

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



**Conocimiento de juegos tradicionales y socialización en  
niños de la Institución Educativa N°959, Cutervo, 2020**

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

**Autora**

**Campos Guevara, Nanci Marilu**

**Asesora (ORCID: 0000-0001-7116-5185)**

**Varas Boza, Lucy Joanet**

**Chimbote – Perú**

**2022**

## ÍNDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
TÍTULO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRAC.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	23
RESULTADOS.....	26
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	29
CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
AGRADECIMIENTO.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	33
ANEXOS.....	35

## PALABRA CLAVE

<b>Tema</b>	Socialización
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

<b>Theme</b>	Socialization
<b>Specialty</b>	Initial education

## LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

<b>Líneas de investigación</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general (incluye capacidades pedagogía)

## **TÍTULO**

**Conocimiento de juegos tradicionales y socialización en niños  
de la Institución Educativa N°959, Cutervo, 2020**

**Knowledge of traditional games and socialization in children  
of Educational Institution No. 959, Cutervo, 2020**

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre el conocimiento de los Juegos tradicionales y la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°959, en la provincia de Cutervo, departamento de Cajamarca en el año 2020. Con respecto a la metodología se consideró el tipo de estudio descriptiva de esquema no experimental-transversal correlacional. Trabajándose en una población muestral de 14 discentes distribuidas en 7 niños de 4 años y 7 infantes de la edad de 5 años de educación Inicial a quien se administró como instrumento una ficha de observación de la cual se procesó la información con el software SPSS. Se encontró que existe relación directa y significativa estadísticamente, al obtener un coeficiente de correlación de 0,817\*\* es decir una relación directa y un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$  lo que significa que existe relación significativa. Estos resultados permiten confirmar la hipótesis de investigación: El conocimiento sobre los juegos tradicionales se relación directa y significativa con la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

## **ABSTRAC**

The objective of this research was to determine the relationship between the knowledge of traditional Games and socialization in children aged 4 and 5 years of the Initial Educational Institution No. 959, in the province of Cutervo, department of Cajamarca in the year 2020. With Regarding the methodology, the type of descriptive study with a non-experimental cross-sectional correlational scheme was considered. Working in a sample population of 14 students distributed in 7 children of 4 years and 7 infants of the age of 5 years of initial education to whom an observation sheet was administered as an instrument, from which the information was processed with the SPSS software. It was found that there is a direct and statistically significant relationship, obtaining a correlation coefficient of 0.817\*\*, that is, a direct relationship and a significance level of  $0.000 < 0.05$ , which means that there is a significant relationship. These results confirm the research hypothesis: Knowledge about traditional games is directly and significantly related to socialization in children aged 4 and 5 years of the Initial Educational Institution No. 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

## INTRODUCCIÓN

Entre los antecedentes y fundamentación científica, seleccionada para el presente estudio se tuvo en cuenta de los repositorios de universidades tanto privadas como estatales.

Los antecedentes encontrados tenemos, de Arellano, Romero, & Yañe (2019), quien estableció relación entre la agresividad y la socialización de los infantes de 5 años de la Comunidad Educativa N°171 de Huaycan en el año 2016. Planteándose como propósito de establecer relación entre las variables de agresividad y socialización a partir de un enfoque cuantitativo, e investigación sustantiva o básica, y diseño descriptivo correlacional, su muestra no probabilística con 30 estudiantes que tenían 5 años. Se les aplicó como instrumento un cuestionario, del cual se arribó a la conclusión: a un 95% de confianza y mediante la técnica estadística de la Rho de Spearman se logra un coeficiente de correlación de -0,883 es decir una correlación negativa muy alta entre las variables de agresividad y socialización. Con este resultados se estaría concluyendo que una variable con otra nada tiene que ver en los de 5 años de I.E. N°171 de Huaycán.

Ticona (2018), al establecer relación del juego infantil con los procesos de socialización en discentes entre la edad de 4 y 5 años de una entidad privada inicial que lleva por nombre “Alborada” ubicada en la ciudad de Juliaca tuvo por objetivo determinar la relación del juego infantil y proceso de socialización en estudiantes de 4 y 5 años, su muestra de 25 estudiantes, de 16 niñas y 9 niños; y valiéndose del tipo de estudio correlacional con diagrama no experimental y aplicándose como instrumento un cuestionario; concluye: que hay una asociación directa de 0,771 y una significancia bilateral menor a 0,05 de  $p: 0,000$ ; con lo que concluye que existe relación con una alta significancia entre el juego infantil y los proceso de socialización en estudiantes de 4 y 5 años en la IPI Alborada (p.15).

En el trabajo de investigación realizada por Laura & Arenas (2018), se encontro que tuvo por objetivo de demostrar los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos en la sencibilización de la sociabilización en estudiantes de 5 años del centro educativo Alto La Punta ubicada en la ciudad de Mollendo, Arequipa. La investigación se basó en el empírico deductivo cuyo diseño fue el pre experimental y trabajándose en una

población de 20 estudiantes del nivel inicial que se encuentran en la edad de 5 años. A quienes se les aplicó como instrumento denominado lista de cotejo. Para el procesamiento de datos, se utilizó la T de Student y se interpretaron con gráficos y tablas,. El resultado de la presente investigación se estima que hay 32% de niños que se ubican en alternativa si y 68 % de niños, con un nivel de significación del 95% y un 0.05% de error (p.17).

Asimismo, Salvador (2018), trabajo el tema de investigación referido al juego tradicional y socialización; para ello se trazó como propósito de determinar en qué medida los juegos tradicionales coadyuvan en mejorar la socialización de niños a partir una metodología aplicada con un esquema pre experimental y apoyándose dentro del enfoque cuantitativo. Trabajó con una población muestral de niños con pre y post test cuya medición se efectuó a la variable socialización y con manipulación de la variables juegos tradicionales. A esta población se le aplicó como instrumento una lista de cotejo de cuyos resultados se percibió que la mayoría de los niños de 5 años logran obtener un bajo nivel con respecto a la socialización antes de ser aplicada los juegos tradicionales como propuesta experimenta; y despues de aplicada la propuesta llegó a la siguiente conclusión: los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la socialización en los infantes del PRONOEI “Pastores de Cristo”, donde se percibió que los niños en su mayoría mejoran la comunicación, integración y aceptación es decir su socialización (p.14).

Del mismo modo, Gilari & Rafael (2018), en su tesis realizada referente a los juegos tradicionales y sobre convivencia escolar, tuvo como objetivo que si al aplicar juegos tradicionales se mejorarán la convivencia escolar en una población y muestra conformada por treinta estudiantes del segundo grado del nivel primaria clasificados en dos grupos experimental (15) y control (15). La investigación se desarrollo teniendo en cuenta el tipo de investigación experimental con diseño cuasi experimental . La parte experimental se desarrollarán en diez sesiones. La recolección de la información se efectuará a partir de la aplicación de una prueba sociométrica y para el tratamineto se empleará tanto la estadística descriptiva como inferencial; de esta manera concluyendo que los juegos tradicionales contribuyen a mejorar significativamente la convivencia escolar en el aula de los niños que fueron sometidos a la parte experimental (p.12).

