

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de 4 años, Institución Educativa N°513 Cutervo

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autor
Cubas Nuñez, Maria Marile

Asesor ORCID 0000-0002-4138-5475
Llanos Bardales, Jaime

Cajamarca – Perú

2022

TABLA DE CONTENIDOS

1.PALABRAS CLAVE	1
2.TÍTULO	1
3.RESUMEN	3
4.ABSTRACT.....	4
5.INRODUCCIÓN	5
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	5
5.2. Justificación de la Investigación	23
5.3. Problema	24
5.4. Conceptuación y operacionalización de Variables	25
5.4.1. Definición conceptual.....	25
5.4.2. Definición operacional	25
5.4.3 Operacionalización de variables.....	25
5.5. Hipótesis.....	27
5.6. Objetivos.	23
6. METODOLOGÍA.....	28
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	29
6.2. Población y muestra	29
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	30
6.4. Procesamiento y análisis de la información	31
7. RESULTADOS	32
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	37
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
10.AGRADECIMIENTO	41
11.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS Y APÉNDICES.....	45

PALABRA CLAVE Y LINEA DE INVESTIGACIÓN

PALABRAS CLAVE:

Español

Tema	Juegos clásicos, Socialización
Especialidad	Educación inicial

Keywords

Theme	Classic Games, Socializing
Specialty	Initial education

Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)

Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de
4 años, Institución Educativa N°513 Cutervo

Classic games to improve the socialization of 4-year-old
students, Educational Institution N°513 Cutervo

RESUMEN

En la presente investigación se planteó el objetivo, determinar cómo los juegos clásicos infantiles mejoran la socialización de estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N°513 Alto Carniche - Cutervo; para esta investigación en el aspecto metodológico, se empleó un tipo de investigación aplicada con un diseño pre experimental de un sólo grupo de pre y pos test aplicándose sesiones de aprendizaje a los estudiantes. La población estuvo conformada por todos los 50 estudiantes de la institución mencionada y la muestra constituida por 20 estudiantes de 4 años, la técnica que se empleó fue la observación y el instrumento aplicado la ficha de observación. En los resultados obtenidos en la dimensión integración se alcanzó un 70% de los niños se integraron con facilidad con sus compañeros. Finalmente se concluyó que la aplicación de los juegos clásicos si mejora significativamente la socialización en los aspectos de integración y comunicación de los niños y niñas del nivel inicial.

ABSTRACT

In the present investigation, the objective was to determine how classic children's games improve the socialization of 4-year-old students at Educational Institution No. 513 Alto Carniche - Cutervo; For this research, in the methodological aspect, a type of applied research was used with a pre-experimental design of a single pre- and post-test group, applying learning sessions to the students. The population was made up of all 50 students of the aforementioned institution and the sample was made up of 20 4-year-old students, the technique used was observation and the instrument applied was the observation sheet. In the results obtained in the integration dimension, 70% of the children were easily integrated with their peers. Finally, it was concluded that the application of classic games does significantly improve socialization in the aspects of integration and communication of children at the initial level.

INTRODUCCIÓN

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1 Antecedentes

A nivel internacional

Quishpe (2021), en su investigación se planteó el objetivo, determinar como los juegos infantiles y la socialización en los estudiantes de primero de Educación Básica, U.E “Dr. Ricardo Cornejo Rosales” en Ecuador; la metodología fue de tipo y diseño cualitativo, aplicada, como técnica se utilizó la observación y como instrumento cuestionarios; la investigadora arribó a las conclusiones: ser guiado por técnicas lúdicas ayuda a mejorar la socialización en infantes, y se dirigió a los educativos ya que es una herramienta novedosa para hacer más dinámica la labor de los mismos, empleando modos de desenvolver los saberes propios y en conjunto, haciendo posible promover los procesos educativos.

Arias (2019), en su estudio tuvo como objetivo, crear y aplicar un propuesta didáctica usando juegos tradicionales como ente que desenvuelva la autonomía en un grupo estudiantil básica primaria de 6 a 8 años, I.E.D Vista Bella sede c. jornada tarde de Bogotá; se empleo el enfoque cualitativo, tipo de investigación acción; técnica empleada la entrevista, instrumentos aplicados la ficha de entrevista, diario de campo; la población se conformo por 35 participantes; la investigadora llegó a las conclusiones: aplicar los juegos propuestos como tecnica en la educacion fisica permite autoreflexionar, vivir experimentos corporales que ayudan a desarrollar la motricidad y fortalece la habilidad de socializar, el valor colectivo y conjunto. Ademas generan espacios de aprendizajes que se direccionan en

beneficios comunes que disminuyen las divisiones, creando ideales de fuerza y construcción entorno a la educación.

Castro y Robles (2018), se plantearon el objetivo general, emplear los juegos de tradición como estrategia para el restablecimiento de vínculos de afecto en los estudiantes del grado transición del Liceo “La Alegría de Aprender” Colombia. Con un tipo de investigación básica y enfoque cualitativo; las técnicas empleadas, la observación y entrevista; la población se conformó por 15 niños, arribando a concluir: Durante el proceso de investigación se pudo distinguir que no siempre todo juego se adecua para el restablecimiento de las relaciones de afecto, por ende se seleccionaron algunos juegos que al emplearlos ayudaron a forjar amistades, interacciones, respeto y trabajo colectivo. También se dio la oportunidad de caracterizar los juegos según las edades con los niños, quienes disfrutaron durante el desarrollo de estas actividades que les permitió trabajar en conjunto con sus compañeros sin distinción alguna. Es importante emprender una gestión que involucre el bienestar de la infancia, por eso es indispensable que busquemos estrategias como estas que fomenten el desenvolvimiento integral de los infantes de una manera sana en la que los niños solo necesitan el empleo de su propio cuerpo o de algunos recursos del medio que son de fácil obtención.

Espinoza, Flores y Hernández (2017) su estudio tenía el objetivo de: desenvolver actividades que motiven la socialización, en infantes preescolares de multiniveles, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, durante el segundo semestre del 2016; emplearon la metodología de enfoque cualitativo exploratorio, estudio aplicado, los investigadores concluyeron: Los actos realizados por los educadores dan pie a la socialización, tales como diálogos en grupos, juegos y estrategias. Además, hay alumnos que se ayudan entre sí e intervienen en las labores diarias con entusiasmo, socializando en grupos y forjando conocimientos. Los aspectos que dificultan una adecuada socialización que se ven en clases son las siguientes

limitaciones: niños tímidos, las inseguridades, déficits en el habla, agresividad, estas que se presentan en el desarrollo, son obstáculos para los educadores y los estudiantes.

A nivel nacional

Arias y Huaynate (2021), en su estudio el objetivo fue determinar los efectos de los juegos como técnica pedagógica en procesos de atención y concentración de alumnos de 5 años, I.E "Santa Rosa de Lima" - Yanacancha-Pasco. El estudio fue experimental, nivel preexperimental, y el método inductivo – deductivo, la población se conformó por niños de 5 años. Para la realización del estudio se emplearon técnicas que ayudaron a recabar información, pudiendo determinar que los juegos empleados como estrategia pedagógica ayudo a mejorar la atención y el estar concentrado, por ende, se acepta hipótesis de indagación y se rechaza la hipótesis nula.

Cordova (2021) en su tesis tuvo como propósito, identificar como influyen los juegos tradicionales en el motor grueso en la I.E, 220 de Guadalupe, 2020; en el estudio se empleó la investigación aplicada, diseño pre experimental, el muestreo fue representado por 14 infantes en edad de 4 años, la técnica fue la observación y la ficha de observación el instrumento; la investigadora llegó a la conclusión: que se vio mejora en la motricidad gruesa con la aplicación de los juegos tradicionales, pero debido a las restricciones por el COVID 19, se hacía difícil el empleo de estos. Así indicamos que los discentes están progresando en el logro de su coordinación y ritmo, sin embargo, tienen equilibrio en sus movimientos.

Carazas (2020), en su tesis tuvo como propósito, determinar como se relacionan los juegos recreativos con la socialización en niños de tres y cuatro años, I.E.I. Túpac Amaru II, Distrito Samuel Pastor, Provincia de Camaná, Arequipa 2019; en la metodología el tipo de investigación

aplicada, diseño descriptivo correlacional. La población fue de 34 niños y su muestra fue de 20 participantes, para la recolección de datos se usó la ficha de observación y la lista de cotejo, los instrumentos fueron validados por expertos los cuales estuvieron en conformidad; se concluyó así; hay un vínculo positivo entre los juegos de recreación y la socialización con una r de Pearson de ,492 a un nivel de confianza de ,028 < α 0,05. Y respecto a los niveles sociables, los participantes están en el nivel previsto y destacado con 50%.

Guidotti y Granados (2019), en su estudio el objetivo fue determinar como influyen los juegos infantiles concretos en el crecimiento psicomotor de pequeños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho-Lima; fue un estudio aplicado, pre experimental con pre y post test. El muestreo no probabilístico, con una muestra de 20 participantes de 5 años. Como instrumento se empleó el test de desarrollo psicomotor. Se pudo concluir que los juegos aplicados tienen influencia en el crecimiento psicomotor de los pequeños. Por ende, después de aplicar los instrumentos se vio como resultado que en el pre test ningún niño estuvo en nivel bueno, pero en el post test 13 participantes alcanzo este nivel (52% de la muestra).

Dueñas y Espinoza (2018) en su estudio tuvieron como objetivo saber cómo se desenvuelve la socialización, partiendo de lo familiar, lo escolar, los juegos y habilidades sociales, en estudiantes de 5 años, I.E. N° 273 “Perú - Japón” de Nasca, emplearon la indagación básica, y un diseño descriptivo Simple, de esta manera las investigadoras llegaron a las siguientes conclusiones: Lo familiar en las socializaciones son los agentes socializadores que se conocen primero, y ayuda no solo al enseñar las culturas y patrones, sino, al dar muchas oportunidades que permite poder sociabilizar. La escuela, en estos procesos son el segundo entorno que ayuda

al crecimiento social, ofreciendo muchas oportunidades para practicar autónomamente la socialización.

Salvador (2018) en su estudio sobre juegos tradicionales para la mejora de socializaciones en infantes de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías 2017” empleo un diseño de investigación pre experimental, llegando a concluir lo siguiente: El pre-test reflejo que mayormente los estudiantes están en un bajo nivel sociable, mostrando la falta de comunicación e integración a grupos. Después de aplicar los juegos tradicionales en 10 sesiones de aprendizaje, los 10 participantes aumentaron su socialización, obteniendo mejoras.

Chávez (2017) En su tesis quiso determinar la comparación de los niveles de socialización en estudiantes de cuatro años, I.E.I. N° 215, Trujillo -2017, empleando un tipo de investigación descriptivo comparativo, arribando así a las siguientes conclusiones: la dimensión autoestima de socialización, cuando se compararon las aulas naranja y turquesa, las dos se ubicaron en regular con setenta y dos por ciento y ochenta y nueve porcientos.

