
Nivel de socialización en la dimensión expresión de emociones de los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

| Niveles | 4 Años | | 5 Años | | Total | |
|----------------|--------|------|--------|------|-------|------|
| | fi | hi% | fi | hi% | Fi | Hi% |
| [7-8] Muy bajo | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| [9-10] Bajo | 8 | 18% | 10 | 29% | 18 | 23% |
| [11-12] Medio | 31 | 69% | 18 | 53% | 49 | 62% |
| [13-14] Alto | 6 | 13% | 6 | 18% | 12 | 15% |
| Total | 45 | 100% | 34 | 100% | 79 | 100% |

Fuente: Aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, *Las Brisas -Nuevo Chimbote*

Grafico 5

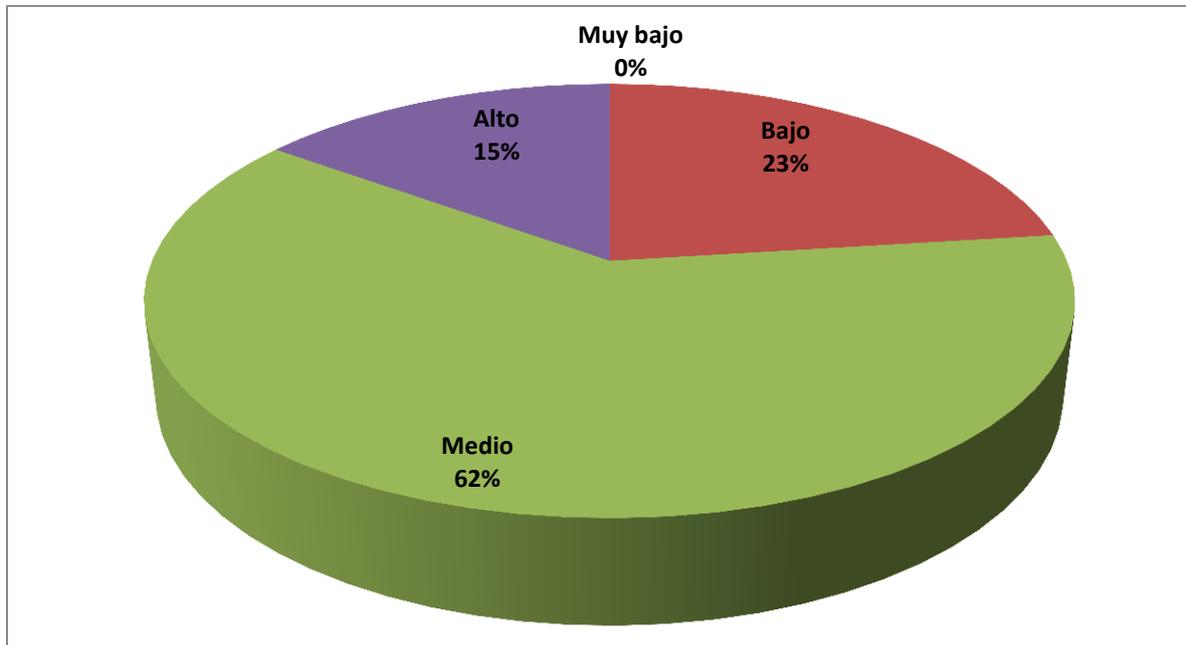
Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión expresión de emociones habilidades para relacionarse de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 3

Grafico 6:

Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión expresión de emociones de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 3

Tabla 4

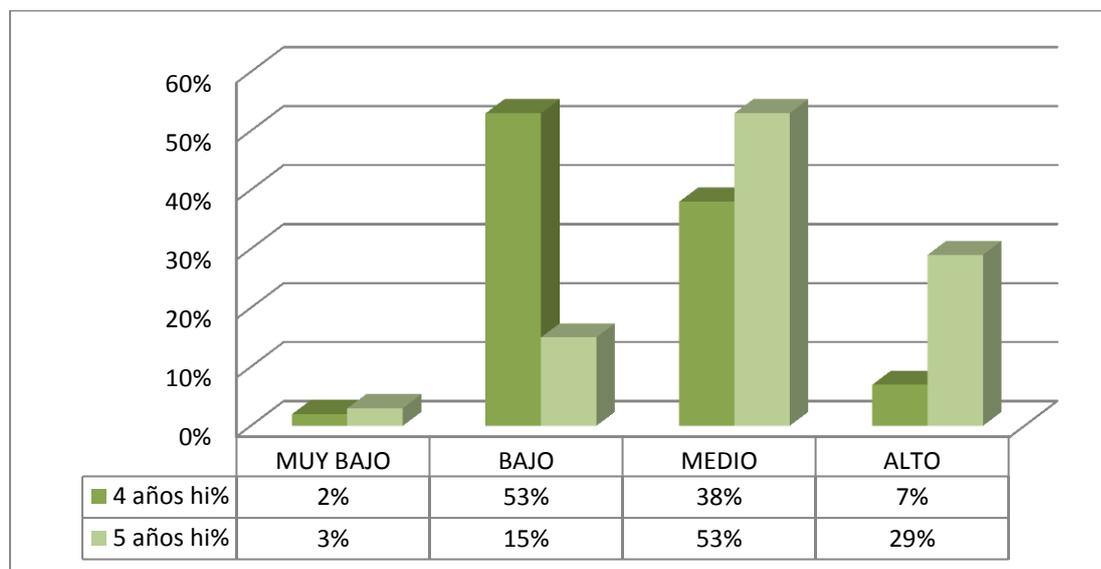
Nivel de socialización en la dimensión conversación de los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas -Nuevo Chimbote

| Niveles | 4 Años | | 5 Años | | Total | |
|----------------|--------|------|--------|------|-------|------|
| | fi | hi% | fi | hi% | Fi | Hi% |
| (7-8) Muy bajo | 1 | 2% | 1 | 3% | 2 | 3% |
| (9-10) Bajo | 24 | 53% | 5 | 15% | 29 | 37% |
| (11-12) Medio | 17 | 38% | 18 | 53% | 35 | 44% |
| (13-14) Alto | 3 | 7% | 10 | 29% | 13 | 16% |
| Total | 45 | 100% | 34 | 100% | 79 | 100% |

Fuente: Aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas -Nuevo Chimbote

Grafico 7

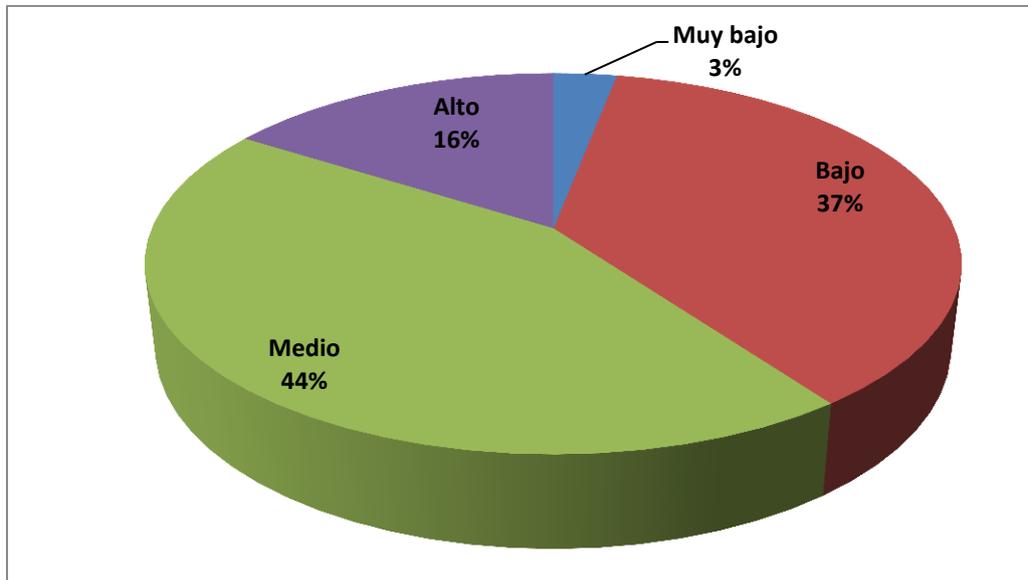
Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión conversación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661, Las Brisas -Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 4

Grafico 8

Nivel de socialización de los niños de 4 y 5 años de edad en la dimensión conversación de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 , Las Brisas -Nuevo Chimbote



Fuente: Tabla. N° 4

Tabla 5

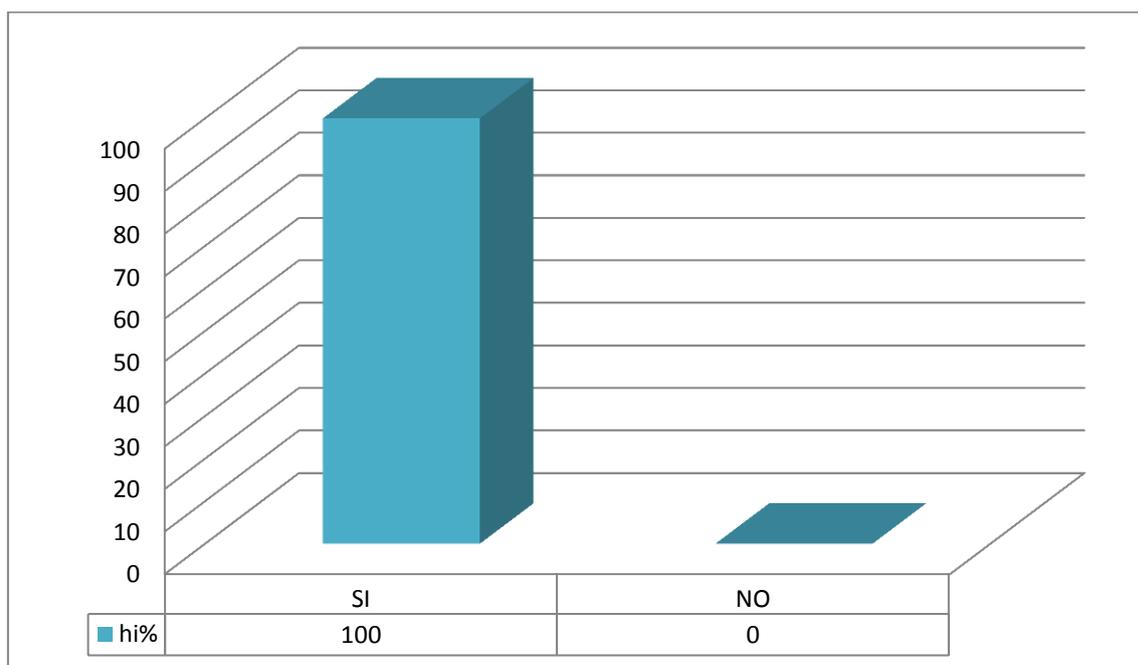
¿Realizó alguna vez juegos tradicionales con sus niños?

| | 4 Años | | 5 Años | | Total | |
|-----------|--------|------|--------|------|-------|------|
| Niveles | fi | hi% | fi | hi% | Fi | Hi% |
| Si | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% |
| No | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Total | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a las docentes de las aulas de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Grafico 9

¿Realizó alguna vez juegos tradicionales con sus niños?



Fuente: Tabla N° 05

- Según el cuadro N°13 se puede apreciar que el 100% de las docentes realizaron alguna vez juegos tradicionales con sus niños.