González (2017), en el estudio realizado con referente al tema de juegos sociales para desarrollar la socialización del niño de tres años en el área de Personal social, se trazó como meta de determinar en qué medida los juegos sociales como basamento didáctica mejorará las habilidades sociales en una población de 47 niños a quienes se les aplicó como instrumento una ficha de observación referente a la variable dependiente; del cual concluye que efectivamente se mejoraron significativamente las habilidades sociales a partir de juegos tradicionales; de esta manera determinándose un nivel alto de socialización en la prueba final realizada (p.14).

Silva (2017), desarrolló el trabajo académico referido a los juegos tradicionales para mejorar la resolución de problemas matemáticos con el fin de ver hasta que punto se mejora el aprendizaje de resolver problemas matemáticos en una población de 116 niños del cual seleccionó como muestra 39 estudiantes a quienes se les aplicó la parte experimental basada en el juego tradicional como estrategia a partir de una investigación de tipo aplicada con diseño cuasi experimental. Los resultados muestran que al inicio se observa que los niños desconocen de los juegos tradicionales por lo que las notas no son tan alentadoras y sacando como conclusión que los docentes muy poco aplican; porque durante la aplicación del juego tradicional de manera sistemática los alumnos se iban incluyendo y su participación es más frecuente; debido a ello que también después de diez sesiones se logran cambios significativos en el aprendizaje de resolución de problemas matemáticos (p.19).

#### Fundamentación científica

Juegos Tradicionales. Tradición significa: acción y enseñanza para transmitir, cultura, de generación en generación. (Trautmann, 1995). El juego tradicional es entrenamiento o diversión que se transmite de generación a generación; es decir y así amparan su esencia varios de los juegos y no están patentados, solo se conmemoran por la práctica después del tiempo terminante y nuevo desaparecen y aparecen después del año. Las reglas se transmiten de forma práctica y oral. (Jimenez, 1996).

Otros lo nombran clásico y sencillo en sus reglas, ya que el juego incita a la comunicación, equilibrio físico, razonamiento, lógica, destrezas motoras finas, liderazgo y la socialización. Se debe incluir y sugerir una programación curricular en aula, el

aprendizaje con valores morales, éticos y sociales, etc. Así la autoestima, cortesía, empatía, orden, respeto, cooperación, lealtad, etc. (Jimenez, 1996).

Características de los juegos tradicionales. A partir del estudio realizados por (Araujo, 2018), entre las características de los juegos tradicionales tenemos:

El encanto del encuentro con los demás. Participar en experiencias, vivencias, y actividades compartidas que son generadas por juegos y brinda satisfacción afectiva emocional, y motriz. Los juegos compartidos de los estudiantes involucran comunicación y diálogo interpersonal adyacente a las prácticas motrices. Y favorece la cohesión entre pares y relaciones grupales sin tener en cuenta las diferencias culturales.

El encanto de compartir y competir. un equilibrio o predominio de los juegos sin contar del resultado los que distinguen a jugadores en perdedores y ganadores. Los juegos se asocian a redes de comunicación estructuradas, donde un jugador pasa a ser adversario o compañero, de un equipo a oponerse; es posible emparejar juegos con roles, e incluso es posible diferenciar amigos de adversarios. Así se van localizando juegos para obtener la victoria. Sin embargo, donde los criterios pueden variar: finalización a la consecuencia de la tarea motriz (lanzamientos, dar vueltas determinadas, saltos, ...); finalización a través de puntos (puntuación limite); finalización a tiempo (aparece un menor número de ocasiones); y finalmente combina anteriores criterios; por otras causas externas.

El juego y la identidad. Los niños actúan en el mundo exterior a través del juego, la razón básica juega, a aprender a conocer a otros niños y amistades, cooperar, reconocer sus méritos y sacrificarse por el grupo.

El juego y la moral. Permite respetar derechos humanos propios y vencer dificultades, cumplir las reglas, ajenos para ganar y perder con dignidad; las oportunidades de socialización, a un medio auxiliar de trabajo aprendizaje.

Sostenibilidad. Los juegos tradicionales se practican con objetos del entorno cercano. Todo material se transforma en objeto de juego. De la cual es una excelente herramienta pedagógica para conocer en el entorno que los rodea, se debe tratar con respeto y activar acciones de impacto para reutilizar o reciclar.

Tipos de juegos tradicionales. Según (Medina, 1987), los tipos de juegos

tradicionales son:

- ✓ Jugar a la rayuela. Es el despliegue de salto y acierto en recuadros trazados en el piso.
- ✓ Jugar al escondite. El escondite implica búsqueda y hallazgo.
- ✓ Jugar con el balón. Activa el desarrollo físico, emocional, cooperativo e intelectual.
- ✓ Jugar al ajedrez. Consiste en mover fichas con funciones específicas y rutina determinadas por reglas. Activa inteligencia y emoción y estimula la atención, memoria, concentración, análisis, creatividad, razonamiento y ayuda o trabajo en equipo.
- ✓ La carrera de sacos. Requiere habilidad y equilibrio.
- ✓ Salta a la soga. Participan mínimo tres jugadores. Activa habilidades de salto, fuerza, coordinación, velocidad, cooperación.
- ✓ Gallina ciega. Cultiva la orientación, motricidad, equilibrio.
- ✓ Juego de sillas. Concentración, velocidad, optimismo, respeto.
- ✓ Quién soy yo. Imaginación, comunicación.
- ✓ Juego del gato y ratón. Motivación, habilidad, velocidad, concentración, cooperación.
- ✓ Jugar a las chapas. Mover con los pies la chapa, desplazando por recuadros continuos o no. Motiva el equilibrio, persistencia, comunicación.

Pasos de la estrategia de los juegos tradicionales. La estrategia de los juegos tradicionales, consiste en una serie de pasos sistemáticos, ordenados y secuenciales, que le caracteriza a cada juego tradicional, el mismo que ha sido transmitido de generación a generación, y se realiza con fines de diversión, entretenimiento o recreación y permite una convivencia armoniosa. (Garvey, 1985).

Los pasos son cinco, adaptados de la estrategia del juego que describe Garvey (1985, p. 428). Y, son los siguientes:

Preparación y organización. Comprende las siguientes tareas:

- ✓ Motivación o preparación emocional de los estudiantes;
- ✓ Se construyen las reglas básicas y compromisos.
- ✓ Se acuerda la forma de participación o trabajo grupal.