A nivel local

Bautista (2019), en su tesis se planteó el objetivo, enseñar que los juegos coordinados tienen influencia en el desenvolvimiento significativo de la socialización en los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 392 Ahijadero Bambamarca, Cajamarca; su estudio fue explicativo y con diseño cuasi experimental, con un solo grupo de pre y pos test; como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo; la población se formó por 42 estudiantes, y la muestra por 15 participantes de inicial; la investigadora concluyó que: estos juegos coordinados, representan instrumentos que ayudan a los pequeños a desenvolver sus habilidades sociales, además de que disfrutaban de estos juegos en un entorno de convivencia armónica y

afectuoso practicando valores al respetar, empatizar, tolerar a otros, ser justos y solidarios.

González (2017) desarrollo su estudio con el objetivo dar información sobre las consecuencias que produce aplicar “juegos sociales” como estrategia didáctica para mejora la socialización en el área de personal social, de estudiantes de 3 años, usando una metodología de tipo exploratoria, llegó a concluir que: previamente a las aplicaciones de los juegos recreativos se identificó en el aumento de socialización. Se encontraron diferencias estadísticas en los datos del pre y post test, observando que hubo una mejora de 29,5 puntos.

1.2 Fundamentación Científica

Teoría educativa

La indagación se sustenta en la Teoría Cognitiva Social tal como sostiene Bandura (1987), quien describe que aprendemos de las experiencias sociales existentes y de manera interactiva. Del mismo modo, Vygotsky (1995) el cual expone que el crecimiento intelectual de las personas se relaciona siempre con el ambiente donde se encuentra el individuo, y también señala que los juegos nacen del querer hacer contacto con otras personas.

Jean Piaget (1982 p.26), expresa que el juego esta mezclado con el intelecto del infante, ya que ayuda a asimilar la realidad dependiendo de los niveles de evolución del ser. El juego es: "la mejor herramienta para el equilibrio psicológico y el crecimiento motriz, y contribuye a la mejora del ser consciente en sociedad, por ende es importante realizar estas actividades en preescolar.

Juegos Clásicos

Los juegos clásicos, de acuerdo con Lachi (2015) sostiene que son actividades y tradiciones de cada sociedad y no se escriben en libros ni pueden comprarse, cada juego tradicional llega dependiendo de épocas, es decir, se ven mas en algunos meses y hay veces donde se modifican.

Como señala, Vidar (1995), manifiesta que los juegos clásicos se conocen como juegos tradicionales, y son juegos donde no se necesitan juguetes tecnológicos ya que solo se utiliza el cuerpo y elementos que se encuentran en nuestro ambiente como piedrias, ramas secas, tierra, etc.), o cosas del hogar como envases, hilos, herramientas, etc. (Concepto definicion.de, 2019)

Hay juegos de infantes tradicionales que son los mas viejos o sencillos como cometas, juegos de pelotas, canicas o metras, etc. Hay algunos contruidos por los mismos infantes como barcos o avioncitos con papel, caballos con palos, armamento de cartoncs, entre otros, e inclusive los juegos de mesa y ciertos juegos de cartas.

Características de los juegos clásicos infantiles

Con respecto a sus características EcuRed (2019) expone las siguientes:

Se dan por temporada y suelen ser escasos en otros tiempos.

Hay juegos que son de invierno y requieren más movilizaciones y hay unos que son de menor esfuerzo y se realizan en verano.

Hay algunos especialmente para cada sexo, tales como las muñecas y la cocinita para las niñas y el trompo y las metras para niños.

Van dirigidos a ciertas edades, por ejemplo, las canciones de cuna que estimulan sensorio-motores son para los más pequeños.

Los niños los juegan por el placer que les brinda y ellos deciden cuando jugar.

Dan respuesta a los requisitos de los niños, con reglas fáciles y flexibles.

No necesitan elementos extravagantes y se pueden realizar en cualquier ambiente

Fácil para compartir con otros y crear vínculos.

Los juegos clásicos en el desarrollo de los niños

Lachi (2015) Los juegos tradicionales no van con manuales ni son impuestos, los infantes son los que eligen cuando jugar y es precisamente esa cualidad la que identifica los juegos tradicionales, revelando como son, los intereses y que se realizan sin uso de elementos costosos ni cosas extravagantes, por el contrario cualquier objeto puede ser útil, convirtiéndose en un agente facilitador cultural y social, es por eso que ofrece muchas posibilidades para el desarrollo intelectual y social.

Reactivar estos juegos clásicos, siendo una estrategia didáctica, conlleva desenvolver habilidades y aptitudes que estimulen su pensar y sentir, debido a que al jugar hacen representaciones de sus vidas. Estos juegos también fomentan el sentir y el crecimiento psicomotor de los niños, ayudando mas adelante a desenvolverse en la lectura y escritura, además de ver los caracteres de las cosas y poder describirlas y hacer comparaciones.

Araujo (2018) El juego tradicional posee un rol importante en el crecimiento ya que complace a los pequeños cuando quieren convivir, y se cree que estos juegos preparan a los niños para vivir en sociedad, haciendo

que vayan conociendo de forma dinámica como actúan las personas y los vínculos sociales entre ellos; el juego posibilita recrear papeles como proyecciones de la vida futura; por ejemplo, al jugar “casita, ser doctor, los exploradores, la escolita, etc.”

Salvador (2018) Por medio de estas actividades dinámicas los infantes descubren, viven y experimentan, enriqueciendo su lenguaje y desarrollando su creatividad e imaginación.

El juego ayuda a movilizar un grupo de aptitudes y habilidades que hacen más fácil el construir los aprendizajes y ayudan al desarrollo de la mente, las emociones y la socialización de los infantes, esto se debe a que su objetivo es brindar beneficios al crecimiento integró. El juego también sirve para que los niños puedan desarrollar su creatividad disfrutando así de ellos y desenvolviéndose sin tener miedo y pudiendo ser libres en el medio en el que se encuentran. Por medio de los juegos también se puede interactuar con las demás personas y niños favoreciendo los procesos de aprendizaje.

Los juegos clásicos son actividades que están vinculados con los infantes, dado a que son expresiones comunes en las edades infantiles y proporciona a los niños alegría, libertad, placer, distracciones, estímulos y desarrolla distintas capacidades.

Clases de juegos clásicos

Con respecto a esto, Araujo (2018) expone los siguientes tipos:

- a. Juegos de Iniciación:** al momento de empezar a jugar primeramente los niños deben estar de acuerdo sobre quiénes van a realizar las acciones, por esta razón recurren a diferentes maneras de selección,

entre ellas; tirar la moneda, pares o nones, piedra papel o tijera, entre otros.

- b. Juegos de fortaleza y destreza:** están inmersos todos los juegos de carreras tales como: jugar a la escondida, la eres, etc. Y otros tipos de juegos en los cuales se requiere esfuerzo corporal y movimientos rápidos como por ejemplo, el gato y el ratón, un dos tres pollito inglés, entre otros. Y los que requieren mayor precisión y coordinación motora tales como saltar la cuerda, carrera de sacos, etcétera.
- c. Juegos de Socialización:** están agrupados un conjunto de juegos donde no se necesita tanto el esfuerzo corporal. Comúnmente los niños suelen alternar las funciones de este juego, por ende no hay un ganador o un perdedor en concreto. Dentro de estos juegos podemos destacar el palito mantequillero, la gallina ciega y juegos de palmadas que son más comunes en las niñas. Sin embargo, hay algunos juegos que tienen penitencias que son una especie de castigo realizado como parte del juego. Uno de los juegos de socialización más común entre las niñas es el juego de ronda, donde todos se agarran de las manos y van cantando canciones dependiendo de la población en la que viva y su cultura.
- d. Juegos Gráficos:** aquí destacan juegos de escritura que se basan en el uso de la memoria o el intelecto tales como el ahorcado y la vieja, Los cuáles son fáciles y de pocas instrucciones.
- e. Juegos de literatura:** mayormente son juegos verbales que se trata de palabras conformadas donde deben pronunciarse correctamente las oraciones como por ejemplo los trabalenguas.
- f. Juegos de juegos:** representan los más comunes ya que aquí se encuentran los juegos de metras, el cual consiste en lanzar las metas sobre un recuadro para chocar las entre sí y poder meterlas en un agujero, la perinola y también consiste encajar una parte con la otra y están unidos por una cuerda, anteriormente se construía con latas o

madera tallada pero ahora son de plástico, el cometa, el yoyo, el trompo, y muchos otros juegos tradicionales que son realizados con juguetes que se obtienen fácilmente y no son lujosos ni extravagantes.

Los juegos clásicos en la educación inicial

Estos tipos de juegos permiten que los estudiantes puedan conocer más acerca de sus culturas y sus raíces: ayudando a preservar las raíces culturales etnias de cada región de forma resumida y con experiencias inolvidables, forjando de esta manera una forma de enseñar diferente donde los niños pueden divertirse y enriquecer sus conocimientos a la misma vez. Representan una base para transmitir los conocimientos y tradiciones a través de los años: el poder activar los en cada época profundiza las raíces y hace posible entenderlos mejor en la actualidad. El practicar los consecuentemente en el hogar y en la escuela se considera una muestra de cariño y cooperación con el desarrollo de las capacidades motrices. Al fomentar los juegos activos y participativos se incentiva al sedentarismo del cuerpo hicie fomenta el crecimiento de los niños evitando la obesidad infantil en una cultura tecnológica donde poco a poco se han ido perdiendo las tradiciones y este tipo de juegos. (Conceptodefinicion.de, 2019)

Salvador (2018) Los juegos deberían de ser empleados en la educación inicial porque son de gran ayuda para que los niños puedan desenvolverse en su entorno y tengan interacciones con las personas que están a su alrededor. Los educadores tendían que tener presente la juegos a la hora de formar los planes de estudios dependiendo de las necesidades de los infantes. cada juego posee fines y metas definidas, por esta razón los educadores de inicial deberían destacar qué no es un buen aprendizaje sí los estudiantes no disfrutan y retienen los conocimientos, si no sé socializa ni se fomenta la creatividad.

Por medio de los juegos tradicionales es posible enseñar a los infantes de manera que mientras juegan puedan ir aprendiendo a socializar y poner en práctica valores como la amistad, socialización y compañerismo, desarrollando también las habilidades corporales mientras explora y experimentan.