Tabla 6

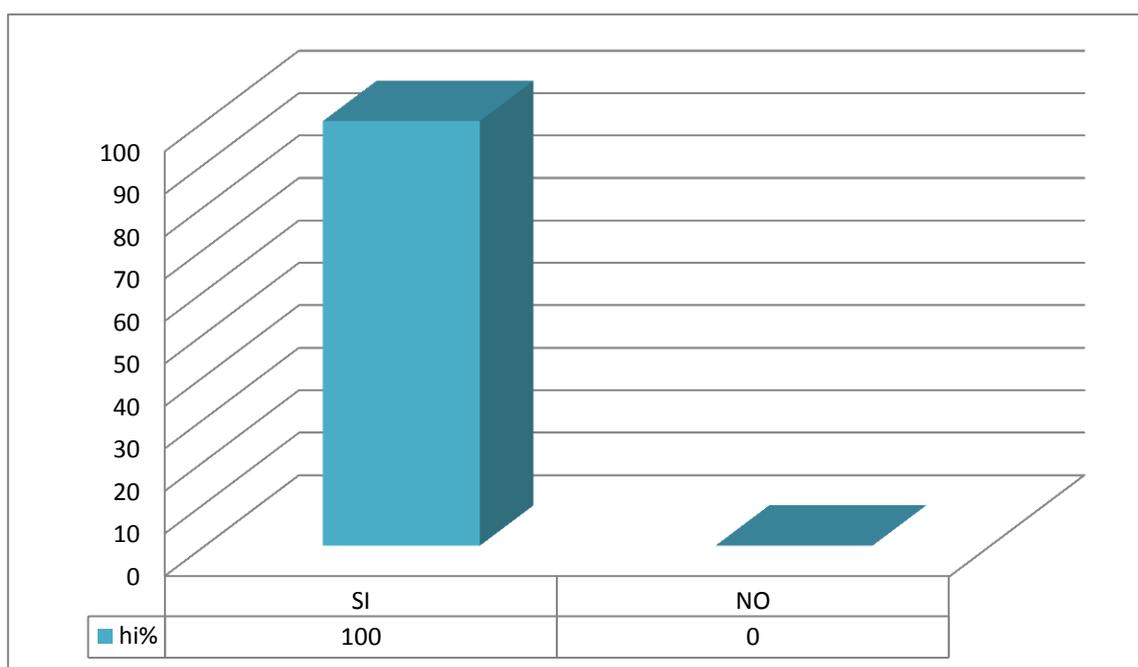
¿Cree usted que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización?

| Niveles | 4 Años | | 5 Años | | Total | |
|---------|--------|------|--------|------|-------|------|
| | fi | hi% | fi | hi% | fi | hi% |
| Si | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% |
| No | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Total | 2 | 100% | 2 | 100% | 4 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a las docentes de las aulas de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Grafico 10

¿Cree usted que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización?



Fuente: Tabla N° 06

- Según el cuadro N°14 se puede apreciar que el 100% de las docentes respondieron que los juegos tradicionales SI contribuyen a la socialización.

4.2. DISCUSIÓN

- Se observa en la tabla N° 1 y gráfico n° 1 que en la dimensión habilidades para relacionarse los niños de 4 y 5 años tienen un nivel medio representado por el 61%. Lo cual nos indica que aún están familiarizándose con sus compañeros y adultos de su entorno y que aún les cuesta buscar a otros niños para jugar, participar en actividades ya sea en la escuela o en el hogar. Esta conducta puede ser modificable, según Ugalde, M. (2011), desarrolló un proyecto de innovación de acción docente titulada “El juego como estrategia de socialización de los niños de preescolar”, proyecto presentado para obtener el título profesional de Licenciada en Educación; realizada en México, D.F. llega a las siguientes conclusiones: que la escuela es uno de los lugares donde el niño va poder relacionarse con sus iguales y en donde puede modificar su conducta social según sus necesidades.
- De acuerdo con Wolf (2008), un “grupo de pares” es un conjunto de individuos que comparten categorías sociales comunes y ciertos ámbitos de interacción en tanto grupo. Así, durante la infancia, los grupos de pares se componen principalmente de compañeros de clase, mientras que en la adolescencia y juventud lo hacen de personas que comparten actividades, intereses o un mismo estatus socioeconómico.
- En la tabla N° 02 y gráfico N° 3 y 4 se puede apreciar que los niños de 4 y 5 años en la dimensión autoafirmación tienen un nivel medio con un 67% y un nivel bajo representado con el 23%, contemplando estas cifras se puede decir que aún les falta adquirir ciertas conductas tales como: poder aceptar un “no” de manera apropiada, pedir favores cuando lo necesite, ser capaz de aceptar sus errores. Cotrina, S. (2015), desarrollo la tesis titulada “Habilidades sociales en niños de

cuatro años durante sus actividades de juego”, Tesis presentada para optar el Título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial en San Miguel-Lima, no dice que el juego contribuye en el desarrollo de la socialización debido a que los niños van a conocerse y ayudarse entre ellos fortaleciendo sus lazos de amistad y desarrollando la capacidad de controlar sus emociones.

- En la tabla N°03 y gráfico N°5 y 6 en la dimensión expresión de emociones solamente el 15% tiene un nivel alto, lo cual nos demuestra que un mínimo porcentaje puede expresar sus emociones tanto verbal como gestualmente, mientras que un el 62% tiene un nivel medio y el 23 un nivel bajo, por lo tanto tiene dificultad para expresar sus sentimientos, esto se puede contrarrestar a través del juego así como nos comenta Ugalde, M. (2011), desarrolló un proyecto de innovación de acción docente titulada “El juego como estrategia de socialización de los niños de preescolar”, proyecto presentado para obtener el título profesional de Licenciada en Educación; realizada en México, D.F. llega a las siguientes conclusiones: Por medio del juego los niños expresan sus sentimientos y emociones propiciando así la socialización y el lenguaje. Zapata (1998) el juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad.
- En la tabla N° 04 y gráfico n° 7 y 8 en la dimensión conversación se puede observar que el 3% de nuestra muestra tiene un nivel muy bajo en esta dimensión, lo cual da a conocer les cuesta mucho desarrollar habilidades sociales verbales tales como: tener una conversación corta sin distraerse, respeto a los diferentes turnos de palabra, contestar a las preguntas que le hacen y ser capaz de opinar sobre sus propias experiencias, 37% tuvo un nivel bajo, el 44% un nivel medio y solo el 16 % un nivel alto. Ugalde, M. (2011), desarrolló un proyecto de

innovación de acción docente titulada “El juego como estrategia de socialización de los niños de preescolar”, proyecto presentado para obtener el título profesional de Licenciada en Educación; realizada en México, D.F. nos dice que por medio del juego los niños expresan sus sentimientos y emociones propiciando así la socialización y el lenguaje.

- Se puede observar en la tabla N°05 y N° 06 que el 100% de docentes alguna vez realizó juegos tradicionales con sus niños y coinciden que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización, de igual manera nos da a conocer Cotrina, S. (2015), en su tesis titulada “Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego”, Tesis presentada para optar el Título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial en San Miguel-Lima, llega a las siguientes conclusiones: El juego contribuye en el desarrollo de la socialización debido a que los niños van a conocerse y ayudarse entre ellos fortaleciendo sus lazos de amistad y desarrollando la capacidad de controlar sus emociones.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Los juegos tradicionales que fomentan la socialización en los niños de 4 y 5 años de edad de la I. E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote, según su dimensión son:
 - ✓ Habilidades para relacionarse: liguita, el gato y el ratón, rayuela o mundo, las escondidas, kiwi, las 4 esquinas, los policías y ladrones, encantados, los 7 pecados, las estatuas, mata gente.
 - ✓ Dimensión autoafirmación: el rey manda, mama yuca

- ✓ Dimensión expresión de emociones: los encostados, el juego de las sillas, carrera de tres piernas.
- ✓ Dimensión conversación: la gallinita ciega, juguemos en el bosque, que pase el rey, ritmo a gogo
- El nivel que poseen los niños de 4 y 5 años es medio con un 61% en la dimensión habilidades para relacionarse lo que nos quiere decir que los niños están en proceso de desarrollar actitudes que favorezcan a esta dimensión tales como: trabajar en equipo, compartir sus cosas, agradecer cuando le prestan algo, etc.
- El nivel que poseen los niños de 4 y 5 años es medio con un 67% en la dimensión autoafirmación lo que nos quiere decir que los niños están en proceso de desarrollar esta dimensión por lo tanto se debe reforzar actitudes como aceptar un no como respuesta sin llorar, manifestar si algo le molesta o desagrada utilizando un tono de voz adecuado, etc.
- El nivel que poseen los niños de 4 y 5 años es medio con un 62% en la dimensión expresión de emociones lo que nos quiere decir que los niños están en proceso de desarrollar esta dimensión, por lo tanto se puede concluir que a los niños aún les cuesta describir cómo se sienten, expresar verbalmente lo que le agrada o desagrada, demostrar el cariño que siente hacia sus familiares, etc.
- El nivel que poseen los niños de 4 y 5 años es medio con un 44% en la dimensión conversación lo que nos quiere decir que aún tienen dificultad en iniciar una conversación, expresa sus ideas con claridad, cuando surge un conflicto resolverlo conversando.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes que realicen juegos tradicionales en las instituciones ya que estos contribuyen a la socialización de los niños ya que por medio de este puede lograr el desarrollo integral del niño, tal como es social, afectivo, cognitivo, motor, expresión, etc.).
- Utilizar los momentos libres como el recreo para poner en práctica los juegos tradicionales y lograr una mayor socialización en la escuela.
- Organizar “mañanas deportivas” o “mañanas en familia” con los padres donde puedan incluir los juegos tradicionales y promover la socialización entre niños y adultos.
- Se recomienda utilizar los juegos tradicionales en otros contextos y así poder extender sus resultados.

VI. Referencias bibliográficas

- Abugattas S. (2016). *Construcción y validación del test "habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima.* (tesis de pregrado) Recuperado de http://200.11.53.159/bitstream/handle/ulima/4012/Abugattas_Makhlouf_Shadi_a.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Andrés T. (2011, Enero). Vygotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova BUCM*. Recuperado de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YHT86R9KjIU>
- Andréu A. (S. f). *Infancia, socialización familiar y nuevas tecnologías de la comunicación*". Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/156/b15148312.pdf?sequence=1>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica 6ta edición.* 2012. Editorial Episteme.
- Ayala J. y Tene S. (2014). *"Los juegos tradicionales en el desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del Centro de Educación Inicial "Margarita Santillán de Villacís", de la parroquia San Luis, cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014"*. (Tesis de pregrado). Recuperado en <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2584/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00076.pdf>

- Caballo, V. (1991). *Manual de técnicas de modificación y terapia de conducta*. Madrid. Editorial Siglo XXI. Recuperado de <https://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evaluaci%C3%B3n-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf>.
- Castro M. (2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. MHSALUD Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/43529529_Generacion_tras_generacion_se_recobran_los_juegos_tradicionales.
- Cotrina S. (20015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego San Miguel, Lima*. (Tesis de pregrado) Pontificia Universidad Católica Del Perú. Lima-Perú.
- Departamento de Orientación Colegio San Agustín Los Negrales, (S.f), Recuperado de http://www.sanagustinlosnegrales.es/avisos/sin_proteger/orientacion/juego.pdf)
- Giroux, S., Tremblay, G., y Álvarez, B. E. (2004). *Metodología de las ciencias humanas: la investigación en acción*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación*. España. Editores Interamericana S.A.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª Edición). México D.F. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A

Hurlock, E. (1991). *Desarrollo del niño 2ª edición*. México. Editorial Mc Graw –Hill Interamericana S.A.