- ✓ Distribución de instrumentos o materiales.
- ✓ Demostraciones previas (opcional).
- ✓ Puede utilizarse guiones.
- ✓ Delimitación del escenario.

Ejecución del juego. Tareas:

- ✓ Verificar el conocimiento teórico de las reglas de juego.
- ✓ Cumplimiento de las reglas del juego.
- ✓ Utilizar correctamente los medios y materiales.
- ✓ El docente cumple el papel de mediador.
- ✓ Se dirige el juego al logro del objetivo.
- ✓ Registro del desempeño de los alumnos.
- ✓ Estimular la participación y aciertos de los actores.
- ✓ Participación oportuna del mediador.
- ✓ Los juegos pueden ser dirigidos por algunos niños.
- ✓ Valoración e importancia del juego.

Finalización. Los juegos físicos deben llegar a su fin de manera paulatina, cuidando la salud de los pequeños. Se pueden realizar la respiración aeróbica, juegos de relajación, desplazamientos o movimientos musculares caminando o sentados.

Evaluación. Terminado el juego, el docente debe realizar:

- ✓ Evaluación diagnóstica con el objetivo de descubrir las condiciones biopsicosociales de cada estudiante, las competencias y capacidades previas a los siguientes juegos.
- ✓ Evaluación de proceso. Valorar el cumplimiento de las reglas del juego, las actitudes, el uso de materiales, desempeño, participación, colaboración, relación, atención, interés, concentración, comunicación, destrezas, respeto de cada estudiante.
- ✓ Evaluación de salida. Evaluar el cumplimiento de las reglas de relajación, cuidado y trato de materiales, ubicación de los materiales en su lugar, retorno a sus posiciones de origen.

Metacognición. Reflexión del juego desarrollado, de la participación individual y grupal, búsqueda de otros juegos tradicionales para reuniones posteriores.

Los juegos del niño de tres, cuatro y cinco años de edad. Para (Piaget, 1987), en su libro de Pedagogía afirma que:

El infante de tres años está más cerca de cuatro que de dos, no es tan ingenuo como hace unos meses y muchas de sus actividades empiezan a mostrar un sentido del orden y una preferencia por la categorización racional. (...) Si bien su actividad atlética aún está bien desarrollada y su energía y seguridad están aumentando, ha podido mantenerse entretenido durante largos períodos de tiempo a través del juego sedentario. Estaba fascinado por el papel y el lápiz, los juegos de combinación y las estructuras de cubos, los libros ilustrados, y sin esfuerzo levantó su silla y permaneció sentado durante sus tareas. Por otro lado, dominan la marcha, dominan los frenos y los giros más cerrados, suelen practicar pequeños saltos en altura y pedalear en su triciclo. (p. 181)

En esta edad, además de los juegos dramáticos o teatralizados gracias al dominio del lenguaje, empieza mostrar un interés por jugar al lado de otros niños, no obstante, es poco cooperativo todavía y más propenso a centrarse solitariamente en sus tareas, de forma paralela a lo que también hacen los compañeros de juegos de su misma edad, que a juntarse con ellos para un objetivo común.

A los cuatro años, sus juegos y sus palabras suelen reflejar una maduración, que se refleja en las actividades motoras y en la capacidad de brincar y trepar y mantiene el equilibrio sobre una sola pierna; muestra cierta afición a medir sus fuerzas en pequeñas fuerzas atléticas elementales y juego con la pelota. También empieza a interesarse por las actividades de grupo. (Piaget, 1987, p. 183)

En los juegos de comprensión no se manifiestan grandes avances. La asimilación del tiempo, pretérito y futuro, es escasa, y el desarrollo de los argumentos en sus juegos dramáticos también son lentos. Sigue pasando instantáneamente de un papel a otro, propio de los tres años. Le cuesta seguir la secuencia de hechos, acostumbra a dejarse llevar por las aventuras de los personajes. En todos sus juegos, es independiente y sociable. Está abandonando el juego de cartas para dedicar más tiempo y energía a

conectarse con sus socios. Prefiere juntarse e integrarse en pequeños grupos, dando importancia a las relaciones sociales. Se torna hablador y busca liderazgo usando frases imperativas.

Dimensiones del juego. Entre las dimensiones del juego se tiene:

Conocimiento del juego. Tener conocimiento del juego significa a entender el juego como actividad lúdica, que deben ser placentera, divertida y alegre. Es una actividad que sea agradable, que produzca bienestar y diversión y de esta manera satisfaciendo la necesidad de forma inmediata. (Antón, 2007); expresa que los niños tienen conocimiento del juego cuando encuentran placer, porque mientras juegan tengan la facultad de satisfacer su curiosidad del contexto y mundo que les rodea. Al decir ellos de jugar, no jugar y a qué jugar es porque los niños tienen conocimiento del juego.

Participación en el juego. Los niños son ellos mismo y a su propia iniciativa que van promoviendo participación en el juego con el fin de experimentar y poner de esta manera en práctica sus habilidades, fuerza, imaginación, creatividad, inteligencia, emociones y afecto.

Satisfacción por el juego. Los niños muestran satisfacción por el juego debido a que aprenden a forjar vínculos con los demás niños con el fin de negociar, compartir y resolver conflictos. Además, porque con el juego demuestran sus aptitudes de liderazgo y de integración al grupo. En términos generales porque satisface la necesidad humana para exteriorizar su imaginación y creatividad ante los demás.

La socialización. El término socialización es relativo a social. Y, social proviene del latín “socius: aliado, asociado, compañerismo o relativo a una sociedad o grupo organizado. (Gomez, 2016).

Para (Camacho, 2012), define la socialización como el proceso consistente en integrar al niño en el medio socio cultural en el que el educando, al entrar en contacto con los demás, aprende actitudes, conocimientos, normas, reglas y valores rigen la sociedad y los grupos sociales, de modo que más tarde podrá responder a lo que la sociedad exigirá de él.

Por su parte, (Silva, 1998) sostiene que el niño se está socializando significa que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y le exige. Todos ellos serán proporcionados por diferentes agentes: familia, amigos, escuela, redes sociales (especialmente la televisión) y otros medios como libros, actividades de ocio o juegos. (p.146)

El poder de referencia es la capacidad que posee un individuo para influir indirectamente en la actitud de los demás sólo por el hecho de que éstos evoquen su identificación con él. El poder del conocimiento es la influencia que unas personas ejercen sobre otras en ciertas cosas en virtud de su cualificación de expertos.