Dimensiones de los juegos tradicionales,

Cruz (2001), señala las siguientes:

- a) **Afectiva**, representa la paz y las ganas de los estudiantes para realizar las actividades y comunicar sus emociones y sentimientos a través del juego. (Agramonte, 2018),
- b) **Social**, debido a que los estudiantes pueden participar de forma activa en los juegos y formar equipos, ayudando a sus compañeros a la consecución de los objetivos, teniendo una buena socialización para conseguirlo. (Alarcón et al.,2013)
- c) **Intelectual**, El niño tienen la capacidad de demostrar sus habilidades proporcionando datos informativos a las demás personas de su grupo y así poder alcanzar los objetivos previstos. (Pérez y Palomino, 2017).
- d) **Física**, ya que muchas veces se necesita fortaleza inmovilidad física, demostrando las habilidades motoras y siendo autosuficiente para conseguir lo que desea. (Pérez y Palomino, 2017).

Los niños conocen muchos de los juegos clásicos pero no lo realizan a diario por esta razón en los talleres es importante aplicarlos, pero en los últimos años debido a la pandemia COVID19 ha sido más difícil poner en práctica la socialización de los niños en grupos.

Socialización

Chávez (2017), manifiesta que socializar es un proceso donde existe un vínculo entre un individuo y sus semejantes, donde se emplean movimientos corporales y son aceptados las actitudes sociales. Además es un proceso por el cual las personas saben cómo interiorizar reglas y valores de las diferentes culturas y sociedades. Esto hace posible que se obtengan capacidades para desenvolverse exitosamente en las interacciones sociales. De esta manera cómo podemos referirnos a la socialización como una influencia del entorno social sobre un individuo, y también referirnos a la socialización de una forma más subjetiva.

Aguilera (2005) Citado por Gonzales (2017) expresa que la socialización es una especie de proceso en donde conocemos la manera de integrarlos a la sociedad en la que vivimos, creando vínculos con los demás y respetando sus reglas y valores. Realmente cómo se considera que para tener un buen desenvolvimiento social es importante aprender a ser social lo cual debe iniciarse desde los primeros años de vida.

Chávez (2018) la socialización es un procedimiento en donde los infantes y adolescentes van adquiriendo Conocimientos sobre cómo comportarse en sociedad, las creencias, valores, costumbres y capacidades de cada familia y de cada entorno dependiendo de la sociedad a la que pertenezca.

Dueñas y Espínoza (2018) lo ven como un proceso donde una persona influye en las demás, aceptando también las formas de comportamiento y adaptándose a estas mismas puntos es un procedimiento de adaptarse como ser a la sociedad en la que se vive. Para realizarlo la persona debe interiorizar aprendiendo las normas y los valores, teniendo un comportamiento adecuado dependiendo a las exigencias de la sociedad.

Desarrollo de la socialización en los niños y niñas

Chávez (2017) cada persona desde los primeros años de vida hasta alcanzar su madurez tiene presente las costumbres para convivir en sociedad, de esta manera se baña inculcando tales a sus hijos y familiares descendentes. Los infantes empiezan a socializar a medida que van creciendo como en otras palabras van aprendiendo las actitudes que son apropiadas a su cultura, ampliando su entorno y haciendo amistades cuando va al jardín, al parque, a lugares públicos y en su mismo hogar. Los papás representan el ejemplo de desenvolvimiento social en los infantes, la relación que estos poseen con los niños es una base fundamental para la socialización.

Según Schaufter, se socializa cuando se realizan encuentros de los niños con las demás personas que están en su entorno y esto tiene como resultado las experiencias que influyen en su historial acumulado.

Gonzalez (2017) durante el proceso de socialización los infantes van adoptando las herramientas sociales y culturales del ambiente donde se encuentra incluyendo los en su identidad social punto de esta manera va aprendiendo lo que se acepta dentro de una sociedad y las actitudes que no son aceptadas, comenzando a reconocer las normas que lo ayudarán a vivir en una sociedad sana punto por esta razón es necesario que los padres de familia desde los primeros años brinden confianza a los niños por medio del cuidado y del valor incentivando los valores para que estos crezcan con autoestima y seguridad, lo cual va a repercutir como una persona sociable.

.
MINEDU (2016) el desenvolvimiento de los niños como una persona sociable es un procedimiento que nace dentro de la familia IVA construyéndose sobre los vínculos afectivos y seguros que ellos van estableciendo con los adultos que están a su alrededor. Estos vínculos forman relaciones de apego, las cuales dan seguridad de poder confiar y creer en las personas que están en su entorno. Las vivencias sociables van a

permitirle también conocer gracias a su entorno diferentes costumbres y culturas.

Agentes influyentes en la socialización de los infantes

Según González (2017) socializar es un gran proceso donde la complejidad se encuentra en los diferentes agentes que ayudan a socializar al Infante. dentro de los aspectos que pueden tener influencia bien sea positiva o negativa en los pequeños se encuentran:

La familia: Como se dijo en la parte anterior, este es elemento que tiene el primer papel en las socializaciones que afronta el pequeño, siendo así el elemento primordial y más persuasivo que tiene influencia en el desenvolvimiento del niño como socializador.

Clase social: Desde su nacimiento, los bebés forman parte de clases sociales, las que estará presente por un tiempo en su vida sin modificarse. Por lo general, estos niveles socio-económicos se relacionan a la educación que se les da a los niños, los actos de socialización, juegos de recrear y cualquier dinámica lúdica va a tener relación con este elemento, el cual tiene mucha influencia en cómo se desenvuelva el niño en sociedad.

La escuela: Es un elemento indispensable en la socialización de los pequeños, posibilitando a estos conocer lo que es real y dándole formas de culturizarse, costumbres, valores para su desenvolvimiento social. Esta es capaz de dar refuerzos positivos o negativos para canalizar las socializaciones de los niños en sus primeros años. Su influencia del contexto social, tiene tanta importancia como la familia, pero es la escuela quien proporciona el entorno y así los infantes puedan avanzar con los primeros pasos a grupos, facilitando su adaptación en masa y su socialización, con respecto a la importancia del medio donde el pequeño crece.

El docente: En la escuela, cada educador tiene un rol importantísimo en la socialización de los educandos, su manera de actuar y con sus reglas van forjando un carácter en los pequeños, lo cual va influyendo en el comportamiento de estos en la escuela, pudiendo ser retraídos o tímidos o por el contrario, extrovertidos.

Los medios de comunicación: Este es un elemento que tiene gran influencia social en los individuos, ya sean niños o personas mayores, posee gran impacto en los comportamientos del individuo.

Elementos que dificultan la socialización en inicial

Con respecto a esto Chávez (2017) cita a Manzo (2013) quien expone que los problemas de socialización son trabas que van a limitar a los niños en el crecimiento y desenvolvura social, impidiéndoles que creen vínculos y se integren en las labores lo cual va a afectar los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo presente que los pequeños forjan los aprendizajes por medio de las vivencias.. La etapa preescolar, tiene el proceso de socialización más intenso y se necesita socializar al momento de que los niños comienzan a crecer debido a que esto es de utilidad para lo largo de su vida.

Chávez (2017) menciona los siguientes problemas que pueden presentar los niños para su desarrollo social:

a. Timidez: representa un estado donde los infantes se sienten incómodos y se causa por las posibles expectativas de repercusiones negativas que puede tener el vincularse con otras personas, la sensación de pena o vergüenza ante casos desconocidos impide que puedan establecer diálogos y vínculos fluidos con otros. A veces los pequeños sufren de timidez por el entorno en el que vive y evitan convivir con otras personas, no tienen una participación activa en los salones de clase y esto puede trascender a su vida social.

- b. Inseguridad.** Está se presenta cuando estamos dispuesto a cosas desconocidas y afectan el pensar positivo y la relajación, es necesario enseñar a reconocer las personalidades de las personas desde que el niño empieza a crecer para que pueda aprender a reconocer los modelos que están a su alrededor. Al privar de confianza a los pequeños la inseguridad se hace más profunda a medida que ellos van creciendo y los pensamientos negativos van a incrementar, teniendo como consecuencia déficit para valerse por sí mismo y limitando sus acciones diarias.
- c. Frustración.** Esto es un estado que se produce por diferentes elementos pero generalmente se da cuando no se puede conseguir un objetivo previsto y ocasiona a su vez la aparición de enojo, y el algunas veces agresión verbal o física. Los representantes y padres a veces pueden frustrar a los hijos cuando les prohíben hacer cosas que creen que no están a su alcance, lo cual crea frustración e inseguridad en los niños.
- d. Egocentrismo:** Los pequeños suelen ser egocéntricos porque está en su naturaleza y se centran en ellos mismos, y a medida que van creciendo van preocupándose por ellos mismos y no es malo porque desarrollan el autoestima y la preocupación por estar bien, creando una personalidad fuerte. Sin embargo cuando el egocentrismo se prolonga hacia la adultez las personas en su entorno no van a socializar fácilmente con el individuo lo que ocasionaría una persona solitaria y sin amigos, por ende es importante ir enseñando a medida que los niños van creciendo los límites.
- e. Conflicto.** Es parecido a un choque que existe dependiendo de los pensamientos o afectos contradictorios de las necesidades, fines o acciones que no son compatibles. Los representantes y educadores hacen la función de mediador cuando existen los conflictos enseñando a los niños el afecto y el cariño, ayudándonos así a siempre hallar soluciones pacíficas y tolerantes.

f. Agresividad: Este es un problema innato en los infantes preescolares, es importante que se ayude a controlar para conseguir la socialización. Ser agresivo ocasiona comportamientos en los niños como golpear a los demás, ser ofensivo, burlarse y emplear palabras inapropiadas para ser el centro de atención, es un problema socializador ya que va a impedir la relación y los vínculos afectivos con otras personas. Dentro de los tipos de agresiones están:

Agresión verbal: se debe estar atentos a los tonos que emplean los infantes comas si son agresivos cuando dialogan con otras personas se debe intentar ver las intenciones de lo que transmite, ya que por lo general nos hacen ver qué son inseguros pero no son capaces de hablarlo con los demás.

Agresión corporal o física: al momento de que un Infante ataca a otras personas es necesario actuar rápidamente porque no se puede ignorar ni dejarlo así porque esto va a afectar lo más adelante a la hora de socializar.

Elementos presentes en la socialización

Chávez M (2017) menciona las siguientes:

- a. Autoestima:** es una forma de tener amor propio sin condiciones y tener confianza en que tenemos la capacidad y que somos aptos. Es una combinación de nuestros defectos y habilidades estando en armonía y mostrando una persona positiva que es capaz de entablar relaciones. Debería ser la autoestima el primer valor que mol de la socialización sana, siendo la actitud que tienen los individuos para forjar una personalidad que va a dar lo mejor de sí iba a permitir establecer vínculos con los demás.
- b. Comportamiento:** Son todas las actitudes que el individuo hace en el ambiente en el que se encuentra ya sea en público o en privado y coaccionado. En el preescolar comienza el desenvolvimiento de los

valores, y de las normas de comportamiento paternos, las cuales se internalizan en los niños. Es una etapa en la cual van a aprender lo que está bien y lo que no. Dentro de las expresiones de conducta en el crecimiento de la conciencia se debe conocer cuando los niños están mintiendo o cuando realizan acciones que no están bien, el no cumplir con las reglas genera en ellos sensaciones de culpa o ansiedad y en otras ocasiones castigo así mismo.