La importancia en el juego de la educación infantil. (5 de Marzo 2021) Innovación en formación profesional. Recuperado de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil#:~:text=A1%20aplicar%20el%20juego%20en,precisi%C3%B3n%20gestual%20y%20el%20lenguaje>.

Lacunza, A. (2009) *Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza*. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006.

Llul, Josué. (2009). *El juego y su metodología infantil*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia/link/56b34f0f08ae2c7d5caeced1/download

Martínez G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona. Ediciones Octaedro

Maza N. (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*. (Tesis de pregrado) Universidad nacional del santa. Chimbote - Perú

Moreno, J (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga. Ediciones aljibe.

Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil. 2ª edición*. Madrid. Ediciones Morata

- Obando, F. (2014). *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 Chimbote 2014*. (Tesis de pregrado). Universidad nacional del santa. Chimbote – Perú
- Pérez, H. (2015). *El juego en la socialización alumno preescolar*. (Tesis de pregrado) Universidad pedagógica nacional .Morelia, Michoacán -México.
- Rietman G., Besada A., Cañete M., Battisti B. (2015). *Los cambios en la comunicación de las familias*. Creación y Producción en Diseño y Comunicación 2015. Facultad de diseño y comunicación. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11784&id_libro=568
- Rivas M. y Verastegui B. (2013). *Programa de juegos divirtiéndome con mis amigos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 Saber y Fantasía con María, de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de pregrado). Universidad nacional de Trujillo –Perú.
- Sánchez M. (2 De Diciembre2020). *Agentes de socialización: más allá de familia y escuela*. Recuperado de <https://www.menteyciencia.com/agentes-de-socializacion-mas-alla-de-familia-y-escuela>.
- Simkin H., Becerra G. (2013). *El proceso de socialización: Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*. Ciencia, Docencia y Tecnología 2013. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>> ISSN 0327-5566.

Torres A (s. f.). *Lev Vygotsky: biografía del célebre psicólogo ruso*. Psicología y mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/biografias/lev-vygotsky#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Vygotsky%2C%20las%20personas%20desarrollamos,con%20otras%20personas%20del%20entorno.&text=As%C3%AD%2C%20por%20ejemplo%2C%20defini%C3%B3%20el,al%20habla%20de%20otras%20personas>.

Ugalde, M (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. (Tesis de pregrado) Universidad pedagógica nacional. Distrito federal del oriente, México, D.F.

ANEXOS

Fundamentación teórica

Según Vygotsky, La mayor parte del comportamiento fue adquirido en la niñez, en las interacciones que el niño tuvo con su entorno.



Vygotsky también dio mucha importancia a las funciones socializadoras del juego. Este autor defendió que los niños interiorizan las normas culturales, los roles sociales o las habilidades interpersonales a través del juego. (Torres A. s.

f).

El niño es quien va a construir su aprendizaje a través de las interacciones con las personas que le rodean.

El niño a través del juego va a poder socializar, asimilar las normas o roles de su entorno donde al final de su desarrollo habrá obtenido las actitudes sociales según el entorno donde se desenvuelve.

Según palabras de Vygotsky: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. sin dificultad.

Podemos decir que es un constructivista ya que, según su teoría, los niños construyen su aprendizaje y su realidad social y cultural que les rodea a partir de que juega con otros niños, y de esta manera amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP). (Andrés T. 2011)

El niño va a construir su aprendizaje por medio del juego e interactuando con el mundo que le rodea estimulando no solamente el lado cognitivo sino también afectivo y social, aumentando así

a desarrollar sus habilidades de interacción social



✓ **JUEGOS TRADICIONALES:**

JUEGOS TRADICIONALES QUE FAVORECEN LA SOCIALIZACION

I. DATOS GENERALES

1.1.-Institución Educativa: Institución Educativa “La Alegría del Saber” N°1661 –Las Brisas Nuevo Chimbote

1.2.-Dirección de la I.E: Nuevo Chimbote

1.3.-Participación: niños de 4 y 5 años

1.4.-Docente a cargo: Diana Fiorella Cortijo Pérez

1.5.-Duración:

II. FUNDAMENTACIÓN

Los seres humanos desde el nacimiento están en constante socialización con las demás personas, ya sea con una sonrisa, una mirada, etc. es una necesidad que todos tenemos.

El juego es la mejor forma que tienen los niños para socializarse, la cual les permitirá relacionarse con sus pares, ponerse de acuerdo, ayudarse, compartir sus juguetes.

Es por ello que se realizó esta compilación de juegos tradicionales que anteriormente se jugaban los cuales se han ido perdiendo, con la finalidad de promover mediante su realización la socialización de los niños.

III. OBJETIVOS

3.1.-OBJETIVOS GENERALES:

- ✓ Promover la socialización en los niños en las dimensiones de habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones.

3.2.-OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- ✓ Seleccionar los juegos a ejecutar de acuerdo a la edad de los niños



IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

| N° | NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | Edad sugerida | Dimensión sugerida |
|-----|-------------------------|---------------|--|
| 1. | LIGUITA | 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 2. | EL GATO Y EL RATON | 4 y 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 3. | RAYUELA O MUNDO | 4 y 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 4. | LAS ESCONDIDAS | 4 y 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 5. | KIWI | 4 y 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 6. | LA GALLINITA CIEGA | 4 y 5 años | Conversación |
| 7. | LOS ENCOSTALADOS | 5 años | Expresión de emociones. |
| 8. | MATAGENTE | 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 9. | JUGUEMOS EN EL BOSQUE | 4 años | Conversación |
| 10. | LAS ESTATUAS | 4 años | Habilidades para relacionarse. |
| 11. | LOS ENCANTADOS | 4 años | Habilidades para relacionarse. |
| 12. | EL REY MANDA | 4 años | Autoafirmación |
| 13. | MAMAYUCA | 4 años | Autoafirmación |
| 14. | EL JUEGO DE LAS SILLAS | 4 años | Expresión de emociones |
| 15. | CARRERA DE TRES PIERNAS | 5 años | Expresión de emociones y habilidades para relacionarse |
| 16. | QUE PASE EL REY | 4 años | Conversación |
| 17. | RITMO A GOGO | 5 años | Conversación |
| 18. | LAS 4 ESQUINAS | 5 años | Habilidades para relacionarse. |
| 19. | POLICIAS Y LADRONES | 4 años | Habilidades para relacionarse. |
| 20. | LOS 7 PECADOS | 4 y 5 años | Habilidades para relacionarse |

ACTIVIDAD N°01



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “Liguita ” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidad para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se da a conocer que se realizara el juego llamado liguita, el cual consiste en ir pasando como niveles, mientras se pasa cada nivel se tenía un poco más de dificultad. ➤ Se utilizara un hilo pabilo o lana amarrada a los extremos. |
| Organización : | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá la participación de dos niños o niñas los cuales deberán ubicarse en cada extremo, otro grupo esperara en fila su turno para jugar. ➤ Se dará a conocer las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Quien rompa la liga perderá su turno, así también quien pise la liga. |

| | |
|----------------------------|--|
| <p>Ejecución :</p> | <p>Los niñas o niños que jueguen deben ubicarse frente a frente y a una distancia de 3 a 4 metros.</p> <p>El niño o niña en turno debe saltar entre las dos cuerdas que sujetan los otros dos niños en los extremos.</p> <p>Las liga empiezan a la altura de los tobillos y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo de los tobillos, a las rodillas, muslo, cintura, etc. Cuando llega por la cintura ya no saltan sino que tienen que levantar la pierna como quien marcha en un desfile.</p> |
| <p>Evaluación :</p> | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Te pareció difícil el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°02



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “El gato y el ratón” |
| Temporalización | 20’’ |
| Edad | 4 Y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidad para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se presentará el juego “el gato y el ratón” y se explicará que deben formar un círculo y se pedirá de la participación de dos participantes par que uno haga de gato y otro de ratón. |
| Organización : | Entre los niños deciden quién es el gato y quien es el ratón, a continuación todos los jugadores cogidos de las manos, forman un círculo. |
| Ejecución : | <p>Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.</p> <p>El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando</p> |

| | |
|---------------------|---|
| | <p>intente pasar el gato.</p> <p>Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:</p> <p>“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar”</p> <p>Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.</p> <p>Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Quién te hubiera gustado ser?</p> <p>¿te gusto hacer de gato?</p> <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Te pareció el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°03



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “Rayuela o mundo” |
| Temporalización | 45’’ |
| Edad | Años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidad para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se presentara el juego “rayuela o mundo” y se le indicara que para iniciar el juego se debe lanzar una piedra en uno de los cuadrados luego se debe saltar el circuito sin pisar el cuadrado donde cayó la piedra. |
| Organización : | Se dibuja la figura en el suelo con una tiza. Debe caber bien el pie dentro de cada cuadrado. Los niños se colocan en columna sin empujarse y se le entrega la piedra l primero. |
| Ejecución : | Al niño (a) que le toca, lanza una piedra pequeña hacia el primer cuadrado, saltara en un pie de casilla en casilla, salvando la que tiene la piedra, y apoyando cuando haya dos casillas juntas un pie en cada una de ellas (el descanso). En el último cuadrado da la vuelta y regresa del mismo modo, |

| | |
|---------------------|--|
| | <p>recogiendo la piedra, o sacándola de una patada con el pie de apoyo (según versión). Así sucesivamente hasta completar todas las casillas.</p> <p>Si la piedra, al lanzarla, o el jugador cuando salta, se salen del cuadrado o pisan raya se pierde el turno. También si se toca el suelo con el otro pie cuando se está a la pata coja. Al recuperar el turno se sigue por donde nos habíamos quedado. Hay muchas variantes de este juego. En general en las casillas dobles y en la última se puede descansar.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Te pareció difícil el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°04



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “ Las escondidas” |
| Temporalización | 20´ a 30´ |
| Edad | 4 y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidad para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se presentara el juego “las escondidas” y se le indicara que para iniciar el juego se debe de preguntar si hay algún voluntario para contar o se escogerá a uno de los niños. |
| Organización : | <p>Todos los jugadores acuerdan hasta qué número se va a contar. Se da a conocer las reglas del juego</p> <p>Reglas: El jugador seleccionado para buscar a los otros compañeros debe contar hasta cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda Si todos son encontrados, el primero en ser encontrado cuenta y busca a los demás, si uno de los que se esconden llega al lugar donde contó, el mismo jugador tiene que volver a contar y buscar a los demás.</p> |
| Ejecución : | <p>Todos los jugadores se esconden a excepción del que va a contar.</p> <p>El jugador seleccionado empieza a contar en la pared, un árbol, etc.</p> |

| | |
|---------------------|---|
| | <p>hasta el número acordado por todo el grupo.</p> <p>Al dejar de contar sale a buscar a los demás jugadores, que están escondidos, y corre al lugar donde contó evitando que los descubiertos lleguen primero. Si es así, el jugador descubierto que llega primero, toca la pared y grita "pared libre para todos mis compañeros". Así el que contó debe volver a contar.</p> <p>Si no, cuenta el último encontrado.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Te hubiera gustado contar u buscar a tus compañeros?</p> |