Factores de la socialización. A partir del estudio (Yubero, 2004), los factores de la socialización es:

Factores biológicos. Ser humano nace con estructuras genéticas y mecanismos biológicos o predisposiciones para adecuarse o adaptarse al grupo, institución, organización, entidad o sociedad. De las cuales rasgos biológicos facilitan la socialización, las cuerdas bucales y órgano fonador facilitan un lenguaje articulado, risa, llanto, sonrisa, etc. Pero, las interacciones que mantiene el individuo con los agentes de su entorno, tienen que ver con el desarrollo de rasgos biológicos. (Yubero, 2004)

Factores cognitivos. Son las formas de procesamiento de información del proceso de socialización, lo cual considera a las personas, por un lado, sintetizamos, analizamos, comparamos, inferimos, evaluamos, explicamos, generalizamos, criticamos, reflexionamos, así como expresamos, recordamos, categorizamos o codificamos y decodificamos mensajes, pensamientos, experiencias, ideas o modificamos conocimientos en el transcurso de adaptación al grupo. Es decir, las cogniciones que llevamos a cabo no son solo representaciones de los contenidos socializados antes mencionados, sino también procesos de evaluación que nos permiten ser proactivos y creativos en la elección de alternativas y opciones. (Yubero, 2004)

Para Piaget (1935), citado por (Suria, 2010), el desarrollo cognitivo sigue una serie de etapas, de lo simple a lo complejo, del egocentrismo infantil a la perspectiva grupal del adulto, a partir de estados preoperacionales, de modo que el curso de acción

del sujeto será cada vez menos dependiente de estímulos externos y se interiorizará. Este proceso de ajuste o adaptación implica dos procesos básicos: la adaptación por asimilación y la adaptación. (p. 9)

Factores socio-culturales. En los socio-cultural, la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización es crucial en el momento que el individuo forma parte de los grupos sociales. (Yubero, 2004).

Los factores socioemocionales de socialización son, básicamente la familia, la escuela, la comunidad, los medios de comunicación, entre otros.

En síntesis:

- ✓ En el aspecto sociocultural, para adaptarse el hombre debe aprender los patrones culturales y sus significados que realiza el grupo, asimilando y acomodando estos patrones en el nuevo modelo cultural.
- ✓ Desde el punto de vista biológico, genéticamente, el individuo hereda mecanismos de adaptación social.
- ✓ Los aprendizajes sociales tienen su base en la ejecución, reproducción, atención y retención de diferentes conductas que se observan en modelos exitosos, atractivos y similares.
- ✓ Socialización primaria (enculturación) se realiza en los grupos familiares y se completa en la escuela. Donde se concreta la socialización secundaria.
- ✓ La socialización consiste en la adquisición de actitudes, costumbres, tradiciones que hacen del ser humano parte de la comunidad.

Niveles de socialización. Los niveles de socialización se organiza a partir de los señalado por el (MINEDU, 2016).

<b>Nivel</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Medición cuantitativa</b>
Alto o destacado	Participación y convivencia democrática en el trato con los demás, respetando las diferencias y	16 - 20

	<p>los derechos de cada individuo, cumpliendo con las propias responsabilidades y procurando que los demás también las cumplan. Interactúa con personas de diferentes culturas y respeta sus costumbres. Co-establecer y evaluar reglas de convivencia en el aula y la escuela basadas en principios democráticos. Actúa como mediador en su equipo, utilizando la negociación y el diálogo para gestionar conflictos. Además, es cuando el estudiante ejecuta, propone y planifica actividades de forma cooperativa, orientado a promover el bien común, cumpliendo responsabilidades, la defensa de los derechos como parte activa en una comunidad.</p>	
Medio o en proceso	<p>Convivir y participar democráticamente en el trato con los demás, respetando las diferencias, expresando el disenso y ejerciendo la responsabilidad por situaciones que atenten contra la convivencia. Aprende sobre las expresiones culturales de tu región, región o país. Establecer y evaluar protocolos y reglas, teniendo en cuenta las perspectivas de los demás. Utilice el diálogo para manejar el conflicto. Propone y ejecuta la acción colectiva para el bien común, respetando opiniones distintas a las suyas.</p>	11 - 15
Bajo o en inicio	<p>Convive y participa democráticamente cuando toma la iniciativa de relacionarse respetuosamente con sus compañeros, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más las diferentes costumbres y características de las</p>	6 - 10

	personas de su entorno. Participar y proponer acuerdos de convivencia y normas de interés mutuo. Tome medidas con otros para usar adecuadamente el espacio, los materiales y los recursos comunes.	
Muy bajo o por debajo de inicio	Vive y participa activamente al interactuar con niños y adultos en sus espacios cotidianos. Expresa situaciones que le gustan o le inquietan mediante acciones, gestos o palabras. Colaborar en materiales y cuidado de los espacios públicos.	1- 5

Habilidades sociales básicas son: Para (Rivera, 2016), entre las habilidades básicas que considera se tiene:

- ✓ Resolución de conflictos. Es la capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo.
- ✓ Apego. Consiste en establecer lazos afectivos con otras personas.
- ✓ Comprensión de situaciones. Consiste en entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.
- ✓ Empatía. Consiste en ponerse en el lugar del otro y entenderle.
- ✓ Comunicación. Es la capacidad de expresar y escuchar sentimientos, emociones, ideas, etc.
- ✓ Cooperación. Ocurre cuando una persona está en la capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- ✓ Asertividad. Consiste en defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.
- ✓ Autocontrol. Capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.

## **Dimensiones de la socialización**

**Autoestima.** Vienen hacer valores que un sujeto emite imagen que tiene de sí mismo; son actitudes que pueden ser negativas o positivas a un objeto específico; es decir el sí mismo. (García, Sánchez, & Ma, 2005). Maslow dijo que el ser humano necesita sentir la autorrealización, es decir, ver lo que ha logrado y estar satisfecho con ello. Según (Yagosesky, 1999), los padres y otras figuras de autoridad serán factores clave en el desarrollo de la autoestima de un niño, y reflejarán sus percepciones sobre él en base a la información que reciban, como un espejo.

**Comportamiento.** Manifestaciones conductuales tales como ser honestos, obedecer reglas, cumplir las normas que forman su autocontrol.

**Juego.** El juego es un excelente medio de socialización, que permite al niño expresarse, convivir y comunicarse con sus semejantes.

**Justificación.** Dada la importancia de los juegos tradiciones en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños, el presente estudio se justifica debido a que se desea saber que tanta relación existe entre la práctica de los juegos tradicionales con la socialización del niño.

Desde una perspectiva práctica, el juego es importante porque mediante el cual se dará a conocer cuáles son las prácticas lúdicas que los niños de la Institución Educativa N°959 de Cutervo viene realizando y de la misma manera como se vienen empleando dentro del proceso didáctico.

El beneficio social del presente estudio estará orientado a que se tendrá un diagnóstico real sobre el conocimiento de los juegos tradicionales, el nivel de socialización y la relación existente entre ambas variables el cual servirá para que docentes y padres de familia tengan en cuenta para ir incentivando hacia la mejora y desarrollo ya que la socialización es fundamental en la formación del individuo.