- c. Identificación:** los individuos en los procesos sociales encuentran generalmente un lugar donde se sienten bien y este es un elemento activo que va ayudar a adaptar su comportamiento dentro de la sociedad. Es posible lograrlo con ejemplos, debido a que nuestro ente socializador adopta actitudes que ve y los identifica cuando van de acuerdo con el formando así su ideal positivo.

La socialización en la educación inicial

Salvador (2018) los vínculos sociales de los infantes van a permitir que estos puedan crear interacciones, conociendo lo que le interesa y adquiriendo pautas de comportamiento por medio de los juegos, especialmente en los que se dan a conocer grupos puntos se relacionan con su entorno y complementan los vínculos sociales en las escuelas dónde los educadores van a fomentar en ellos la socialización consiguiendo que puedan integrarse adecuadamente a los grupos y con sus compañeros.

Dueñas y Espinoza (2018) los centros educativos tienen el fin de ayudar en el proceso de enseñanza a que los niños adquieran las habilidades que se necesitan para ser responsables y poder adaptarse a las metas colectivas, teniendo actitudes prosocial y cooperativa, de esta manera puede desenvolverse en lo académico y en las áreas que son de interés para ellos, adquiriendo valores sociales que pueden ejercer como ciudadanos.

Por medio de la habilidad sociable se pueden crear relaciones entre una persona y el medio social en el que se encuentra creando así un desarrollo para ambos puntos es por esto que socializar es muy importante para la sociedad y también para lo psicológico ya que representa un ente elemental.

En cuanto a la relación extraescolar de los educadores y los alumnos se cree que es algo positivo porque ayuda a conocer mejor a los educadores y crear lazos afectivos. En este trato podemos incluir lo que es las tutorías, ayudas, atenciones personalizadas e intereses por el crecimiento de los estudiantes. De esta manera es posible crear interacciones productivas para el buen rendimiento escolar.

Competencias de la socialización en los niños y niñas

Construye su identidad: es un elemento que los infantes van a adquirir acerca de sí mismo, en otras palabras sus caracteres personales como lo que le gusta y lo que prefieren. Es en esta interacción que puede construir una identidad única, con la visión de cómo se ve a sí mismo y de cómo ve a los demás y su entorno, siendo una persona activa que posee iniciativa y respeta los derechos. Conforme va creciendo su medio ambiente también va a hacerlo y va a poder reconocer las emociones que sienten, aprendiendo a expresarlo y también buscando ayuda en su educador cuándo es necesario. (MINEDU, 2016)

Convive y participa democráticamente: Los pequeños cuándo van llegando a los 3 años empiezan a convivir y a participar de forma democrática con sus compañeros, partiendo de las interacciones en juegos.com a exploraciones o en la vida cotidiana: con la compañía de los educadores y promotores pueden integrar cuáles son sus límites y saber las normas ayudando así a construir acuerdos necesarios para vivir en armonía. (MINEDU, 2016)

Dimensiones de la socialización

Felipe y Ponce (2017) exponen que dentro de las dimensiones conforman las edades infantiles se encuentran:

- a) **Integración:** necesita formas de comportamiento en los infantes, vínculos sociales entre ellos y los grupos, comunidades y medio que lo rodea, los vínculos afectivos se conocen y hacen conforme a la forma en la que los niños ven las cosas, conforme a las vivencias que tiene en sociedad, y dependiendo de los cambios que haya en su entorno. La integración es un proceso que emerge cuando ciertas personas se unen a algún grupo o comunidad.
- b) **Comunicación:** viene siendo la integración que emerge por medio de los diálogos entre las personas y por lo general dentro de una cultura punto es por esto que la vida en sociedad puede entenderse como un órgano de interrelaciones donde las personas se comunican interiormente en los grupos de individuos y con el medio en el cual se desenvuelven.

Follari (2000) la comunicación como un acto primordial para accionar se fundamenta en la forma de ver las cosas. Las labores de los individuos en la sociedad, por ende posee propósitos y fines pro sociedad. Como un ente regula las interacciones de las personas, la comunicación tiene que verse como un elemento primordial para interactuar. Así podemos decir que esta es nuestra primera expresión para relacionarnos con el medio en el cual nos encontramos y dónde podemos ser escuchados por las demás personas que están en nuestro entorno.

- c) **Actitud:** conforma el comportamiento que es utilizado por un individuo para hacer labores, por lo cual podemos inferir qué es la manera en la que se comporta, considerando además qué es una forma de motivación social.

Girod (1986) expresa con respecto a esto qué es la actitud una capacidad inerte de las personas para poder enfrentarse al medio en el que se encuentran y las vicisitudes que pueden presentarse en la vida diaria.

2. Justificación de la investigación

En la justificación teórica, se sustenta en la Teoría Cognitiva Social planteado por Bandura (1987), exponiendo que vamos aprendiendo de las vivencias de sociedad que existen y de manera interactiva, también vigotsky (1995) señaló que el desenvolvimiento intelectual de las personas se vincula completamente con el ambiente en el que se esta envuelto. Jean Piaget (1982 p.26), manifiesta que el juego es una parte del intelecto del niño ya que este representa la forma en la cual asimilan las funciones o reproducciones reales en cada etapa del crecimiento.

Justificación práctica, los resultados pertinentes del estudio es de gran ayuda de manera objetiva para tomar en cuenta la revaloración los juegos clásicos para la contribución a socializar a los niños de inicial.

Justificación metodológica, la planificación y empleo de sesiones de aprendizaje con los diversos juegos clásicos ha permitido mejor el proceso socializador en los alumnos, podemos resaltar que los estudiantes se muestran más comunicativos y participativos.

Justificación social, la aplicación pertinente de los juegos clásicos, tenga lugar a fomentar la interrelación con los integrantes de la familia, compañeros en la institución educativa y en su entorno; de tal forma que los niños crecen y se desarrollan iniciando de manera sostenible sus habilidades blandas hacia el futuro.

Pedagógicamente es importante porque contribuye a profundizar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre la socialización con los demás

estudiantes; desde el aspecto curricular, permite al docente planificar actividades para desenvolver la socialización pequeños de 4 a años de edad.

El aporte científico, el conocimiento sistematizado y comprobado de los juegos tradicionales favorece como antecedentes válidos en futuras investigaciones relacionadas a la socialización infantil.

3. Problema

En el estudio sobre los juegos clásicos y la socialización de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 513 Alto Carniche, ubicada en la Provincia de Cutervo; describe una problemática en la mencionada institución, la cual es la deficiencia que poseen los niños con su socialización y su manera de compartir con sus pares y con su entorno social.

Las limitaciones pueden darse por el escaso conocimiento y aplicación de estrategias metodológicas, poco uso de medios y materiales didácticos, la escasa atención en los niños.

Marín (2018), quien manifiesta que socialización de la niñez, es la manera que los individuos interactúan con los demás mediante la comunicación y participación activa, los mismos que se preparan progresivamente para desenvolverse en la sociedad.

Con este estudio se pretende que los juegos clásicos se empleen en la mejora de los estudiantes de inicial, con el fin de lograr que los pequeños se desenvuelvan con facilidad con las demás personas y establezcan vínculos de amistad. Por lo que se plantea el siguiente enunciado ¿De qué manera los juegos clásicos mejora la socialización de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°517 Alto Carniche, Cutervo?

4. Conceptuación y operacionalización de variables

Definición Conceptual

Juegos clásicos

Vidart (1995, p. 105.) Se conocen cómo tradicionales los juegos que son típicos de cierta región o comunidad, y los cuales son realizados sí que intervengan juguetes digitales o tecnológicos ni juguetes fabricados, solo se necesita emplear el cuerpo y elementos que son de fácil obtención como piedritas, ramas, semillas, entre otros. Y objetos que se encuentran en el hogar tales como hilos, envases, asientos, etc.

Socialización

Bergan D. (1996) citado por Chávez (2017) manifiesta que la socialización es una manera en la cual los individuos pueden interactuar entre sí, preparándose para ocupar un puesto en la sociedad. Los infantes van experimentando la socialización a medida que asimila lo que ven, lo que escuchan y todo lo que está en su medio ambiente, en el entorno familiar y en sus amigos para emplearlos en la sociedad. Entonces socializar es él desarrollar rasgos personales dependiendo de las pautas dominante.

Definición operacional

La variable juegos clásicos, se ha medido en dimensiones, elaborando indicadores y haciendo más específico con 15 ítems, que se evaluó con la escala valorativa: inicio, proceso y logrado.

La variable socialización, se empleó la ficha de observación y se ha medido dimensionando, elaborando indicadores y considerando 15 ítems, que se evaluó en escala valorativa de: inicio, proceso y logrado.

Cuadro de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
V.I Juegos clásicos	Social	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación con sus compañeros. - Socialización en los juegos. - Motivación por el juego. - Emisión de opiniones. - Participación activa en los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es comunicativo con los compañeros al hacer los juegos - Se socializa con los demás cuando se realizan los juegos clásicos. - motiva a los compañeros empleando palabras de aliento en el desarrollo de los juegos. - Emite opiniones antes durante y después del juego respetando lo que opinan los otros . - Participa activamente en los juegos realizados por sus compañeros.
	Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de su lateralidad. - Nombra diferencias y semejanzas. - Escucha con atención. - Comprensión de reglas del juego. - Propone acciones en los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce cuál es su derecha e izquierda - Puede nombrar similitudes y diferencias en las intervenciones de los compañeros - escucha atentamente las normas de los juegos clásicos. - Comprende las reglas de juegos a realizarse. - Propone técnicas que ayudan al desenvolvimiento de los juegos.
	Afectivo – Emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones. - Expresión de sentimientos. - Comparte materiales. - Anima a sus compañeros. - Participación activa en los grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa emociones por medio de movimientos y explora los juegos. - comunica lo que siente, temores, lo que le interesa y sus preferencias - Comparte los materiales cuando juega con sus compañeros - Dale en todas las demás a la hora de realizar los juegos. - Participa en los juegos mostrando alegría y satisfacción.
V.D Socialización	Integración	<ul style="list-style-type: none"> - Adecuación a las circunstancias. - Aceptación a compromisos de sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con sus compañeros. - Participa en cada actividad grupal con sus compañeros. - Es invitado a jugar por otros estudiantes que - Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras labores grupales - Interviene de forma espontánea al grupo de juego.