ACTIVIDAD N°05



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “kiwi” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 y 5 Años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidad para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les presenta el juego “kiwi”, y se explica que el juego consiste en derrumbar la torre de latas con una pelota y que para el juego se necesita dos grupos. |
| Organización : | <p>Se formara los grupos de 6 u 8 integrantes, y cada uno de ellos se pondrá en fila detrás de una línea establecida.</p> <p>Se colocarán los tarros en forma de pirámide. Se trazará una línea de unos 4m. El grupo A cogerá el balón y se colocará detrás de la línea trazada. El grupo B se colocará detrás de los tarros; esperando a que tumben los tarros.</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para esto habrán reglas que respetar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deberá tumbar los tarros y si no logra tumbarlos perderán. Y |

| | |
|---------------------|--|
| | <p>el grupo contrario pasará a ocupar el lugar de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al momento de tirar los tarros el grupo A tendrá que correr y el grupo B (que es el grupo contrario) cogerá el balón y lo tirara hasta alcanzar a todos . ✓ Aquel que sea tocado con el balón ya no deberá participar en el juego, a menos que sus compañeros logren armar los tarros. ✓ Mientras el grupo B va tratando de matar (tocándolos con el balón) los demás integrantes (grupo A) tendrán que armar nuevamente la pirámide de tarros y tendrán que decir la palabra Kiwi. ✓ Entonces se repetirá el juego. ✓ Pero qué pasaría si el grupo, que intenta formar la pirámide de tarros; son tocados todos por la pelota, estos tendrán que pasar al lugar del equipo contrario y el equipo contrario tomará el lugar de ellos. Y así empezará nuevamente el juego hasta que haya un ganador. |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Te pareció difícil el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°06



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “la gallinita ciega” |
| Temporalización | 20-30’’ |
| Edad | 4 y 5 Años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Conversación |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se dará a conocer que el juego se llama la gallinita ciega el cual consiste en que un niño se vendara los ojos para que no pueda ver nada y el resto rodeara a la gallinita ciega. |
| Organización : | Se necesitara la participación de 20 niños y niñas, una venda para los ojos. Al niño o la niña que hará de “gallinita ciega” se le vendara los ojos para que no pueda ver nada. El resto de participantes rodeara a la “gallinita ciega” |
| Ejecución : | Se venda los ojos a un niño el cual hará de la gallinita ciega y debe estar con los ojos vendados para que no pueda ver nada. Los demás niños rodearan la “gallinita ciega” y le preguntaran: -¿Gallinita ciega qué se te ha perdido: una aguja o un dedal? -la cual tendrá que responder una de las dos cosas. -a continuación otro niño le da a la “gallinita ciega” tres |

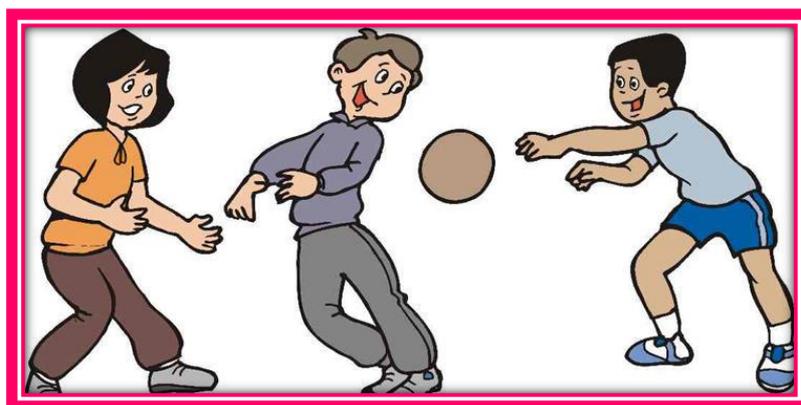
| | |
|---------------------|--|
| | <p>vueltas en el mismo sentido y una vuelta en el sentido contrario, para que se maree y no pueda localizar a los jugadores. Y le dice. Échate a buscar gallinita</p> <p>Mientras la “gallinita ciega” intenta atrapar a alguien, los jugadores dan vueltas alrededor de ella, acercándose y alejándose, mientras le hablan y tocan, tratando de despistarla.</p> <p>Si atrapa a uno este pasa a ser la gallinita ciega.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Te pareció difícil el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°07



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “Los encostalados” |
| Temporalización | 20’’ |
| Edad | 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Expresión de emociones |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se presentara el juego “los encostalados” y se le indicara que para iniciar el juego necesitaremos sacos en donde los niños entraran y realizaran una carrera y quien llegue primero ganara. |
| Organización : | Este juego se puede realizar en equipos y también individualmente, los participantes se colocarán en la fila con los pies dentro de los sacos, tras una línea de salida. |
| Ejecución : | A la señal de salida avanzarán a la meta, el participante que llega primero será el ganador. En caso de que se esté jugando en equipos, el primer participante deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo. Si se puede se recomienda jugar en una zona o área verde para la seguridad de los jugadores, si la persona se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar jugando. Ganará aquel equipo en que los integrantes hagan todo el recorrido primero y si fuese individual aquel que llegue en menor tiempo. |
| Evaluación : | ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Te pareció difícil el juego? |

ACTIVIDAD N°08



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “Mata gente” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 Años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidades par arelacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOCICA | |
| Presentación : | <p>se presenta el nombre del juego “mata gente”</p> <p>El juego consiste en elegir dos representantes que lanzaran la pelota a los integrantes del grupo que se encuentra dentro, con la intención de topar alguna parte de su cuerpo y pasara a tomar el lugar de quien lanza la pelota .</p> <p>A continuación se propone las reglas del juego:</p> <p>No empujarse, respetar a los compañeros, a quien le caiga la pelota pierde y tendrá que lanzar la pelota.</p> <p>Respetar el turno.</p> |
| Organización : | <p>Se les indicara que el juego se realizar en el patio de la institución.</p> <p>Se elegirá a los dos participantes que irán a los extremos a uno de ellos se le entregará la pelota.</p> |
| Ejecución : | El juego consiste en ubicar a dos niños(as) en ambos extremos los |

| | |
|---------------------|--|
| | <p>cuales tiraran la pelota a los demás participantes que están dentro, los cuales tendrán que tratar de escapar de la pelota esquivándolas, si alguien recibe un pelotazo pierde.</p> <p>Con el ultimo que quede deberán contar hasta 10 si no lo logran topar con la pelota este podrá hacer entrar al juego a todos sus compañeros.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Les costó mucho esquivar la pelota?</p> <p>¿Te pareció difícil el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°09



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “juguemos en el bosque” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 Años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Conversación |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <p>Se presentara a los niños una máscara del lobo y se les dirá el nombre del juego: “juguemos en el bosque” para realizar este juego se formara una ronda y se elegirá al niño que hará del lobo y se cantara una canción.</p> |
| Organización : | <p>Los niños junto con la docente formaran un círculo grande.</p> <p>Finalmente se les dirá a los niños que para realizar el juego deben evitar empujarse ya que si lo hacen pueden golpear a su compañero.</p> <p>Los niños eligen quien será el lobo, luego los demás formaran una ronda.</p> |
| Ejecución : | <p>Comienzan a cantar:</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está esta, juguemos en el bosque mientras el lobo no está, esta,</p> <p>¿Lobo que estás haciendo?, y el lobo contestara me estoy poniendo</p> |

| | |
|---------------------|--|
| | <p>los pantalones (el niño que hace del lobo como recién se levanta de dormir va diciendo como se va vistiendo).</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está esta, juguemos en el bosque mientras el lobo no está, esta,</p> <p>¿Lobo que estás haciendo? me estoy poniendo el chaleco.....</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está esta, juguemos en el bosque mientras el lobo no está, esta,</p> <p>¿Lobo que estás haciendo?, me estoy poniendo el saco....y así sucesivamente</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está esta, juguemos en el bosque mientras el lobo no está, esta,</p> <p>Luego de realizarle diversas preguntas: ¿Lobo estas? Siiiiiii, estoy listo para comerlosssss y este dará inicio a la carrera para comerse a algún niño.</p> <p>Finalmente el niño que sea atrapado por el lobo tomara su lugar, en caso no quiera la docente llamara a un niño que desee hacerlo.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿les costó mucho esquivar la pelota?</p> <p>¿Te pareció difícil el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°10



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “ Las estatuas ” |
| Temporalización | 45’’ |
| Edad | 4 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidades para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <p>Presentamos el nombre del juego “las estatuas” el cual consiste dar vueltas cantando o al ritmo de una canción y cuando se diga estatuas todos deben quedarse en su lugar sin moverse.</p> <p>Se dará a conocer las reglas del juego.</p> <p>El niño que se mueve o ríe se retira a esperar a la segunda ronda y gana el que se queda hasta el final.</p> |
| Organización : | <p>El juego se realizara en el patio.</p> <p>Se ubicaran alrededor del patio.</p> <p>Se nombrar a un niño el cual dar la voz y dirá “estatuas”.</p> |
| Ejecución : | <p>Una vez ubicados en círculo empezara la música mientras giramos alrededor del patio.</p> <p>El niño encargado dará la señal para apagar la música entonces el dirá estatuas y todos se quedaran quietos como estatuas.</p> <p>El niño designado a dar la voz pasara viendo si hay alguien que se rie o se mueve para ser retirado, y gana el que se queda hasta el final</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo les pareció el juego?</p> <p>¿Les gusto?</p> |

ACTIVIDAD N°11



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “Los encantados” |
| Temporalización | 45’’ |
| Edad | 4 y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidades para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <p>Se presentara el nombre del juego “los encantados” el cual consiste en que un participante encanta al tocarlo y debe quedarse quieto y otra persona debe tocarlo para desencantarlo.</p> <p>Se establece las reglas del juego.</p> <p>Una vez que alguien es tocado por esta persona debe permanecer quieto, sin moverse. Si se mueve pasa a sentarse.</p> |
| Organización : | <p>Se formara dos grupos y se les indicara a los niños que l juego se realizara en el patio del colegio.</p> <p>Formaremos dos grupos, se sortera cual grupo empieza primero.</p> <p>El primer grupo jugara y cuando pierda se le dará pase al segundo grupo.</p> |
| Ejecución : | <p>El niño que es el encargado de “encantar” a los demás, comienza a seguir a todos sus compañeros.</p> <p>Una vez que toca a alguien, este niño(a) debe quedarse quieto(a), sin moverse.</p> <p>Si algún niño(a) que están jugando toca a un encantado y le dice desencantado, este puede volver a moverse y seguir jugando</p> |
| Evaluación : | <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Qué grupo fue el ganador?</p> <p>¿Te pareció difícil el juego?</p> <p>Felicitamos a los niños por su participación</p> |

ACTIVIDAD N°12



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “El rey manda” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Autoafirmación |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <p>Se presenta el nombre del juego “el rey manda” donde se escogerá a un niño(a) como rey, y es el que dará las ordenes a sus compañeros.</p> <p>A continuación proponemos las reglas del juego: respetar el turno y no empujar a sus compañeros</p> |
| Organización : | <p>Se les indicara que el juego se llevara a cabo en el patio de la institución educativa.</p> <p>Tener una Corona de rey elaborado en cartulina o fomix.</p> <p>Se preguntara si hay algún voluntario para ser rey de lo contrario s elegira</p> <p>Se conformara 2 grupos de 4 integrantes a más.</p> |
| Ejecución : | <p>El participante que dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos</p> <p>Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del</p> |

| | |
|---------------------|---|
| | <p>juego. Con una barra o hinchada a su favor.</p> <p>Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.</p> <p>El rey pide en voz alta, por ejemplo una zapatilla de color negra.....</p> <p>El paje de cada equipo trata de conseguir la zapatilla negra en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.</p> <p>Los demás del grupo ayudaran a cumplir la petición del rey.</p> <p>Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos que será el equipo ganador.</p> <p>El rey preguntara si hay alguna queja o petición de parte de los jugadores.</p> <p>El otro equipo aceptara de manera apropiada al equipo ganador.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Te gusto el juego?</p> <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°13