Como aporte científico, servirá de precedente para estudios posteriores referidos el conocimiento de los juegos tradicionales relacionadas al nivel de socialización del niño.

**Problema.** Desde la percepción internacional; como señalaron (Vigotsky, Piaget, Bruner), el juego es una actividad humana universal, y aunque no todos

practican los mismos juegos, estos juegos sí cumplen la misma función; así, por ejemplo, en muchos juegos infantiles, los niños y las niñas ensayan los juegos de los adultos. el comportamiento del mundo y le dan a los objetos su significado cultural (Vygotsky), por ejemplo, usan guijarros para imitar a sus corderos pastando o suciedad, ¿a qué están jugando, están cocinando?, la idea del papel de los juegos como mecanismo de transformación cultural ha sido ampliamente desarrollada (Bruner, 2002).

La importancia del juego en la socialización de los niños es ampliamente reconocida por psicólogos, antropólogos y educadores. Es sabido que los niños y niñas aprenden más rápido si se les enseñan estrategias interesantes, ya que los juegos han demostrado ser un excelente recurso educativo.

A pesar de ello, existe un enorme vacío en la práctica docente; porque se conoce que el niño por su naturaleza juega y los docentes muy poco o nada utilizan el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y es de allí que se señala que el niño aprende jugando.

Para el propósito de la investigación se observó que la situación problemática de los Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°959, Cutervo, Cajamarca en el año 2020. Se conoce a fondo que los juegos tradicionales, no lo transmiten los padres de familia, ni los docentes en el aula, los estudiantes se enfocan más en el uso del celular, son pocos sociables, no se comunican por si solos; y las consecuencias en los estudiantes será no conocer su cultura, no saber entender reglas, ni seguir instrucciones, no serán sociables ni con su familia ni su entorno.

De la cual se pretende brindar una posible solución, como la aplicación de sesiones de aprendizaje, para hacer uso de los juegos tradicionales, para que

Conozcan sus costumbres que vienen dadas de generación en generación, promover el uso de conversaciones para que así el estudiante inicie su propia comunicación.

Para una mejor comprensión e identificación se formulará la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre el conocimiento de los Juegos tradicionales y la

socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°959- provincia de Cutervo- Cajamarca, 2020?

### **Conceptualización y operacionalización de variables**

**Definición conceptual.** El juego tradicional es el típico de una región o país, jugado sin la ayuda o intervención de juguetes técnicamente complejos, utilizando únicamente el propio cuerpo o los recursos fácilmente disponibles de la naturaleza.

**Socialización.** La socialización es el medio por el cual los individuos aprenden a lo largo de su vida los valores y principios contenidos en su entorno, incorporándolos a su personalidad y capacitándolos para triunfar en la sociedad. La socialización es posible debido a ciertos factores sociales como la familia, la escuela y los medios de comunicación.

**Definición operacional.** Los juegos tradicionales se medirán a partir de sus dimensiones: conocimiento de los juegos tradicionales, la participación en dichos juegos y la satisfacción que el niño tiene sobre los juegos tradicionales con un total de 15 ítems organizados en una lista de cotejo cuyos valores estarán dado por Si (1 punto) y No (0 puntos) del cual se obtendrán valores.

La socialización se medirá con 15 ítems distribuidas en sus dimensiones de autoestima, comportamiento, juego e identificación cuyas categorías están dadas por las frecuencias siempre, casi siempre y nunca con las que se determinarán el nivel de socialización de los niños.

### **Matriz de operacionalización de variables**

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<b>Juegos tradicionales</b>	Conocimiento del juego		1, 2, 3, 4 y 5
	Participación en el juego		6, 7, 8, 9 y 10
	Satisfacción por el juego		11, 12, 13, 14 y 15
<b>Socialización</b>	Autoestima		1, 2 y 3
	Comportamiento		4, 5, 6 y 7
	Juego		8, 9, 10, 11 y 12
	Identificación		13, 14 y 15

**Hipótesis.** Los Juegos tradicionales se relación directa y significativa con la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo-Cajamarca, 2020.

**Objetivos.**

**Objetivo general:** Determinar la relación del conocimiento sobre los Juegos tradicionales y la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

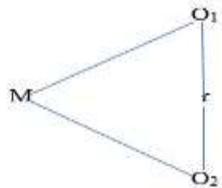
**Objetivos específicos:**

- Identificar el nivel de conocimiento sobre los Juegos tradicionales en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.
- Describir el nivel de socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

## METODOLOGÍA

Tipo y Diseño de Investigación. Según su finalidad, la investigación será de tipo descriptiva (Sánchez & Reyes, 2015) ya que busca solucionar un problema a corto plazo y para una realidad de la Institución Educativa Inicial N° 959, en Cutervo, en el año 2020; como es sobre el conocimiento de los juegos tradicionales y el nivel de socialización en los niños.

Como diseño de investigación el que más se adecúa se optará por la clasificación realizada por (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), quién denomina a un diseño no experimental- transaccional de corte correlacional; cuyo esquema es:



Donde:

M: 14 niños de 4 y 5 años

O<sub>1</sub>: Conocimiento sobre los juegos tradicionales

O<sub>2</sub>: Nivel de socialización

r: Relación ente O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub>

Población y muestra. Constituida por un total de 14 de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°959, en Cutervo, 2020. En cuatro años serán un total de 7 niños y de 5 años 7 niños; como se detalla en la tabla:

**Tabla 1**

*Distribución poblacional de los niños de la Institución Educativa Inicial N°959, en Cutervo*

<b>Edad</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>4 Años</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>7</b>
<b>5 años</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>14</b>

**Fuente:** Nómina de estudiantes del 2020 de la I.E. N°959, en Cutervo

Técnicas e instrumentos de información. La técnica es el medio por el cual se recolectará información a través de su instrumento correspondiente. En este caso emplearemos como técnica la observación tanto para la variable conocimiento sobre los juegos tradicionales y para el nivel de socialización en niños de la Institución Educativa Inicial N° 959, en Cutervo, en el año 2020.

Como instrumento para recabar información sobre el nivel de conocimiento de los juegos tradicionales se empleará una lista de cotejo con 15 ítem distribuidas en tres dimensiones: conocimiento sobre los juegos tradicionales, participación en juegos tradicionales y sobre la satisfacción del uso de juegos tradicionales. La validez se realizará mediante juicio de expertos y para la confiabilidad se seleccionará el 10% de la población para identificar el índice de fiabilidad mediante la técnica de Alfa de Cronbach.