	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de ideas de manera libre. - Manifestación de sentimientos. - Participación en el grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeta los reglamentos y normativas del aula. - Comparte los juegos de intercambio papeles - acepta las reglas de los juegos y las labores de sus compañeros - expresa sus pensamientos en voz alta y en presencia de los otros - dar sus opiniones libremente y sus ideas sin temor.
	Actitud	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra iniciativa en la participación. - Muestra de seguridad y confianza. - Muestra de respeto a los demás integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en los juegos grupales sin ser agresivo - Colabora con los demás el aula. - es solidario y apoya a quién lo necesita. - cumple las labores de forma independiente sin que se le exija. - respeta el turno de los demás al jugar y realizar otras actividades.

5. Hipótesis

H_a. Los juegos clásicos mejoran de manera significativa en la socialización de los estudiantes de 4 años la Institución Educativa Inicial N° 513 Alto Carniche – Cutervo.

H_n. Los juegos clásicos no mejoran de manera significativa en la socialización de los estudiantes de 4 años la Institución Educativa Inicial N° 513 Alto Carniche – Cutervo.

6. Objetivos

General:

Determinar cómo los juegos clásicos mejoran la socialización de los estudiantes en edad de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo en las dimensiones socialización, actitudes e integración

Específicos:

Identificar el nivel de socialización en los estudiantes antes de aplicar los juegos clásicos infantiles a los niños de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo, por las dimensiones socialización, actitudes e integración

Identificar el nivel de socialización en los estudiantes después de aplicar los juegos clásicos infantiles a los niños de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo. por las dimensiones socialización, actitudes e integración

Comparar el nivel de cambio de la socialización en los estudiantes antes y después de aplicar los juegos clásicos infantiles a los niños de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo. mediante las dimensiones socialización, actitudes e integración

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: Aplicada

como sostiene Murillo (2008), la indagación aplicada o empírica es caracterizada por qué busca aplicar o emplear conocimientos que se adquieren de otros, posteriormente a la implementación y sistematización de la práctica que se basa en investigación.

Diseño de la investigación:

Pre experimental con 1 grupo pre formado de pre y post Test. Hernández et al., (2014), fue empleado el diseño pre experimental usándose la guía de observación de un grupo, pues era considerado importante el análisis de las consecuencias que puede generar la manipulación de la variable independiente en la dependiente, de esta manera se propone el siguiente esquema: Y su diafragma del diseño es el siguiente:

$$O_1 \text{ } X \text{ ----- } O_2$$

Donde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Pre test

X = Variable independiente

O₂ = Post test

Población y muestra

Población:

Ha estado constituida por 50 estudiantes de la I.E.I. N°513 Alto Carniche de Cutervo.

Edad	3 años	4 años	5 años
Subtotal	16	20	14
Total			50

Muestra:

Fue empleado un muestro no probabilístico con grupo estratificado preformado y con una muestra de 20 participantes de 4 años, que se escogerá por conveniencia

Edad	f
4 años	20
50	

Técnicas e instrumentos de investigación**Técnica:**

Observación, permite recolectar información real del nivel de socialización previa y posteriormente al empleo de los juegos clásicos.

Instrumento:

Ficha de observación, consignado en 15 ítems y se aplicó el instrumento en una muestra piloto; la validez se realizará por juicio de expertos; luego se realizará la confiabilidad mediante el alfa de Cronbach, será administrado por la investigadora y en seguida se aplicará al grupo experimental.

Instrumentos que permitirá recoger información de los juegos clásicos, así como de la socialización.

Procesamiento y análisis de la información

Para el análisis de los datos recolectados de los juegos para la mejora de la socialización de los participantes de la institución educativa mencionada, en el pretest y postest, fue utilizada la estadística descriptiva (medidas de tendencia central media, mediana, moda y medidas de dispersión: desviación estándar y coeficiente de variabilidad). También se utilizó tablas porcentuales y figuras estadísticas; además, se el software estadístico SPSS

RESULTADOS

Tabla 1.

Influencia de la socialización en el pre test

Dimensión	Inicio		Proceso		Logrado		Total
	n	%	n	%	n	%	
Integración	11	55	7	35	2	10	20
Comunicación	12	60	6	30	2	10	20
Actitud	14	70	5	25	1	5	20

Fuente: Resultados de la aplicación del cuestionario

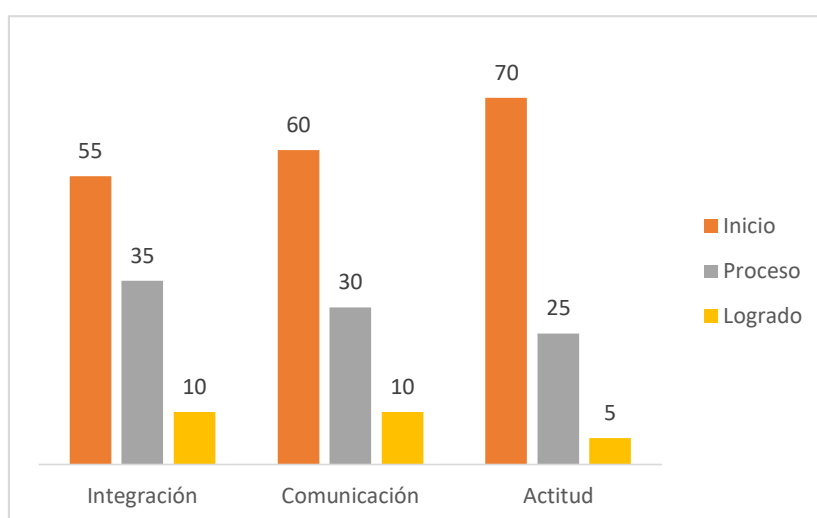


Figura 1.

Puntuación de las dimensiones de la variable: Socialización - Pre Test.

Fuente: Tabla 1

En la La tabla N°1 y figura N° 1, muestra los resultados del estudio hecho demuestran que la dimensión actitud tienen un nivel inicio con el 70% de las respuestas, para el nivel proceso con el 25% y para el nivel logrado alcanzó un 5%; en la dimensión comunicación presentó un 60% en inicio, un 30% en proceso y un 10% en logrado; finalmente en la dimensión integración se alcanzó un 55% en inicio, un 35% en proceso y solo un 10% en logrado, existiendo una escasa socialización previamente al empleo de la programación de juegos clásicos en escolares de 4 años de la I.E.I N.º 513 Alto Carniche – Cutervo.

Tabla 2.

*Influencia de la socialización en el **pos test***

Dimensión	Inicio		Proceso		Logrado		Total
	n	%	n	%	n	%	
Integración	1	5	5	25	14	70	20
Comunicación	1	5	4	20	15	75	20
Actitud	1	5	3	15	16	80	20
Promedio	1	5	4	20	15	75	20

Fuente: Resultados de la aplicación del cuestionario

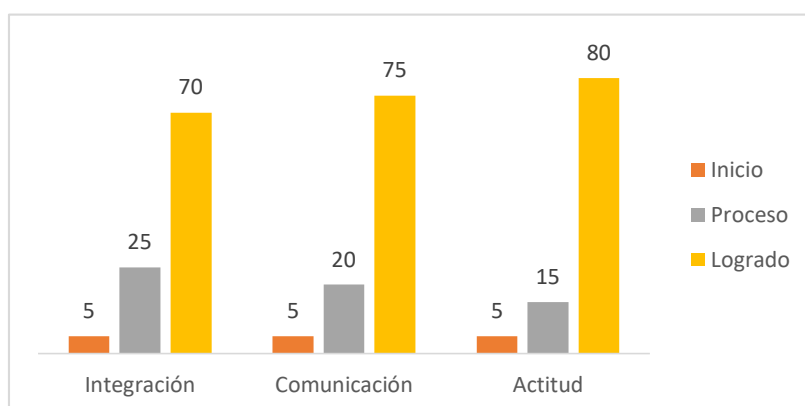


Figura 2.

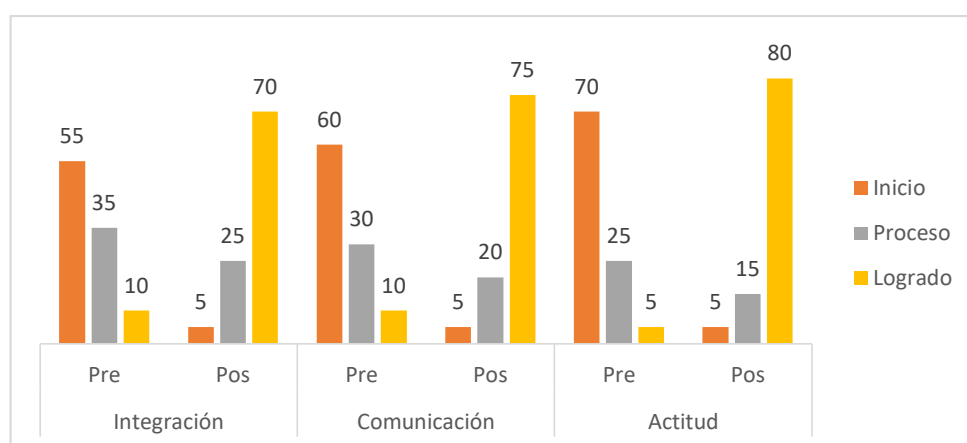
Puntuación de las dimensiones de la variable: Socialización - Post Test.

Fuente: Tabla 2

En la La tabla N°2 y figura N° 2, muestra los resultados de la investigación realizada nos muestran que la dimensión actitud tienen un nivel inicio con el 5% de las respuestas, para el nivel proceso con el 15% y para el nivel logrado alcanzó un 80%; en la dimensión comunicación presentó un 5% en inicio, un 20% en proceso y un 75% en logrado; finalmente en la dimensión integración se alcanzó un 5% en inicio, un 25% en proceso y solo un 70% en logrado, existiendo una efectiva socialización posteriormente al empleo de la programación de juegos clásicos en escolares de 4 años de la I.E.I N.º 513 Alto Carniche – Cutervo.

Tabla 3.*Comparativo Pretest Vs Post test variable socialización*

Dimensiones	Pre y pos Test	Inicio		Proceso		Logrado	
		n	%	n	%	n	%
Integración	Pre test	11	55	7	35	2	10
	Pos test	1	5	5	25	14	70
Comunicación	Pre	12	60	6	30	2	10
	Pos test	1	5	4	20	15	75
Actitud	Pre	14	70	5	25	1	5
	Pos test	1	5	3	15	16	80

Fuente: Resultados de la aplicación del cuestionario**Figura 3.** *Comparativo entre el pre test y post test de la variable: Socialización*

En la La tabla N°3 y figura N° 3, muestra los resultados de la investigación realizada nos muestran que la dimensión actitud ante del pre test presentó un 70% en nivel inicio y en pos test un 80% logrado; en la dimensión comunicación presentó un 60% en inicio durante el pre test y en el pos test se alcanzó un 75%; finalmente en la dimensión integración se alcanzó un 55% en inicio en el pre test, y un 70% en logrado en el pos test, evidenciando que la aplicación del programa de juegos clásicos en escolares de 4 años de la I.E.I N.º 513 Alto Carniche – Cutervo mejora los niveles de socialización.