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “la Mamayuca” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Autoafirmación |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | <p>Presentamos el juego “la mamayuca” que consiste que un niño quien será quien se lleve a los niños, llega hacia la mamá y le dice: señora le están robando su casa, entonces la mamá sale corriendo y es allí donde el ladrón aprovecha para llevarse a uno o varios de los hijos.</p> <p>Los hijos gritan ¡mamayuca , mamayuca!</p> <p>A continuación se propone las reglas del juego:</p> <p>No empujarse, respetar a los compañeros.</p> <p>El niño que logre ser robado pasa a sentarse</p> |

| | |
|-----------------------|--|
| Organización : | <p>Se les indicara que el juego se realizar en el patio de la institución.</p> <p>Se elegirá a la mamá ya a 2 ladrones, nos sentamos en el contorno del patio.</p> |
| Ejecución : | <p>Los ladrones llegan hacia la mama y le dicen: señora le están robando su casa, entonces la mamá sale corriendo y es allí donde el ladrón aprovecha para llevarse a uno o varios de los hijos, los cuales se defienden unos a otros tratando de evitar que se los lleven y ellos gritan ¡mamayuca, mamayuca!.</p> <p>La mamayuca entra y trata de evitar el robo de sus hijos.</p> <p>Y así sucesivamente se sigue con el juego: el ladrón le sigue mintiendo a la mamayuca e intenta robar a sus hijos hasta que logra llevárselos a todos.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°14



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “El juego de las sillas” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Expresión de emociones |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Presentamos el nombre del juego “El juego de las sillas” que consiste que los niños bailaran o caminaran alrededor de estas y se sentaran cuando la música pare, teniendo que sentarse en una silla y el niño que se quede sin sentar quedara fuera del juego. |
| Organización : | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se debe contar con tantas sillas Como participantes halla, a la hora de empezar el juego se quitará una. ➤ Con lo cual se necesita: N° de Sillas = N° de Participantes – 1 ➤ Contar con un reproductor de música que nos permita iniciar, parar y reiniciar la música a voluntad . ➤ Una persona debe de estar encargada de controlar la música. ➤ Colocar las sillas en el centro del espacio, con los respaldos hacia |

| | |
|---------------------|--|
| | <p>dentro.</p> <p>➤ Los jugadores se colocaran alrededor de las sillas y de pié formando un círculo.</p> |
| Ejecución : | <p>Para jugar al juego de las sillas, se colocan las sillas con los respaldos hacia dentro.</p> <p>Los jugadores se colocaran alrededor de las las sillas y de pié formando un círculo, debe haber una silla menos que el total de participantes.</p> <p>Una vez empieza a sonar la música, todos los jugadores comienza a circular en torno a las sillas en base al ritmo de la música hasta que la musica pare.</p> <p>En ese momento todos intentarán sentarte lo más rápido posible en una silla y el que se quede sin silla es eliminado.</p> <p>El juego continua pero se debe quitar una silla.</p> <p>El proceso continua hasta que únicamente quedan dos jugadores.</p> <p>La última persona que se salve al ocupar la última silla, y por consiguiente eliminando al último jugador gana el juego.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°15



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|---|
| Título | “Carrera de tres piernas” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidad para relacionarse y expresión de emociones. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se les presenta el juego“ Carrera de tres piernas” y se explica que el juego consiste hacer una carrera pero en parejas y con una de las piernas atadas al de sus compañeros(as) |
| Organización : | Tener a la mano tantas cuerdas o cintas para amarrarse los tobillos y rodillas de los participantes. Organizarse por parejas Los participantes pueden ser el número de personas que deseen jugar, deberán cogerse por parejas y cada una amarrarse en el tobillo y la rodilla. |
| Ejecución : | Una vez formadas las parejas se atara el pie izquierdo del niño con el pie derecho de la pareja. Colocarse en la línea de partida y al sonido del silbato salen corriendo en forma coordinada, tratando de no perder el equilibrio, para lo cual deben ponerse de acuerdo para seguir avanzando y no tengan problemas al cruzar la meta. la distancia del recorrido será de acuerdo al espacio que se disponga. Gana quien llegue primero a la meta y con las "tres piernas". |
| Evaluación : | ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Les gusto el juego? |

ACTIVIDAD N°16



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “Que pase el rey” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Conversación |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se les presenta el juego “Que pase el rey” y se explica que el juego consiste en que un grupo de niños pasan por debajo de un arco o puente hecho por dos niños y se van colocando detrás de los niños según como elijan detrás de quien van . |
| Organización : | Elegir dos niños al azar o pedir dos voluntarios. Trazar una línea la cual cruzaran al pasar todos los niños por debajo del arco. Ponerse de acuerdo quien será el sol o la luna. |
| Ejecución : | Los dos niños(as) se tomaran de las manos frente a frente con los brazos arriba, formando un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india Los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, quienes serán el sol o la luna. Los dos niños empezarán a cantar y los de la fila pasan por debajo del arco: “Que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar”, Tras, tras, tras. En la última expresión “tras,tras” los niños del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que en ese momento paso por allí. En voz baja, para que los demás no oigan, le piden escoger entre a dónde quiere ir (a la luna o al sol) y el niño decidirá a dónde quiere ir y se pondrá detrás de la persona escogida. |

| | |
|---------------------|--|
| | <p>El juego continua juego hasta que todos los niños hayan pasado y elegido a donde pertenecer.</p> <p>Luego los dos equipos ya formados se tomaran de la cintura y jalaran fuerte hasta pasar la línea marcada y así ganar ellos.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> |

ACTIVIDAD N°17



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “Ritmo a gogo” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Conversación |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se les presenta el juego “RITMO AGO GO” y se explica que este juego se realiza con un grupo de mínimo 4 integrantes y un máximo de 12. |
| Organización : | Todos sentados en el suelo forman un círculo tomados de las manos. |
| Ejecución : | Se dará inicio al juego reuniendo a todos los niños en un círculo. Se juega moviendo primero los pies (dos zapateos) y las manos (tres palmadas). Y se canta: Ritmo..... a gogo, Por favor.....diga usted, Nombres de....., animales, Por ejemplo...o, vaca, Perro, Gato, etc. Ritmo, a gogo, Por favor, diga usted, Nombres de niñas Por ejemplo... María, Ariana ,Susana ,etc A medida que avanzan, cambian el objeto a nombrar y el que se equivoque al dar el nombre de lo que se ha pedido, sale del juego hasta que sólo quedan dos niños o niñas. |
| Evaluación : | ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Les gusto el juego? |

ACTIVIDAD N°18



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “Las 4 esquinas” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidades para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se les presenta el juego “las 4 esquinas” y se explica que este juego se realiza con un grupo de mínimo 5 integrantes pero se puede poner tantas esquinas como niños juegan menos una, para que siempre quede uno sin esquina. |
| Organización : | Se jugará en el exterior, delimitar el campo de juego. Las esquinas o casas pueden ser fabricadas con piedras, aros, pelotas, marcadas con tiza o cualquier otro material que sirva para señalar una zona o "casa". |
| Ejecución : | Echamos a suertes quién "se la queda", y el resto se coloca uno en cada "esquina". El que no tiene esquina canta: "Las cuatro esquinas, libres quedan. El que no sale, se la queda". Entonces, todos deben salir y buscar una esquina libre incluyendo al que cantó, quedando uno sin esquina, que volverá a cantar la canción. Si el que se la queda descubre a alguien que no sale, lo señala e inmediatamente ese pasa al centro y empieza a cantar la canción. Si alguno de los participantes no sale pierde. No se puede volver nunca a la casa (esquina) de la que saliste. Hay que elegir cualquier otra. |
| Evaluación : | ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Les gusto el juego? |

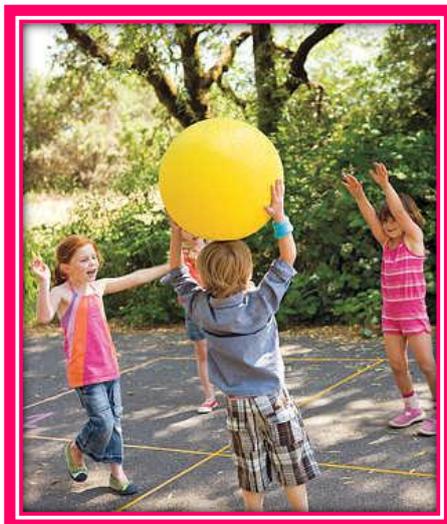
ACTIVIDAD N°19



| DATOS INFORMATIVOS | |
|--|--|
| Título | “Policías y ladrones” |
| Temporalización | 35’’ |
| Edad | 4 y 5 años |
| Dimensión de la socialización a desarrollar | Habilidades para relacionarse. |
| SECUENCIA METODOLOGICA | |
| Presentación : | Se les presenta el juego “policías y ladrones” y se explica que este juego se realizara en el exterior, y se jugaran con un grupo grande por lo tanto juegan todos los niños. |
| Organización : | Se debe de escoger 6 o 7 niños quienes serán los policías, y los demás serán los ladrones Designar un lugar donde se llevara a los atrapados (la cárcel). |
| Ejecución : | Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles, al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente. Los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón que no esté atrapado le da la mano y lo libera. Se consideran ganadores los policías, cuando mete presos a todos los ladrones. Los ladrones ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido. |
| Evaluación : | ¿Cómo te sentiste durante el juego? |

¿Les gusto el juego?

ACTIVIDAD N°20



DATOS INFORMATIVOS

Título

“Los 7 pecados”

Temporalización

35’’

Edad

4 y 5 años

**Dimensión de la socialización
a desarrollar**

Habilidades para relacionarse.

SECUENCIA METODOLOGICA

Presentación :

Se les presenta el juego **“Los 7 pecados”** y se explica que el juego consiste en que todos los niños escogerán una fruta o numero diferente, luego todos formaran un círculo y esperaran que digan su nombre para coger la pelota y lanzarla contra el compañero que tenga más cerca, al niño que le caiga ira acumulando pecados y cuando llegue a 7 saldrá del juego.

Organización :

Contar con una pelota suave.