Para identificar el nivel de socialización se realizará mediante el instrumento de guía de observación con un total de 15 reactivos distribuidas en cuatro dimensiones: autoestima, comportamiento, juego e identidad cuyos valores son siempre, a veces y nunca que luego serán baremados y se obtendrá los niveles de excelente, bueno, regular y malo. Con respecto a la validez se optará por el de expertos quienes opinarán favorablemente su aplicabilidad y el índice de fiabilidad a partir de la aplicación de la técnica de Alfa de Cronbach.

Procesamiento y análisis de la información. Para el procesamiento y análisis de la información se utilizará programa de Microsoft Excel y el software SPSS v. 26; con las que se obtendrán tablas de frecuencia tanto absoluto y porcentual.

Para el análisis de la información se realizará a partir de la técnica estadística inferencial Rho de Spearman con la que se establecerá la relación entre el conocimiento de los juegos tradicionales y el nivel de socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959, en Cutervo.

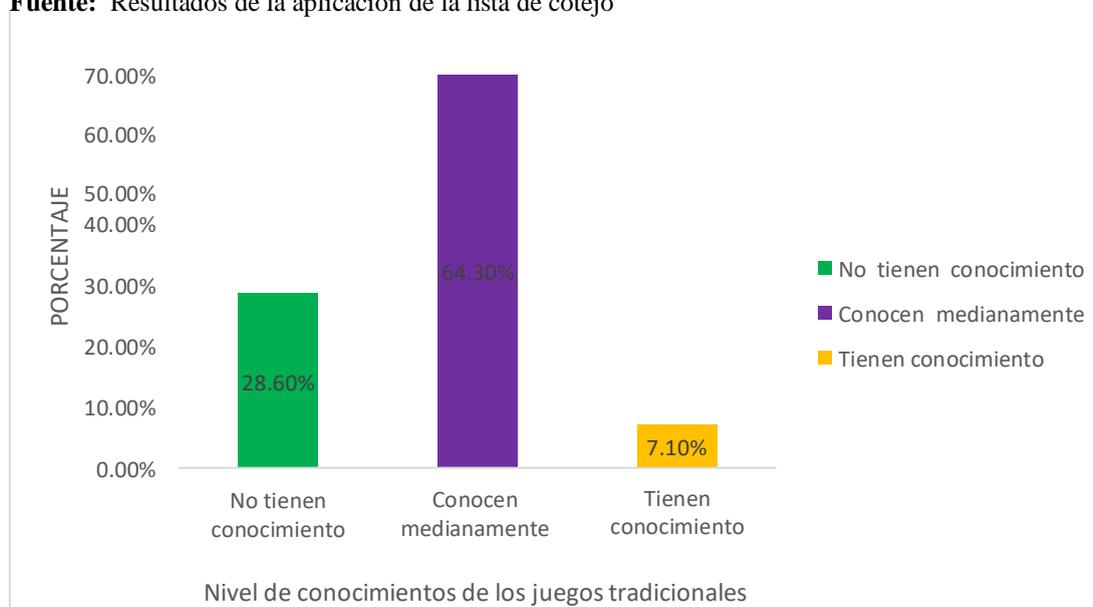
## RESULTADOS

**Tabla 2**

*Nivel de conocimiento sobre los Juegos tradicionales en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.*

Nivel de conocimiento sobre los Juegos tradicionales	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>% Acumulado</b>
No tienen conocimiento	4	28.6	28.6
Conocen medianamente	9	64.3	92.9
Tienen conocimiento	1	7.1	100.00
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la lista de cotejo



**Figura 1**

Nivel de conocimiento de los juegos tradicionales

**Fuente:** Tabla 2

En la tabla 2 y figura 1 se dan a conocer los resultados con respecto al nivel de conocimiento que tienen los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°959 de Cutervo; del cual se observa que un 28.6% no tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales, el 64.3% conocen medianamente y solo 1 solo estudiante que representa el 7.1% tiene conocimientos sobre los juegos tradicionales que se práctica. Esto se pudo

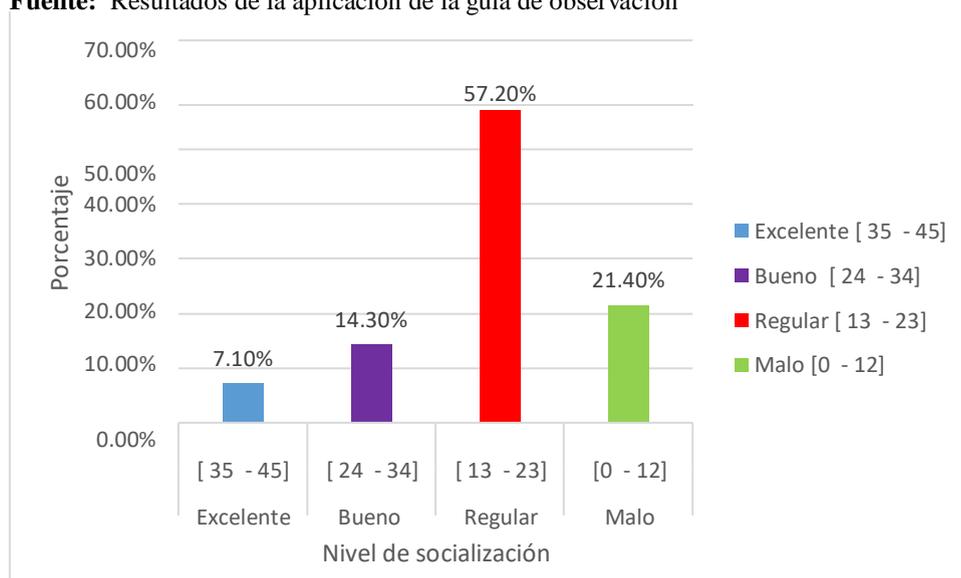
percibir al realizar los juegos de la rayuela, trompo, yaz, canicas y de las rondas observando poca participación y con muy poca satisfacción se mostraban al jugar. Se concluye que los niños conocen medianamente y considerándose que el juego es importante dentro de la formación del niño.

**Tabla 3**

*Nivel de socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.*

<i>Nivel de socialización en niños de 4 y 5</i>		<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>% Acumulado</b>
Excelente	[ 35 - 45]	1	7.1	7.1
Bueno	[ 24 - 34]	2	14.3	21.4
Regular	[ 13 - 23]	8	57.2	78.6
Malo	[0 - 12]	3	21.4	100.00
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la guía de observación



**Figura 2**

Nivel de socialización

**Fuente:** Tabla 2

Con respecto al nivel de socialización que manifiestan los niños de la Institución Educativa Inicial N°959 de Cutervo; en un 7.1% muestran un nivel excelente, el 14.3% logran tener un nivel bueno, el 57.2% tienen un nivel regular y el 21.4% un nivel malo en

la socialización. Esto significa que los niños que tienen una autoestima media, sus comportamientos no son las adecuadas, tienen muy poca participación en los juegos y muy pocos se muestran identificado. Concluyéndose que los infantes de 4 y 5 años en lo que respecta al nivel de socialización se ubican en un 57.2% en regular. Por lo que se requiere plantear planes de mejora por la institución educativa; como se muestra en la tabla 3 figura 2.