Tabla 4.
Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,312	20	,000	,760	20	,000
Pos test	,177	20	,103	,929	20	,148

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: elaboración propia

La Tabla 4, se aprecia que la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, para pruebas menores a 50 sujetos ($n < 50$) que demuestra que los datos son normales en la variable estudiada y se observa que los niveles significativos para la variable de socialización están por debajo del 5% ($p < 0.05$), probándose que los datos no se distribuyen normalmente por lo que al correlacionar el pretest y posttest es necesario se aplique la prueba no paramétrica Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, para establecer la correlación entre los test de entrada y salida.

Tabla 5.
Prueba de rangos con signo de Wilcoxon: Socialización

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST -	Rangos negativos	0	,00	,00
PRE TEST	Rangos positivos	20	10,50	210,00
	Empates	0		
	Total	20		

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

En los resultados de la tabla N° 05 los dice que se compararon los puntos del post y pre test. Por ende en el conteo (N) de la cantidad de estudiantes que estuvieron por debajo en la prueba del post test (márgenes negativos iguales a cero) . Por otra parte más estudiantes obtuvieron altos puntajes en la prueba del post es que en el pre test (margen positivo superior a 20). Para finalizar cuando los puntos de post y pre test fueron iguales el margen debate fue igual a cero. Además de esto cómo se ve en los

rangos promedio y la suma de márgenes promedio.

Tabla 6.

Estadísticos de prueba: Variable socialización

	POSTEST - PRETEST
Z	-3,927
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla N° 06 se observa la fila Sig. asintót. (biateral) y su valor de ,000. Inferimos como el valor de p (Sig. asintót. (biateral)) es menor que 0,05, por ende es rechazada la hipótesis nula y concluimos que existen pruebas congruentes para el planteamiento de qué los juegos clásicos mejoran de manera significativa la socialización de los niños en edad de 4 años del centro educativo número 513 Alto Carniche – Cutervo, con un nivel de significación del 5%.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Con valor de p (Sig. asintót. (bilateral)) es menor que 0,05; confirmándose la hipótesis de investigación “Los juegos clásicos mejoran de manera significativa en la socialización de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 513 Alto Carniche – Cutervo”. Los datos resultantes, encontrados de manera objetiva, son los que nos permite afirmar que la utilización de programas de juegos clásicos mejora sustancialmente los niveles de socialización de los escolares, fortaleciendo la inteligencia emocional y social factores resultantes en una formación educativa integral enfocada en el cariño, la atención y comprensión en los infantes.

Esto se contrasta con lo estudiado por Quishpe (2021), Carazas (2020), Dueñas y Espinoza (2018), Bautista (2019) & González (2017), en sus investigaciones sobre juegos lúdicos y socialización en los escolares, los cuales determinaron que los métodos empleados para fomentar el juego y la interrelación por los docentes para desarrollar el aprendizaje individual y colectivo en infantes posibilitan al facilitador impulsar el proceso de aprender a aprender. También los juegos más usados por los escolares son los de carácter colectivo, estructurado y no estructurados alcanzando según estudios niveles de logro previsto y destacado en un 50% en cada una de estas categorías.

Del mismo modo se confirma que existen factores asociados en el desarrollo de la socialización como la familia, ya que son el primer agente para socializar y contribuye con este proceso, no solamente cuando es indexo a sus miembros los patrones de las culturas sino porque ofrece muchas oportunidades que van a permitir que los niños puedan ejercer la socialización trascendiendo del ambiente familiar. En segundo lugar se tiene a la escuela, la cual ofrece diferentes oportunidades para que se pueda socializar autónomamente y de diferentes maneras con las personas que están en nuestro alrededor punto de igual manera los juegos representan una estrategia que ayuda al disfrute de los más pequeños y es un excelente desarrollador de la socialización, manteniendo a los estudiantes con un margen armónico y afectivo de

convivencia donde se practican todos los valores como el ser empático, tener tolerancia con los demás, respetar las opiniones entre otros.

Como sostiene Chávez (2017), que las personas humanas desde sus primeros años de vida van adquiriendo de las personas en su entorno las costumbres que necesitan para convivir en sociedad, de esa manera van inculcando lo a su descendencia, en el contexto actual tanto a nivel global, que se percibe mediante las redes sociales medios de comunicación, y se observa que en países desarrollados hay un límite de los padres para engendrar hijos, de atal manera que permita darle la atención necesario y suficiente para ayudarle en la etapa crucial que es la infancia; en nuestras sociedad latinoamericana se ve la gran libertad e incluso la irresponsabilidad de los padres, mucho más en nuestro país en el cual se tiene que presionar a los padres para que asuma una responsabilidad, entonces se está en desventaja para a ayudar en procesa de socialización a hacia sus hijos.

En el análisis crítico, reflexivo y valorativo hace pensar que es necesario que se reestructure incluso las políticas de la paternidad responsable en el país región y comunicad y de manera muy puntual en las políticas educativa sobre la gran responsabilidad de ser padres y que las actividades de los padres hacia los hijos son básicas para que se fortalezca y se socialicen los niños empezando en el seno familiar.

En la institución educativa las maestras juegan un rol fundamental que a través de las actividades tal es el caso seleccionando los juegos como estrategias permanentes y su respectiva aplicación delos niños y niñas en el jardín son los que determinan si es que los niños son estimulados, motivados e impulsados a socializares con sus mismos compañeros de aula, institución y posteriormente en el entorno de la comunicad y a futuro como ciudadanos y ciudadanas que socializan aspectos beneficiosos y que sean un aportes en la sociedad local, regional y mundial.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El nivel de socialización antes de la aplicación del programa de juegos clásicos en los niños(as) de 4 años la Institución Educativa Inicial N° 513 Alto Carniche – Cutervo; se ubican en la dimensión actitud tienen un nivel inicio con el 70% de las respuestas, para el nivel proceso con el 25% y para el nivel logrado alcanzó un 5%; en la dimensión comunicación presentó un 60% en inicio, un 30% en proceso y un 10% en logrado; finalmente en la dimensión integración se alcanzó un 55% en inicio, un 35% en proceso y solo un 10% en logrado.

El nivel de socialización después de la aplicación del programa de juegos clásicos en los niños(as) de 4 años la Institución Educativa Inicial N° 513 Alto Carniche – Cutervo; en la dimensión actitud tienen un nivel inicio con el 5% de las respuestas, para el nivel proceso con el 15% y para el nivel logrado alcanzó un 80%; en la dimensión comunicación presentó un 5% en inicio, un 20% en proceso y un 75% en logrado; finalmente en la dimensión integración se alcanzó un 5% en inicio, un 25% en proceso y solo un 70% en logrado.

Al hacer las comparaciones de los niveles de socialización antes y después de la aplicación de juegos clásicos en los niños(as) de 4 años la Institución Educativa Inicial N° 513 Alto Carniche – Cutervo, en la dimensión actitud ante del pre test presentó un 70% en nivel inicio el cual disminuyó en el pos test alcanzando un 80% de nivel logrado; en la dimensión comunicación presentó un 60% en inicio durante el pre test y en el pos test se mitigó y se alcanzó un 75% de nivel logrado; finalmente en la dimensión integración se alcanzó un 55% en inicio en el pre test, y un 70% en logrado

en el pos test.

Con un nivel de significancia es de 0.000 menor de 0.05 se resuelve que la aplicación de programas de juegos clásicos si mejora la socialización en los niños(as) de la N° 513 Alto Carniche – Cutervo.

Recomendaciones

A los profesionales abocados en los estudios de educación infantil que puedan proponer ideas innovadoras que mejoren la manera de socializar en estudiantes de grados iniciales.

A los docentes de las Instituciones Educativas que puedan promover dentro de su plantel educativo formas de autocontrol y reconocimiento de emociones propias y ajenas así como también de interactuar de manera apropiada y aceptable entre los escolares.

A los padres de familia que puedan estar atentos ante los cambios en los comportamientos de socialización de sus menores hijos y tomar medidas correctivas ante las posibles causas que pudieran originar.

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de línea de la Universidad San Pedro por su apoyo en brindarme una oportunidad para formarme como una profesional.

A los docentes de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad San Pedro por compartir su expertise pedagógica, humana y valorativa durante mi estancia instructiva.

Al personal directivo, administrativo y padres de familia de la IEI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo por canalizar las facilidades para aplicar este estudio de investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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 María – Huacho*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrion, Huacho - Perú.
- Agramonte, Y. A. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Almora, I y Quispe E. (2019) “Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Schools, Huancayo 2018”. (Tesis de pregrado). Recuperado del repositorio de Universidad Nacional de Huancavelica Huancavelica – Perú.
- Arias , H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella*. Tesis de titulación , Universidad Libre de Colombia, Bogotá - Colombia.
- Arias, A., & Huaynate, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha - Pasco*. Tesis de titulación, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Cerro de pasco - Perú .
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción: Fundamentos Sociales*. Barcelona: Martínez Roca
- Bautista, N. (2019). *Los Juegos Coordinados y la Socialización de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 392 Bambamarca*. Tesis de titulación, Universidad San Pedro, Bambamarca - Perú.
- Bernard, A. (2007). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. GRAÓ.
- Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo La alegría de aprender*. Monografía de pregrado, Cooperación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá - Colombia.
- Chávez, M. (2017). *Comparación del nivel social en los niños de 4 años de una institución educativa, Trujillo - 2017*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Trujillo.
- Chávez, P. (2018). *Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un Colegio Particular Mixto del Norte de Quito*

en el año lectivo 2017-2018. Tesis de grado para maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito - Ecuador.