Dar a conocer las reglas del juego:

- ✓ Coger la pelota cuando digan su nombre
- ✓ El que acumule 7 pecados sale del juego

| | |
|---------------------|--|
| Ejecución : | <p>Un participante se coloca al centro del círculo y lanza la pelota al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo el niño al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota al tiempo que grita "Stop!". y los demás se quedarán en su lugar sin moverse.</p> <p>El niño que tiene la pelota tendrá que observar a su alrededor y a su compañero que esté más cerca, dará tres saltos (si lo desea) y le lanzará la pelota. Si le llega a tocar la pelota al niño tiene un pecado y es su turno de lanzar la pelota. Si no le da, el pecado es para él y le toca lanzar la pelota nuevamente. El primero que acumule 7 pecados pierde y finaliza el juego.</p> |
| Evaluación : | <p>¿Cómo te sentiste durante el juego?</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> |

ANEXO 02: CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES DE INTERACCION SOCIAL

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES DE INTERACCION SOCIAL

DATOS INFOMATIVOS

Institución educativa:

Docente :

Aula y edad:

INSTRUCCIONES: A CONTINUACION SE LE PRESENTA UNA SERIE DE ITEMS EN LA QUE SE LE PIDE CONTESTE CON SINCERIDAD MARCANDO CON UNA ASPA (X) LA RESPUESTA .

| N° | ITEMS | SI | NO |
|-----|---|----|----|
| | HABILIDADES PARA RELACIONARSE | | |
| 1. | Es capaz de trabajar en equipo con sus demás familiares | | |
| 2. | Muestra amabilidad cuando interactúa con los integrantes de su familia. | | |
| 3. | Comparte sus cosas con los demás | | |
| 4. | Agradece cuando algo le sirven o comparten. | | |
| 5. | Pide ayuda cuando necesita algo usando expresiones como por favor, me puedes ayudar, etc | | |
| 6. | Sigue las indicaciones cuando le solicitan realizar alguna acción. | | |
| 7. | Pide prestado si necesita algo que no es suyo. | | |
| | AUTOAFIRMACION | | |
| 8. | Se defiende si alguien lo molesta, preguntando el porqué de la acción | | |
| 9. | Manifiesta como se siente cuando un juego le agrada o desagrada. | | |
| 10. | Es capaz de aceptar un no sin llorar. | | |
| 11. | Utiliza un tono de voz apropiado para expresar sus ideas o sentimientos cuando está en desacuerdo con algo. | | |
| 12. | Si algún miembro de su familia hace algo que le desagrada es capaz de decirselo. | | |
| 13. | Es capaz de disculparse con algún integrante de su familia si hiere sus sentimientos. | | |

| | | | |
|-------------------------------|---|--|--|
| 14. | Busca la ayuda de sus familiares para resolver algún problema. | | |
| EXPRESION DE EMOCIONES | | | |
| 15. | Su tono de voz representa la emoción que quiere expresar. | | |
| 16. | Expresa verbalmente su molestia si pierde una competencia | | |
| 17. | Demuestra el cariño que siente hacia sus familiares. | | |
| 18. | Es capaz de describir cómo se siente. | | |
| 19. | Demuestra su alegría de manera espontánea después de haber logrado algo. | | |
| 20. | Identifica las buenas acciones que realizan los demás. | | |
| 21. | Consuela a algún integrante de su familia si se siente triste. | | |
| CONVERSACION | | | |
| 22. | Cuando inicia una conversación mantiene su mirada atenta a lo que le están diciendo | | |
| 23. | Cuenta de manera clara sus intereses por algún juego o actividad de su preferencia. | | |
| 24. | Comenta espontáneamente algo que le sucedió. | | |
| 25. | Responde a preguntas que le hacen los adultos. | | |
| 26. | Es capaz de responder preguntas sin desviarse del tema. | | |
| 27. | Expresa sus ideas con claridad | | |
| 28. | Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando. | | |

ANEXO 03: INFORME DE OPINION JUICIO DE EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

TITULO DE LA TESIS: LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA LE. INICIAL "LA ALEGRÍA DEL SABER" N°1661 – LAS BRISAS, NUEVO CHIMBOTE

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

| VARIABLE | DIMENSION | INDICADOR | ITEMS | OPCION DE RESPUESTA | | | CRITERIOS DE EVALUACION | | | | | | | | OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES | | | |
|---------------|-------------------------------|---|---|---------------------|---------|-------|--|----|--|----|---|----|---|----|-----------------------------------|--|--|--|
| | | | | SIEMPRE | A VECES | NUNCA | Relación entre la variable y dimensión | | Relación entre la dimensión y el indicador | | Relación entre el indicador y los ítems | | Relación entre el ítem y la opción de respuesta | | | | | |
| | | | | | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | | | | |
| SOCIALIZACION | HABILIDADES PARA RELACIONARSE | Mantiene una buena relación con los demás | 1. Es capaz de trabajar en equipo con sus demás Familiares | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 2. Mantiene una buena relación con los integrantes de su familia. | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 3. Es capaz de compartir sus cosas con sus hermanos. | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 4. Es agradecido cuando hacen algo por él. | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 5. Se integra a las actividades que realizan | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | Solicita lo que necesita | 6. Si desea algo para comer pide que le inviten. | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | Sigue ordenes | 7. Sigue las indicaciones que se dan | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | Pide prestado lo que necesita | 8. Pide prestado si necesita algo que no es suyo. | | | | X | | | X | | | X | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|--|--|--|--|
| AUTOAFIRMACION | Sabe defenderse y defender a los demás | 9. Se defiende si alguien lo molesta. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | | |
| | | 10. Defiende a sus hermanos | | | | | X | | | X | | | X | | | | | | |
| | | Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada. | 11. Expresa sus opiniones y/o quejas adecuadamente. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 12. Hace preguntas acerca de lo que le interesa | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 13. Manifiesta cuando un juego le agrada o desagrada. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | Acepta un "no" de manera apropiada y expresa sus opiniones y/o quejas adecuadamente | 14. Es capaz de aceptar un no sin llorar. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 15. Utiliza un tono de voz apropiado para expresar sus ideas o sentimientos cuando está en desacuerdo con algo. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | Acepta sus errores. | 16. Si algún miembro de su familia hace algo que le desagrada es capaz de decirselo. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 17. Es capaz de disculparse con algún integrante de su familia si hierde sus sentimientos. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | Pide favores cuando lo necesita. | 18. Reconoce sus errores cuando hace algo mal | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | 19. Busca la ayuda de sus familiares para resolver algún problema. | | | | | | X | | | X | | | X | | | | | | |
| | EXPRESION DE EMOCIONES | Expresa con gestos y palabras lo que siente. | 20. Su tono de voz representa la emoción que quiere expresar. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| | | | 21. Demuestra el cariño que siente hacia sus familiares. | | | | | X | | | X | | | X | | | | | |
| 22. Es capaz de describir cómo se siente. | | | | | | | X | | | X | | | X | | | | | | |
| 23. Demuestra su alegría de manera espontánea | | | | | | | X | | | X | | | X | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|--|--|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| | | después de haber logrado algo. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | Reconoce las emociones de los demás. | 24. Reconoce las acciones positivas que hacen los demás. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | | 25. Consuela a algún integrante de su familia si se siente triste. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| CONVERSACION | Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas. | 26. Es capaz de iniciar conversaciones y mantenerlas hasta el final | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | Expresa de manera espontánea sus experiencias. | 27. Comenta sobre los juegos que realiza | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | | 28. Comenta espontáneamente algo que le sucedió. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | Contesta las preguntas que se le hacen. | 29. Responde a preguntas que le hacen familiares de su edad. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | | 30. Responde a preguntas que le hacen los adultos. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | | 31. Es capaz de responder preguntas sin desviarse del tema. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | Se hace entender por medio de su comunicación | 32. Expresa sus ideas con claridad | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| | | 33. Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |

Erika Paola Giraldo Wong

Nombre: ERIKA PAOLA GIRALDO WONG

DNI: 4211070

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL "LA ALEGRÍA DEL SABER" N°1661 - LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE

OBJETIVO: Elaborar una propuesta de juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial "La alegría del saber" N°1661 - Las Brisas Nuevo Chimbote?

DIRIGIDO A: Padres de familia de los niños de 4 y 5 años de la I.E. INICIAL "LA ALEGRÍA DEL SABER" N°1661 - LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

| Deficiente | Regular | Bueno | Muy bueno | Excelente |
|------------|---------|-------|-----------|-----------|
| | | | ✓ | |

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR :

GIRALDO WONG ERIKA PAOLA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR :

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.

Erika Paola Giraldo Wong

Nombre: ERIKA PAOLA GIRALDO WONG

DNI: 4211070

NOTA: Quien valide el instrumento debe asignarle una valoración marcando un aspa en el casillero que corresponda (x).

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

TITULO DE LA TESIS: LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL "LA ALEGRÍA DEL SABER" N°1661 – LAS BRISAS, NUEVO CHIMBOTE

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

| VARIABLE | DIMENSION | INDICADOR | ITEMS | OPCION DE RESPUESTA | | | CRITERIOS DE EVALUACION | | | | | | | | OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES |
|---|---|---|---|---------------------|---------|-------|--|----|--|----|---|----|---|----|-----------------------------------|
| | | | | SIEMPRE | A VECES | NUNCA | Relacion entre la variable y dimension | | Relación entre la dimensión y el indicador | | Relación entre el indicador y los ítems | | Relación entre el ítem y la opción de respuesta | | |
| | | | | | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| SOCIALIZACION | HABILIDADES PARA RELACIONARSE | Mantiene una buena relación con los demás | 1. Es capaz de trabajar en equipo con sus demás Familiares | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 2. Mantiene una buena relación con los integrantes de su familia. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 3. Es capaz de compartir sus cosas con sus hermanos. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 4. Es agradecido cuando hacen algo por él. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 5. Se integra a las actividades que realizan | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | Solicita lo que necesita | 6. Si desea algo para comer pide que le inviten. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | Sigue ordenes | 7. Sigue las indicaciones que se dan | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | Pide prestado lo que necesita | 8. Pide prestado si necesita algo que no es suyo. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| AUTOAFIRMACION | Sabe defenderse y defender a los demás | 9. Se defiende si alguien lo molesta. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | | 10. Defiende a sus hermanos | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | | Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada. | 11. Expresa sus opiniones y/o quejas adecuadamente. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 12. Hace preguntas acerca de lo que le interesa | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 13. Manifiesta cuando un juego le agrada o desagrada | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | Acepta un "no" de manera apropiada y expresa sus opiniones y/o quejas adecuadamente | 14. Es capaz de aceptar un no sin llorar. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 15. Utiliza un tono de voz apropiado para expresar sus ideas o sentimientos cuando está en desacuerdo con algo. | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | 16. Si algún miembro de su familia hace algo que le desagrada es capaz de decirselo. | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | Acepta sus errores. | 17. Es capaz de disculparse con algún integrante de su familia si hiera sus sentimientos. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | | 18. Reconoce sus errores cuando hace algo mal | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | Pide favores cuando lo necesita. | 19. Busca la ayuda de sus familiares para resolver algún problema | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| | EXPRESION DE EMOCIONES | Expresa con gestos y palabras lo que siente. | 20. Su tono de voz representa la emoción que quiere expresar. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | | | 21. Demuestra el cariño que siente hacia sus familiares. | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 22. Es capaz de describir cómo se siente. | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| 23. Demuestra su alegría de manera espontánea | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |

| | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|--|--|---|---|---|---|--|
| | | después de haber logrado algo. | | | X | X | X | X | |
| | Reconoce las emociones de los demás. | 24. Reconoce las acciones positivas que hacen los demás. | | | X | X | X | X | |
| | | 25. Consuela a algún integrante de su familia si se siente triste. | | | X | X | X | X | |
| CONVERSACION | Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas. | 26. Es capaz de iniciar conversaciones y mantenerlas hasta el final | | | X | X | X | X | |
| | Expresa de manera espontánea sus experiencias. | 27. Comenta sobre los juegos que realiza | | | X | X | X | X | |
| | | 28. Comenta espontáneamente algo que le sucedió. | | | X | X | X | X | |
| | Contesta las preguntas que se le hacen. | 29. Responde a preguntas que le hacen familiares de su edad. | | | X | X | X | X | |
| | | 30. Responde a preguntas que le hacen los adultos. | | | X | X | X | X | |
| | | 31. Es capaz de responder preguntas sin desviarse del tema. | | | X | X | X | X | |
| | Se hace entender por medio de su comunicación | 32. Expresa sus ideas con claridad | | | X | X | X | X | |
| | | 33. Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando. | | | X | X | X | X | |



Nombre: Karin Segovia Díaz
DNI.: 44022160

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: **LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL "LA ALEGRÍA DEL SABER" N°1661 – LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE**

OBJETIVO: Elaborar una propuesta de juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial "La alegría del saber" N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote?