**Tabla 4**

*Relación del conocimiento sobre los Juegos tradicionales y la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.*

			Conocimiento de los juegos tradicionales	Nivel de socialización
Rho de Spearman	Conocimiento de los juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	14	14
	Nivel de socialización	Coefficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	14	14

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

**Fuente:** Tabla 2 y 3

En la tabla 4 se percibe la prueba de hipótesis que se realizó mediante la técnica estadística no paramétrica de Rho de Spearman por haberse analizado con categorías ordinales ambas variables que a un 95% de confianza y 5% de error se obtiene un coeficiente de correlación de 0,817\*\* es decir una relación directa y un nivel de significancia de 0,000 < 0,05 lo que significa que existe relación significativa. Estos resultados permiten confirmar la hipótesis de investigación: El conocimiento sobre los juegos tradicionales se relación directa y significativa con la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Existe relación directa y significativa estadísticamente, al obtener un coeficiente de correlación de 0,817\*\* es decir una relación directa y un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$  lo que significa que existe relación significativa. Estos resultados permiten confirmar la hipótesis de investigación: El conocimiento sobre los juegos tradicionales se relaciona directamente y significativamente con la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

Entre los antecedentes que se relacionan se tiene a Ticona (2018), quién concluyó que existe una correlación de 0,771 y nivel de significancia de 0,000 así, existiendo la relación significativa del juego infantil y proceso de socialización de estudiantes de 4 y 5 años en la IPI Alborada. Asimismo, González (2017) concluyó que la aplicación de juegos recreativos con un grupo de los niños de 3 años del colegio “Premium College” se identificó en el pre test un nivel medio de socialización para lo que luego aplicó los juegos sociales y del cuál determinó un nivel alto de socialización.; de esta manera existiendo relación entre el juego y la socialización del niño. También Gilari & Rafael (2018), concluyó que los juegos tradicionales ayudan al desarrollo la convivencia escolar de los niños y niñas.

Resultados contrarios se observa en la tesis de Laura & Arenas (2018), quién estima que hay 32% de niños que se ubican en un nivel bajo de socialización y 68 % de niñas, con un nivel de significación del 95% . Asimismo, Salvador (2018), en los resultados obtenidos se observó que la mayoría de niños manifestaba un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, y concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales si mejoraron en la socialización de los estudiantes del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío San Isidro- Frías, se pudo observar los resultados obtenidos que la mayoría de estudiantes logró mejorar su aceptación, integración y comunicación entre ellos.

Finalmente tenemos el estudio de Arellano, Romero, & Yañe (2019), quién encontró que los niveles de socialización en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°171 de Huaycán se encuentran en medio y así obteniéndose un coeficiente de correlación de -0,883 es decir correlación negativa muy alta,  $p < 0,05$ )

## CONCLUSIONES

Se logró identificar el nivel de conocimiento que tienen los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°959 de Cutervo; observándose que un 28.6% no tienen conocimiento, el 64.3% conocen medianamente y el 7.1% tiene conocimientos sobre los juegos tradicionales. De esta manera percibiéndose que los niños conocen medianamente los juegos tradicionales.

El nivel de socialización que manifiestan los niños del Centro Inicial N°959 de Cutervo; un 7.1% muestran un nivel excelente, el 14.3% logran tener un nivel bueno, el 57.2% regular y el 21.4% un nivel malo en la socialización. Esto significa que los niños logran tener un nivel de socialización regular al obtener un 57.2% en esa valoración. Por lo que se requiere plantear planes de mejora por la institución educativa.

Existe relación directa y significativa estadísticamente, al obtener un coeficiente de correlación de 0,817\*\* es decir una relación directa y un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$  lo que significa que existe relación significativa. Estos resultados permiten confirmar la hipótesis de investigación: El conocimiento sobre los juegos tradicionales se relaciona directamente y significativamente con la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.

## **RECOMENDACIONES**

A los directivos de la Institución Educativa Inicial, se les recomienda considerar los resultados del presente estudio dentro de sus planes de mejora con el fin de ir implementando talleres en el área de Educación Física para tener mayor conocimiento de los juegos tradicionales de su comunidad.

A los docentes de educación inicial, se les invoca emplear los juegos tradicionales con el fin de que los niños tengan mayor participación e interés en practicar en los diferentes contextos en que se desenvuelve.

En vista que el nivel de socialización de los niños no es el adecuado, se sugiere plantear alternativas dentro de las reuniones colegiadas que realizan los docentes para de esa manera incrementar el nivel de socialización que son de importancia en esta etapa.

A los investigadores, desarrollar temas que tengan relación con la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños que son necesarios en la formación del niño que se encuentra en esta etapa.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad San Pedro, por formar en sus aulas profesionales eficaces y competentes.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial, por haberme compartido sus experiencias profesionales.

A los estudiantes de la I.E Inicial N° 959 – Cutervo, por dar respuesta a las fichas del cuestionario.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. . Barcelona : Graó.
- Araujo, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria - Huacho*. Universidda Nacional Faustino Sánchez Carrión, Huacho-Perú.
- Arellano, H. I., Romero, V. V., & Yañe, N. (2019). *La agresividad y su relación con la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 171 de Huaycán, Ate, 2016* (. . tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta".
- Bruner, J. (2002). *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. . Madrid: Alianza.
- Camacho, M. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima- Perú.
- García, A., Sánchez, R., & Ma, J. (2005). *Prácticas educativas familiares y autoestima. Psicotema*.
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Gilari, P. S., & Rafael, N. L. (2018). *Los Juegos Tradicionales Como Medio Para El Desarrollo De La Convivencia Escolar En Niños Y Niñas Del Segundo Grado De La I.E.P. N° 70026 Porteño – Puno*. . Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del antiplano, Puno-Perú.
- Gomez, S. (2016). *Procesos de socialización en la vida escolar y situación nutricional*. Universidad de San Carlos Guatemala, Guatemala.
- González, T. M. (2017). *Efectos que Produce la Aplicación de “Juegos Sociales” como Estrategia Didáctica en la Mejora del Nivel de Socialización en el Área de Personal Social, en los Niños y Niñas de 3 Años, del Colegio “Premium College - Cutervo-Cajamarca, 2017*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo., Chiclayo-Perú.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Jimenez, C. (1996). *La lúdica como experiencia cultural*. . Santafé de Bogotá: Magisterio.
- Laura, A. C., & Arenas, D. (2018). *Aplicación de Juegos Simbólicos para Estimular la Socialización en Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa – 2017*. (). . Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa -Perú.
- Medina, A. (1987). *Juegos populares infantiles*. . Madrid : SUSAETA.
- MINEDU. (2016). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica*. Lima-Perú: Ministerio de Educación.
- Piaget, J. (1987). *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición de los juegos en: UPN*. México.: Antología básica.
- Rivera, D. (2016). *Desarrollo de habilidades sociales de comunicación asertiva para el fortalecimiento de la convivencia escolar*. Bogotá.
- Salvador, Q. C. (2018). *Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Socialización de los Niños de 5 Años del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro - Frías 2017*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote , Chimbote, Perú.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: BusinessSupport Aneth.
- Silva, F. (1998). *Desarrollo de la Socialización*. México.
- Suria, R. (2010). *Psicología Social*. España: Universidad de Alicante.
- Ticona, E. (2018). *La relación del juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Privada Inicial Alborada de la ciudad de Juliaca, 2018*. . Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión, Lima-Perú.
- Trautmann, R. (1995). *Los juegos Tradicionales*. . Buenos Aires: Sudamericana.