- Conceptodefinicion.de. (25 de Julio de 2019). *Conceptodefinicion.de*. Recuperado el 16 de Octubre de 2020, de Definición de Juegos tradicionales: [//conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/](http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/).
- Cordova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220, Guadalupe- Camporredondo*. Tesis de titulación, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Chachapoyas - Perú.
- Carazas, G. (2020). *Los juegos recreativos y la socialización*. Tesis de titulación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa - Perú
- Dueñas, S., & Espinoza, M. (2018). *La socialización de los niños en la I.E. N° 273 Perú - Japon de Nasca*. Tesis de segunda especialidad en educación, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica– Perú.
- EcuRed. (25 de Junio de 2019). *EcuRed.cu*. Recuperado el 15 de Octubre de 2020, de Juegos tradicionales: https://www.ecured.cu/index.php?title=Juegos_Tradicionales&oldid=342945
- Espinoza, N., Flores, J., & Hernández, J. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. Tesis de Grado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, Nicaragua.
- Felipe, M. y Ponce, R. (2017). *Nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°36168 – Acobamba, Huancavelica*. Perú. Universidad Nacional de Huancavelica. Tesis de segunda especialidad.
- Follari, R. (2000). *Estudios sobre postmodernidad y estudios culturales: ¿Sinónimos?* Argentina. Revista latina de comunicación social
- Girod, A. (1986). *El proceso de desarrollo de la socialización*. Madrid. Pearson Educación
- González, 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, años 2017*. Trabajo de investigación para bachiller, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Cajamarca - Perú.
- Guidotti, M., & Granados, M. (2019). *Juegos infantiles concretos en el desarrollo de la psicomotor en niños e 5 años de la IE. 108 Miguel Grau San Juan de Lurigancho Lima*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición. México Mac Graw- Hill.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años*. Tesis de maestría, USIL, Lima - Perú.
- Marín A. (2018) *El Proceso de Socialización: un Enfoque Sociológico*, Universidad Complutense – Madrid – España. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/3-El-Proceso-de-Socializaci%C3%B3n.pdf>
- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional de la educación inicial*. Lima - Perú.
- Murillo, W. (2008). *La investigación científica*. Consultado el 02 de febrero de 2022 de <http://www.monografias.com/trabajos15/investigacion/investigacion.shtm>
- Pérez, D., y Palomino, L. S. (2017). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles* [Tesis de Pre grado, Universidad Nacional Micaela Bastidas]. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/61>
- Piaget. (1982). *La formación del símbolo en el niño*. México: Editorial Fondo de Cultura económica.
- Quishpe, P. (2021). *El juego infantil y la socialización en los niños y niñas de primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dr. Ricardo Cornejo Rosales”*. Tesis de titulación, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga – Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7321/1/MUTC-000776.pdf>
- Salvador, 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 pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Piura - Perú.
- Vásquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 329, Sarabamba – Chota - 2014*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca. Chota - Perú: COPYRIGHT © 2016.
- Vidart, D. (1995) *El juego y la condición humana*. Montevideo, Ediciones de la Banda Oriental, 1995, p. 105.

Vygotsky, L. (1995). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores, en Obras Escogidas*. Vol. III. Madrid: Visor.

Wikipedia. (12 de Octubre de 2020). *Wikipedia, La enciclopedia libre*, 130011349. Recuperado el 16 de Octubre de 2020, de Juegos tradicionales: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juegos_tradicionales&oldid=130011349

Anexos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable: **Socialización**

Institución Educativa _____

Apellidos y Nombres _____

C=Inicio (1) B= Proceso (2) A= Logrado (3)

N°	Ítem	Escala		
		1	2	3
Dimensión: Integración				
1	Interactúa con sus compañeros.			
2	Participa en nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.			
3	Es invitado por otros niños a jugar.			
4	Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades de grupo.			
5	Interviene espontáneamente al grupo de juego.			
Dimensión: Comunicación				
6	Respetar las normas o reglas en el aula.			
7	Comparte juegos, intercambiando roles.			
8	Acepta las reglas del juego y actividades entre sus compañeros.			
9	Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás.			
10	Opina libremente sus ideas, frente al grupo sin temor.			
Dimensión: Actitud				
11	Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.			
12	Colabora con sus compañeros dentro del aula.			
13	Se solidariza y apoya a alguien quien lo necesite.			
14	Cumple las tareas de manera independiente, mostrando iniciativa.			
15	Respetar en turno en los juegos u otras actividades que se realiza			



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO
ACADÉMICO
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MIDE LA VARIABLE
(METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

1. TÍTULO DE LA TESIS

Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de 4 años Institución Educativa N°513 Cutervo.

INVESTIGADOR

Cubas Núñez, María Marile

CIUDAD

Cajamarca – Perú

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo influyen los juegos clásicos infantiles en la mejora de la socialización de los estudiantes en edad de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche - Cutervo.

3. DATOS DEL EXPERTO:

a.	APELLIDOS Y NOMBRES	:	Cerna Coronel, Celina
b.	PROFESIÓN ESPECIALIDAD	:	Licenciada en Educación Inicial
c.	GRADO ACADÉMICO	:	Magister
d.	EXPERIENCIA DOCENTE	:	IE. N° 452 Las Delicias – Rioja Universidad Nacional de San Martín

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

Variable independiente: **Socialización**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICADOR DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
Integración	Adecuación a las circunstancias.	Interactúa con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
		Participa en nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
	Adecuación a las circunstancias.	Es invitado por otros niños a jugar.	✓	✓	✓	✓	-----
		Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades de grupo.	✓	✓	✓	✓	
		Interviene espontáneamente al grupo de juego.	✓	✓	✓	✓	
Comunicación	Expresión de ideas de manera libre. Manifestación de sentimientos.	Respeto las normas o reglas en el aula.	✓	✓	✓	✓	-----
		Comparte juegos, intercambiando roles.	✓	✓	✓	✓	-----

	Participación en el grupo	Acepta las reglas del juego y actividades entre sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
	Expresión de ideas de manera libre.	Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás.	✓	✓	✓	✓	-----
		Opina libremente sus ideas, frente al grupo sin temor.	✓	✓	✓	✓	-----
Afectivo	Muestra iniciativa en la participación.	Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.	✓	✓	✓	✓	-----
	Muestra de seguridad y confianza.	Colabora con sus compañeros dentro del aula.	✓	✓	✓	✓	-----
		Se solidariza y apoya a alguien quien lo necesite.	✓	✓	✓	✓	-----
	Demuestra iniciativa en la participación.	Cumple las tareas de manera independiente, mostrando iniciativa.	✓	✓	✓	✓	-----
Muestra de seguridad y confianza.	Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza	✓	✓	✓	✓	-----	

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DEL CAMBIO
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----

6. OPINIÓN DEL EXPERTO:

Considero que las variables, dimensiones, ítems si relacionan; asimismo la investigación.

Cajamarca, octubre del 2022



Lidia Mg. Celina Cerna Coronel
NIVEL INICIAL
D.N.I. 41791393

Firma del experto

DNI: 41791393



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO
ACADÉMICO
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MIDE LA VARIABLE
(METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

1. TÍTULO DE LA TESIS

Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de 4 años Institución Educativa N°513 Cutervo.

INVESTIGADOR

Cubas Núñez, María Marile

CIUDAD

Cajamarca – Perú

7. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo influyen los juegos clásicos infantiles en la mejora de la socialización de los estudiantes en edad de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche - Cutervo.

8. DATOS DEL EXPERTO:

a.	APELLIDOS Y NOMBRES	:	Rosa Elena Diaz Mariñaz
b.	PROFESIÓN ESPECIALIDAD	:	Licenciada de Educación Inicial
c.	GRADO ACADÉMICO	:	Magister
d.	EXPERIENCIA DOCENTE	:	Institución Educativa Inicial 111 El Cumbe Celendín

9. MATRIZ DE VALIDACIÓN

Variable independiente: **Socialización**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICADOR DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
Integración	Adecuación a las circunstancias.	Interactúa con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
		Participa en nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
	Adecuación a las circunstancias.	Es invitado por otros niños a jugar.	✓	✓	✓	✓	-----
		Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades de grupo.	✓	✓	✓	✓	
		Interviene espontáneamente al grupo de juego.	✓	✓	✓	✓	
Comunicación	Expresión de ideas de manera libre. Manifestación de sentimientos.	Respeto las normas o reglas en el aula.	✓	✓	✓	✓	-----
		Comparte juegos, intercambiando roles.	✓	✓	✓	✓	-----

	Participación en el grupo	Acepta las reglas del juego y actividades entre sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
	Expresión de ideas de manera libre.	Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás.	✓	✓	✓	✓	-----
		Opina libremente sus ideas, frente al grupo sin temor.	✓	✓	✓	✓	-----
Afectivo	Muestra iniciativa en la participación.	Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.	✓	✓	✓	✓	-----
	Muestra de seguridad y confianza.	Colabora con sus compañeros dentro del aula.	✓	✓	✓	✓	-----
		Se solidariza y apoya a alguien quien lo necesite.	✓	✓	✓	✓	-----
	Demuestra iniciativa en la participación.	Cumple las tareas de manera independiente, mostrando iniciativa.	✓	✓	✓	✓	-----
Muestra de seguridad y confianza.	Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza	✓	✓	✓	✓	-----	

10. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DEL CAMBIO
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----

11. OPINIÓN DEL EXPERTO:

Considero que las variables, dimensiones, ítems si relacionan.

Cajamarca, octubre del 2022



Firma del experto

DNI: 27075490



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO
ACADÉMICO
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MIDE LA VARIABLE
(METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

1. TÍTULO DE LA TESIS

Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de 4 años Institución Educativa N°513 Cutervo.

INVESTIGADOR

Cubas Núñez, María Marile

CIUDAD

Cajamarca – Perú

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo influyen los juegos clásicos infantiles en la mejora de la socialización de los estudiantes en edad de 4 años de la IEI. N° 513 Alto Carniche - Cutervo.

3. DATOS DEL EXPERTO:

a.	APELLIDOS Y NOMBRES	:	Ever Sánchez Cotrina
b.	PROFESIÓN ESPECIALIDAD	:	Licenciada de Educación Primaria
c.	GRADO ACADÉMICO	:	Maestro en Ciencias
d.	EXPERIENCIA DOCENTE	:	Universidad Nacional de San Martín

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

Variable independiente: **Socialización**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICADOR DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
Integración	Adecuación a las circunstancias.	Interactúa con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
		Participa en nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
	Adecuación a las circunstancias.	Es invitado por otros niños a jugar.	✓	✓	✓	✓	-----
		Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades de grupo.	✓	✓	✓	✓	
		Interviene espontáneamente al grupo de juego.	✓	✓	✓	✓	
Comunicación	Expresión de ideas de manera libre. Manifestación de sentimientos.	Respeta las normas o reglas en el aula.	✓	✓	✓	✓	-----
		Comparte juegos, intercambiando roles.	✓	✓	✓	✓	-----

	Participación en el grupo	Acepta las reglas del juego y actividades entre sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	-----
	Expresión de ideas de manera libre.	Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás.	✓	✓	✓	✓	-----
		Opina libremente sus ideas, frente al grupo sin temor.	✓	✓	✓	✓	-----
Afectivo	Muestra iniciativa en la participación.	Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.	✓	✓	✓	✓	-----
	Muestra de seguridad y confianza.	Colabora con sus compañeros dentro del aula.	✓	✓	✓	✓	-----
		Se solidariza y apoya a alguien quien lo necesite.	✓	✓	✓	✓	-----
	Demuestra iniciativa en la participación.	Cumple las tareas de manera independiente, mostrando iniciativa.	✓	✓	✓	✓	-----
Muestra de seguridad y confianza.	Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza	✓	✓	✓	✓	-----	

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DEL CAMBIO
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----

6. PINIÓN DEL EXPERTO:

Considero que las variables, dimensiones e ítems si evidencian coherente en relación a su investigación.