DIRIGIDO A: Padres de familia de los niños de 4 y 5 años de la I.E. INICIAL "LA ALEGRÍA DEL SABER" N°1661 – LAS BRISAS NUEVO CHIMBOTE

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

| Deficiente | Regular | Bueno | Muy bueno | Excelente |
|------------|---------|-------|-----------|-----------|
| | | | | X |

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : SEGOWIA DIAZ KARIN IVETTE
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : LICENCIADA



Nombre: Karin Segovia Díaz
DNI.: 44 02 2160

NOTA: Quien valide el instrumento debe asignarle una valoración marcando un aspa en el casillero que corresponda (x).

ANEXO N°04

✓ RESULTADOS POR EDAD SEGÚN LAS DIMENSIONES

Tabla N° 01

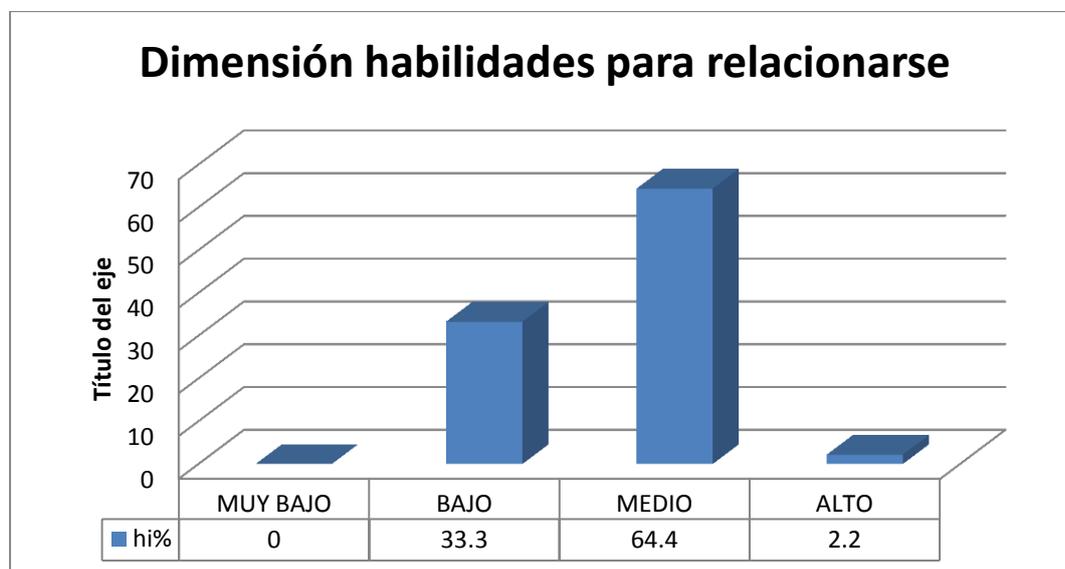
Nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión habilidades para relacionarse

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|-----------|-------------|
| [7-8] Muy bajo | 0 | 0% |
| [9-10] Bajo | 15 | 33.3% |
| [11-12] Medio | 29 | 64.4% |
| [13-14] Alto | 1 | 2.2% |
| Total | 45 | 100% |

Fuente: Aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

GRAFICO N° 01

Nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión habilidades para relacionarse



Fuente: Tabla N° 01

- En el cuadro N° 01 se puede observar que la mayoría de los niños de 4 años se encuentran en un nivel de socialización medio respecto a la dimensión habilidades para relacionarse con un 64.4%.. De lo que se puede deducir que la mayoría de niños de 4 años aún les cuesta relacionarse con las demás personas de su entorno.

Tabla N° 2

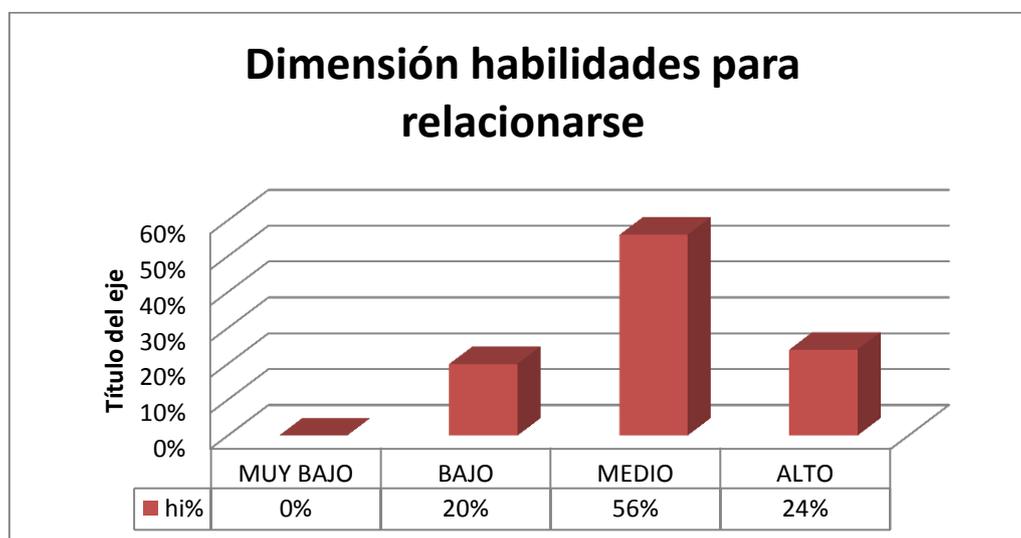
Nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión habilidades para relacionarse

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|-----------|-------------|
| [7-8] Muy bajo | 0 | 0% |
| [9-10] Bajo | 7 | 20% |
| [11-12] Medio | 19 | 56% |
| [13-14] Alto | 8 | 24% |
| Total | 34 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Grafico N° 02

Nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión habilidades para relacionarse



Fuente: Tabla N° 02

- En el cuadro N°02, se observa que la mayoría de niños tienen un nivel de socialización medio representados con un 56% con respecto a la dimensión habilidades para relacionarse, así también se puede observar que hay un grupo de niños que representa un 24% en un nivel de socialización alto.

TABLA N° 03

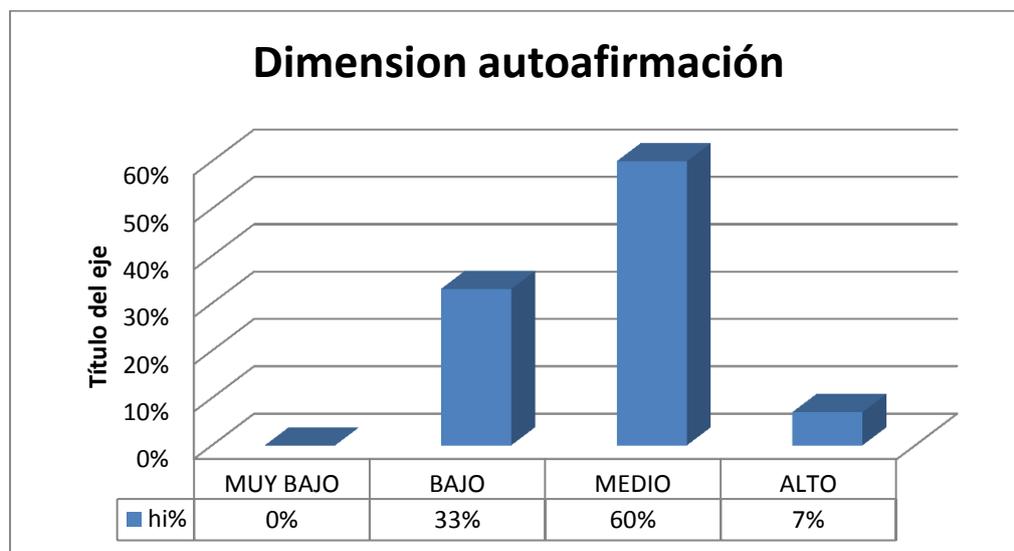
Nivel de nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión autoafirmación.

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|----|------|
| [7-8] Muy bajo | 0 | 0% |
| [9-10] Bajo | 15 | 33% |
| [11-12] Medio | 27 | 60% |
| [13-14] Alto | 3 | 7% |
| Total | 45 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Grafico N° 03

Nivel de nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión autoafirmación.



Fuente: Tabla N° 03

- En el cuadro N°03 se observa que un 60% de los niños de 4 años de edad tienen un nivel de autoafirmación medio y un 33 % un nivel bajo, mientras que un 7 % de niños presentan un nivel alto.

Tabla N° 04

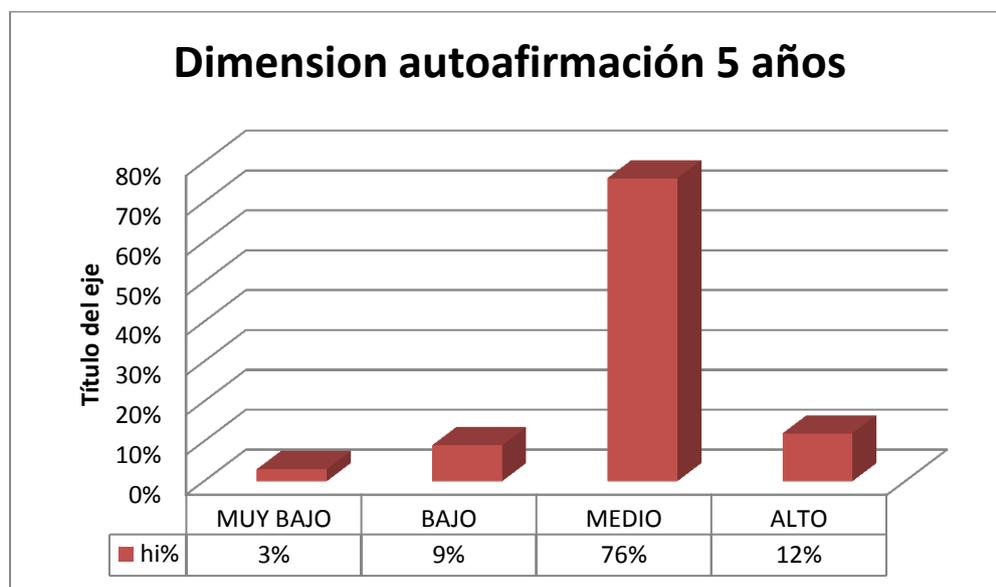
Nivel de nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión autoafirmación.

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|-----------|-------------|
| [7-8] Muy bajo | 1 | 3% |
| [9-10] Bajo | 3 | 9% |
| [11-12] Medio | 26 | 76% |
| [13-14] Alto | 4 | 12% |
| Total | 34 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Grafico N° 04

Nivel de nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión autoafirmación.



Fuente: Tabla N° 04

- En el cuadro N°04 se observa que los niños de 5 años tienen un nivel medio de autoafirmación representado por el 76%, mientras un 3% de niños se encuentran ubicados en el nivel bajo.