Yagosesky, R. (1999). *Reflexiones de autoayuda*. . San Salvador: Júpiter.

Yubero, S. (2004). *Socialización y Aprendizaje Social*. Rioja: Dialnet.

## ANEXO

### Instrumento

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN

**Nombre:** .....

**Fecha de nacimiento:** ..... **Edad:** .....

**Evaluador:** .....

**INSTRUCCIÓN:**

Señor evaluador marque con una (X): siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, A veces (2) si ocurre de vez en cuando y Nunca (1) si nunca ocurre.

N°	Ítems	Escala		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>AUTOESTIMA</b>				
1	Se integra fácilmente al grupo.			
2	Se siente capaz de realizar diversas actividades.			
3	Mira a los ojos cuando habla con otros.			
<b>COMPORTAMIENTO</b>				
4	Pide disculpas ante una mala acción.			
5	Practica normas de convivencia.			
6	Comparte sus cosas con los demás.			
7	Ofrece su ayuda a quienes lo necesitan.			
<b>JUEGO</b>				
8	Participa en juegos con sus compañeros.			
9	Se dirige a los demás mostrando un buen gesto y sonrisa.			
10	Juega amistosamente con sus pares.			
11	Disfruta de los juegos grupales.			
12	Solicita las cosas por favor.			
<b>IDENTIFICACIÓN</b>				
13	Muestra actitud de respetos hacia sus compañeros.			
14	Agradece cuando es necesario			
15	Colabora en actividades de grupo			
<b>TOTAL</b>				

Niveles de desarrollo en la socialización

Excelente	=	35	-	45
Bueno	=	24	-	34
Regular	=	13	-	23
Deficiente	=	0	-	12

INDICADORES	NIVELES			
	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
AUTOESTIMA	0 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 9
COMPORTAMIENTO	0 - 3	4 - 6	7 - 19	10 - 12
JUEGO	0 - 5	6 - 9	10 - 12	13 - 15
IDENTIFICACIÓN	0 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 9
SOCIALIZACIÓN	0 - 12	13 - 23	24 - 34	35 - 45

## LISTA DE COTEJO SOBRE CONOCIMIENTO DEL JUEGO

**Nombre:** .....

**Fecha de nacimiento:** ..... **Edad:** .....

**Evaluador:** .....

### INSTRUCCIÓN:

Señor evaluador marque con una (X): siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, A veces (2) si ocurre de vez en cuando y Nunca (1) si nunca ocurre.

N°	Ítems	Escala	
		SI	NO
<b>CONOCIMIENTO DEL JUEGO</b>			
1	Conoce el juego de la rayuela.		
2	Conoce el juego del trompo		
3	Conoce el juego del yaz		
4	Conoce el juego de las canicas		
5	Conoce el juego de rondas		
<b>PARTICIPACIÓN DEL JUEGO</b>			
6	Participa en el juego de la rayuela		
7	Practica el juego del trompo		
8	Participa con respeto en el juego del yaz.		
9	Participa cumpliendo reglas el juego de las canicas.		
10	Respetar las reglas al jugar las rondas		
<b>SATISFACCIÓN SOBRE EL JUEGO</b>			
11	Se muestra satisfecho al participar en los juegos tradicionales del trompo.		
12	Se muestra alegre al practicar el juego de la rayuela.		
13	Muestra interés por el juego del yaz		
14	Se siente feliz al jugar a las canicas		
15	Muestra satisfacción jugando las rondas		
TOTAL			

### Legenda:

(0 -10) No tiene conocimiento

(11 -20) Conoce medianamente

(21 -30) Tiene conocimiento

## MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

Conocimiento de juegos tradicionales y socialización en niños de la Institución Educativa N°959, Cutervo, 2020			
PROBELA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VAIABLES
¿Cuál es la relación entre el conocimiento de los Juegos tradicionales y la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°959- provincia de Cutervo- Cajamarca, 2020?	Los Juegos tradicionales se relación directa y significativa con la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020	<p>Determinar la relación del conocimiento sobre los Juegos tradicionales y la socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959-Cutervo- Cajamarca, 2020.</p> <p>Identificar el nivel de conocimiento sobre los Juegos tradicionales en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959- Cutervo- Cajamarca, 2020.</p> <p>Describir el nivel de socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959- Cutervo- Cajamarca, 2020.</p>	<p><b>Juegos tradicionales</b></p> <p>Conocimiento del juego</p> <p>Participación en el juego</p> <p>Satisfacción por el juego</p> <p><b>Nivel de socialización</b></p> <p>Autoestima</p> <p>Comportamiento</p> <p>Juego</p> <p>Identidad</p>

## MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

Conocimiento de juegos tradicionales y socialización en niños de la Institución Educativa N°959, Cutervo, 2020			
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra de estudio	Técnicas e instrumentos	Técnicas de procesamiento
<p>Según su finalidad, la investigación será de tipo descriptiva (Sánchez &amp; Reyes, 2015). Como diseño de investigación el que más se adecúa se optará por la clasificación realizada por (Hernández, Fernández, &amp; Baptista, 2014),</p> 	<p>Constituida por un total de 14 de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°959, en Cutervo, 2020. En cuatro años serán un total de 7 niños y de 5 años 7 niños.</p>	<p>La técnica es el medio por el cual se recolectará información a través de su instrumento correspondiente. En este caso emplearemos como técnica la observación</p>	<p>Para el procesamiento y análisis de la información se utilizará programa de Microsoft Excel y el software SPSS v. 26; con las que se obtendrán tablas de frecuencia tanto absoluto y porcentual.</p> <p>Para el análisis de la información se realizará a partir de la técnica estadística inferencial Rho de Spearman con la que se establecerá la relación entre el conocimiento de los juegos tradicionales y el nivel de socialización en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 959, en Cutervo.</p>