Tabla N 5

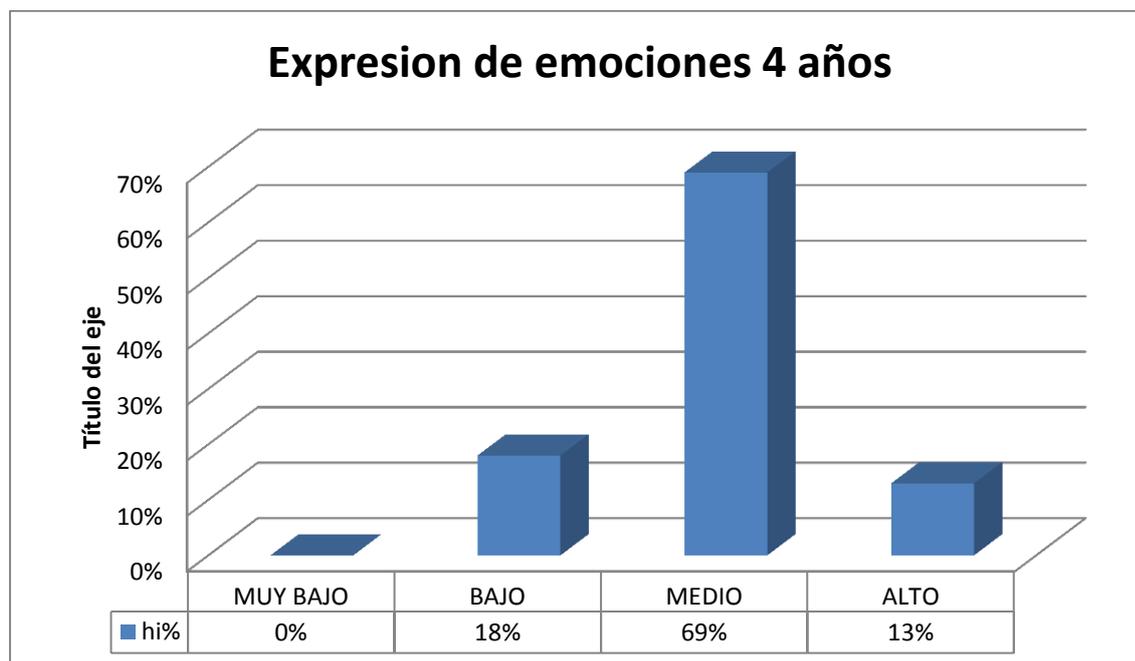
Nivel de nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión expresión de emociones

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|-----------|-------------|
| [7-8] Muy bajo | 0 | 0% |
| [9-10] Bajo | 8 | 18% |
| [11-12] Medio | 31 | 69% |
| [13-14] Alto | 6 | 13% |
| Total | 45 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

GRAFICO N° 05

Nivel de nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión expresión de emociones



Fuente: Tabla N° 05

- Se puede observar que el 69% de niños se ubican en el nivel medio, el 18% en un nivel bajo y solamente el 13% se encuentra en un nivel alto respecto a la dimensión expresión de emociones

Tabla N° 06

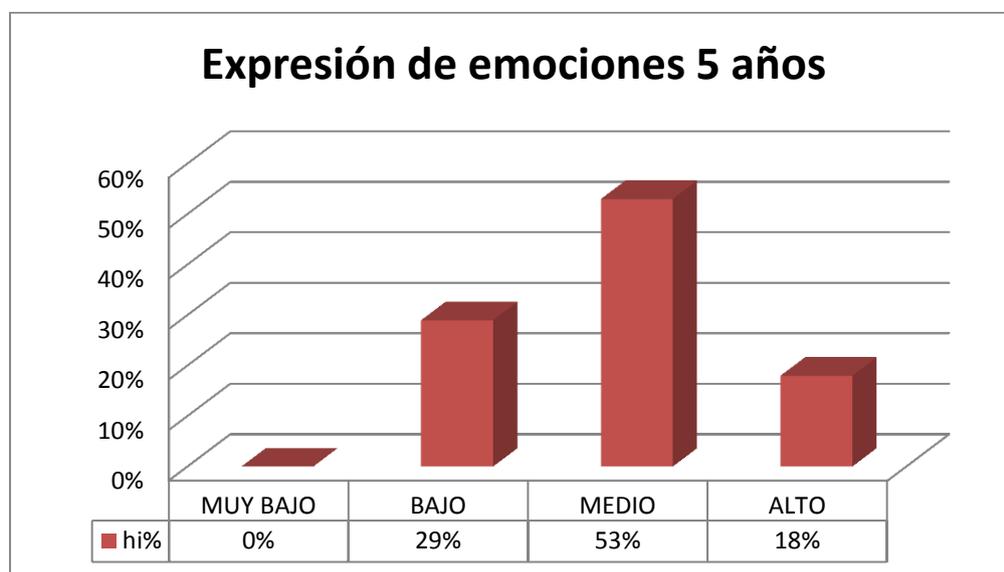
Nivel de nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión expresión de emociones

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|-----------|-------------|
| [7-8] Muy bajo | 0 | 0% |
| [9-10] Bajo | 10 | 29% |
| [11-12] Medio | 18 | 53% |
| [13-14] Alto | 6 | 18% |
| Total | 34 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

Grafico N° 06

Nivel de nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión expresión de emociones



Fuente: Tabla N° 06

- En el cuadro N°06, se observa que la mayoría de niños tienen un nivel medio con respecto a la dimensión expresión de emociones, representados con un 53%, así también se puede observar que hay un grupo de niños que representa un 29% en un nivel bajo, mientras que solo el 18% tiene un nivel alto.

Tabla N° 07

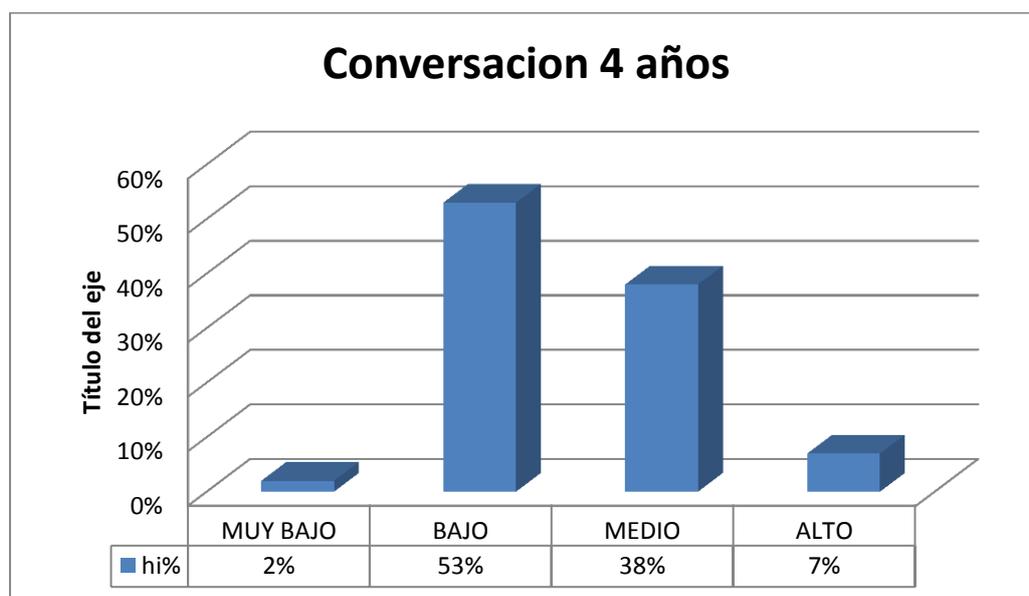
Nivel de nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión conversación

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|-----------|-------------|
| [7-8] Muy bajo | 1 | 2% |
| [9-10] Bajo | 24 | 53% |
| [11-12] Medio | 17 | 38% |
| [13-14] Alto | 3 | 7% |
| Total | 45 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 4 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

GRAFICO N° 07

Nivel de nivel de socialización de los niños de 4 años en la dimensión conversación



Fuente: Tabla N° 07

- En el cuadro N°08, se observa que la mayoría de niños tienen un nivel bajo respecto a la dimensión conversación representados con un 53%, así también se puede observar que hay un grupo de niños que representa un 38% en un nivel medio, un 7% en un nivel alto y solamente un 2% en un nivel muy bajo.

Tabla N° 08

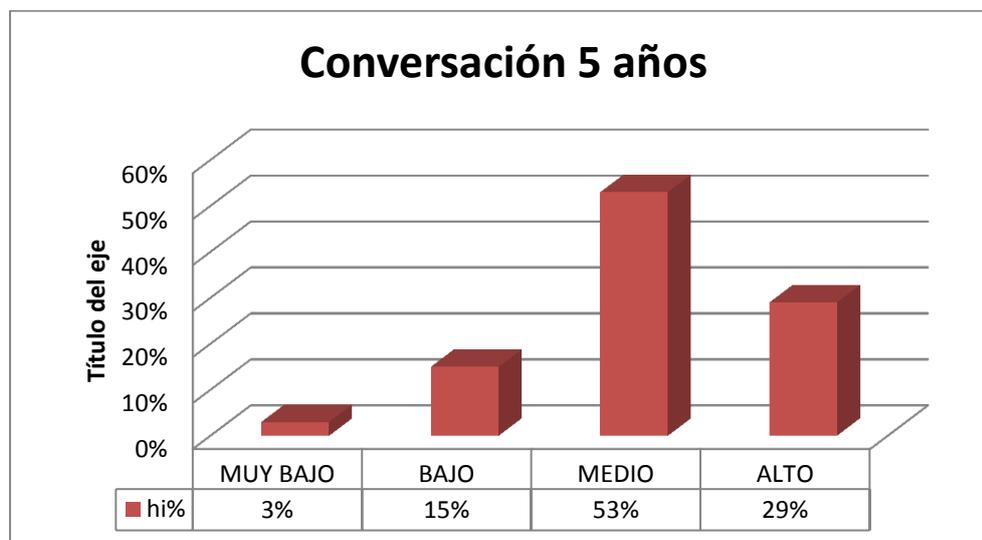
Nivel de nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión conversación

| Niveles | F1 | hi% |
|----------------|----|------|
| [7-8] Muy bajo | 1 | 3% |
| [9-10] Bajo | 5 | 15% |
| [11-12] Medio | 18 | 53% |
| [13-14] Alto | 10 | 29% |
| Total | 34 | 100% |

Fuente: aplicación de encuesta a los padres de familia del aula de 5 años de la I.E. Inicial “La alegría del saber” N°1661 – Las Brisas Nuevo Chimbote

GRAFICO N° 08

Nivel de nivel de socialización de los niños de 5 años en la dimensión conversación



Fuente: Tabla N° 08

- En el cuadro N°08, se observa que la mayoría de niños tienen un nivel medio respecto a la dimensión conversación representados con un 53%, así también se puede observar que hay un grupo de niños que representa un 29% en un nivel alto, un 15% en un nivel bajo y solamente un 3% en un nivel muy bajo

ANEXO N°05

✓ EVIDENCIAS

Figura 1

Los niños *no interactúan con sus demás compañero*



Figura 2

Los niños *no expresan lo que sienten se le preguntaba lo que les ocurría sin embargo no decían nada.*



Figura 3

No consuela a sus compañeros si notan que están tristes.



Figura 4

Arreglan sus diferencias conversando



Figura 5

Se preocupa por lo que le sucede a su compañeros.



Figura 6

Se disculpa cuando hizo algo incorrecto