Cajamarca, octubre del 2022



M.Cs. Ever Sánchez Cotrina
DOCENTE

Firma del experto

DNI: 41617123

Base de datos del pre test

ID	DIMENSIÓN INTEGRACIÓN								DIMENSIÓN COMUNICACIÓN						DIMENSIÓN ACTITUD						Pretest	Nivel	
	I1	I2	I3	I4	I5	D1	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	D2	Nivel	I11	I12	I13	I14	I15	D3			Nivel
1	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	22	Proceso
2	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	22	Proceso
3	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	22	Proceso
4	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	22	Proceso
5	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	19	Inicio
6	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	2	2	7	Inicio	2	2	2	2	2	10	Proceso	26	Logrado
7	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	23	Proceso
8	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	22	Proceso
9	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	22	Proceso
10	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	22	Proceso
11	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	19	Inicio
12	1	1	1	1	2	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	20	Proceso
13	1	1	1	1	2	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	20	Proceso
14	1	1	1	1	2	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	20	Proceso
15	1	1	1	1	2	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	20	Proceso
16	1	1	1	1	2	6	Inicio	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	20	Proceso
17	3	2	3	2	3	13	Logrado	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	27	Logrado
18	3	2	3	2	3	13	Logrado	3	2	3	2	3	13	Logrado	1	1	1	1	1	5	Inicio	31	Logrado
19	3	1	3	1	1	9	Proceso	3	2	3	2	3	13	Logrado	3	2	3	2	3	13	Logrado	35	Logrado
20	3	1	3	1	1	9	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	19	Inicio

Base de datos del Pos test

ID	DIMENSIÓN INTEGRACIÓN							DIMENSIÓN COMUNICACIÓN						DIMENSIÓN ACTITUD						Postest	Nivel		
	I1	I2	I3	I4	I5	D1	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	D2	Nivel	I11	I12	I13	I14	I15			D3	Nivel
1	2	2	2	2	2	10	Proceso	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	35	Proceso
2	2	2	2	2	2	10	Proceso	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	35	Proceso
3	2	2	2	2	2	10	Proceso	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	35	Proceso
4	1	1	1	1	3	7	Inicio	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	3	15	Logrado	36	Proceso
5	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	3	15	Logrado	44	Logrado
6	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	3	15	Logrado	44	Logrado
7	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	3	15	Logrado	44	Logrado
8	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	1	1	1	2	1	6	Inicio	35	Proceso
9	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	42	Logrado
10	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	42	Logrado
11	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	2	14	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	42	Logrado
12	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	3	3	3	3	1	13	Logrado	39	Logrado
13	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	3	3	3	3	1	13	Logrado	39	Logrado
14	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	3	3	3	3	1	13	Logrado	39	Logrado
15	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	1	1	11	Proceso	3	3	3	3	1	13	Logrado	39	Logrado
16	3	3	3	3	3	15	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	41	Logrado
17	3	3	3	3	1	13	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	39	Logrado
18	3	3	3	3	1	13	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	39	Logrado
19	2	2	2	2	2	10	Proceso	3	3	3	3	1	13	Logrado	3	3	3	3	1	13	Logrado	36	Proceso
20	2	2	2	2	2	10	Proceso	1	1	1	1	3	7	Inicio	3	3	3	3	1	13	Logrado	30	Inicio

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



PROGRAMA EDUCATIVO

Título del programa

Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de 4 años, Institución Educativa N°513 Cutervo

Autor:

Cubas Núñez, María Marile

Cajamarca - Perú

2022

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la propuesta

Total, de sesiones : Juegos clásicos para mejorar la socialización de estudiantes de 4 años, Institución Educativa N°513 Cutervo

Número de días : 10

Número de Horas : 20

Fecha de inicio : 24-03-2022

Fecha de Término : 23-06-2022

Duración : 4 meses

Lugar de aplicación : IEL. N°513 Alto Carniche - Cutervo

Beneficiarios : Niños de 4 años

N° de alumnos : 20 niños y niñas

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

Como sostiene, Bandura, (1987) en Teoría Cognitiva Social, describiendo que aprendemos de las experiencias sociales existentes y de manera interactiva. Del mismo modo, (Vygotsky, 1995) quien señala que el desarrollo del intelecto del ser humano está relacionado enteramente con el medio, del mismo modo considera que el desarrollo de las funciones psíquicas de nivel superior se presenta en el en el plano social. Además, expone que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Asimismo, Piaget (1982 p.26), menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. El juego es el mejor elemento de equilibrio psíquico y maduración neuro motriz y psicosocial, ayudando a una mejorar la conciencia social en el niño por ello en la etapa preescolar es importante esta actividad y es el recreo en donde debe iniciarse”.

3.OBJETIVOS DEL PROGRAMA

a. Objetivo general

-Elaborar una propuesta de intervención de juegos clásicos infantiles para mejorar de la socialización de los estudiantes en edad de 4 años de la I.EI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo.

b. Objetivo específico

-Desarrollar la socialización mediante la aplicación de juegos clásicos infantiles en niños y niñas de 4 años de la I.EI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo.

- Seleccionar juegos clásicos infantiles para mejorarla socialización en en niños de 4 años de la I.EI. N° 513 Alto Carniche – Cutervo.

-Planificar sesiones de aprendizaje, empleando juegos clásicos infantiles para mejorar la socialización en niños y niñas de 4 años de la I.EI. N° 513 Alto Carniche de Cutervo.

-Desarrollar talleres aplicando juegos clásicos infantiles y mejorar la socialización en niños y niñas de 4 años de la I.EI. N° 513 Alto Carniche de Cutervo.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

b. Determinación de la Secuencia Didáctica

En un comienzo identificado la situación problemática, se continúa en la búsqueda de información pertinente: El desarrollo se socialización. Construir el Marco Teórico con las teorías que sustentan el proceso de socialización de los niños, lo cual favorece como bases para ver la socialización en los estudiantes.

En referencia al desarrollo de la socialización, obtuvimos información de libros, tesis, artículos científicos, guías del Programa Curricular de

Educación Inicial, repositorio académico institucional. Del mismo modo, indagamos en los libros que proporciona el Ministerio de Educación, que favoreció como fuentes bibliográficas y fue un soporte cognitivo para concretizar la propuesta.

En ideas concluyentes se buscó y se revisó en diversas literaturas la puesta en práctica de juegos clásicos infantiles como estrategias didácticas, videos educativos con la finalidad de hacer el contraste y hacer la síntesis en el proceso del desarrollo de los talleres de aprendizaje.

c. Programación de las Sesiones de Aprendizaje.

La planificación de sesiones de aprendizaje a desarrollar, en las cuales se buscará de manera progresiva familiarizar al estudiante con la realidad, para que de esa forma pueda comprender y desarrollar sin limitaciones.

d. Aplicación de la Propuesta

La propuesta se realizará con los niños y niñas dentro del aula de lo previsto en el trabajo de investigación, como los talleres/actividades/sesiones de aprendizaje, incluidas las técnicas que se aplicaran. De modo panorámico, en este apartado se buscará prioritariamente motivar, que ellos mismo se automotiven, lo señalado se facilitará anticipadamente de que se lleve a cabo fundamento para el proceso de enseñanza aprendizaje.

e. Evaluación de la Propuesta

Se llevará a cabo en dos maneras: La primera antes del desarrollo de las sesiones de aprendizaje que se han desarrollado, para valorar a los niños y comprobar si comprenden lo que se ha explicado en todo el desarrollo de la clase.

La segunda se evaluará después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, considerándose como un post test, para determinar si la

propuesta de intervención pedagógica por medio de aplicación de juegos clásicos infantiles como estrategia mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños infantes.

f. Logros esperados

Planificación de sesiones de aprendizaje con juegos clásicos infantiles para mejorar la socialización en niños y niñas de 4 años de la educación inicial.

Selección de juegos clásicos infantiles para mejorarla socialización en niños de 4 años de inicial.

Aplicación los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje para mejorar la socialización en niños niñas del nivel inicial.

Mejoramamiento de la socialización por a través de la aplicación de juegos clásicos en estudiantes del nivel inicial.

5. BIBLIOGRAFIA

- Arias , H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella*. Tesis de titulación , Universidad Libre de Colombia, Bogotá - Colombia.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción: Fundamentos Sociales*. Barcelona: Martínez Roca
- Piaget. (1982). *La formación del símbolo en el niño*. México: Editorial Fondo de Cultura económica.
- Vygotsky, L. (1995). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores, en Obras Escogidas*. Vol. III. Madrid: Visor.

6. CRONOGRAMA DE ACCIONES

Ítem	Actividad o Sesiones de aprendizaje	Metas	Responsable	2022															
				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Nos divertimos Jugando a la gallinita ciega	20 niños y niñas	Investigadora				■												
2	Jugamos a las canicas respetando el espacio	20 niños y niñas	Investigadora					■											
3	Jugando a la rayuela nos divertimos	20 niños y niñas	Investigadora						■										
4	Participamos en el juego del kiwi	20 niños y niñas	Investigadora							■									
5	Nos divertimos jugando el sol y la luna	20 niños y niñas	Investigadora								■								
6	Nos divertimos jugando el gato y el ratón	20 niños y niñas	Investigadora									■							
7	Nos divertimos jugando a las escondidas	20 niños y niñas	Investigadora										■						
8	Nos divertimos jugando que pase el Rey	20 niños y niñas	Investigadora											■					
9	Nos divertimos jugando las chapadas	20 niños y niñas	Investigadora												■				
10	Nos divertimos jugando conejos a su conejera	20 niños y niñas	Investigadora													■			

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01							
Facultad	Educación y Humanidades	Carrera Profesional	Educación Inicial				
Docente	Cubas Núñez, María Marile	Asesor	Llanos Bardales, Jaime				
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.24/03/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos Jugando a la gallinita ciega						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
<p>Inicio</p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p>Motivación</p> <p>Los estudiantes observan imágenes de una dinámica, para poder llegar al niño, pedirá a los niños que observen detenidamente la dinámica.</p> <p>Responden a preguntas: ¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños?</p> <p>¿Cuántos niños hay? ¿Conque juegan? ¿Cuántas gallinitas ciegas hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar estos juegos juntos?</p> <p>Propósito de Aprendizaje.</p> <p>La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy nos divertiremos jugando a la gallinita ciega, dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido por nuestros padres ya que ellos lo han realizado, y que ellos como niñitos sería bonito que lo realizaran, para luego ejecutarlo.</p>					<p>Lámina</p> <p>Dinámica.</p>		10
<p>Proceso</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>La maestra con los niños salimos al patio para poder explicar detalladamente el juego y poder ejecutarlo.</p> <p>La docente con los niños y niñas explica detalladamente el juego, que consiste: en un niño se vendará los ojos, para que represente la gallinita ciega, los demás niños en ronda le preguntaran: ¿gallinita ciega que se te ha perdido?, la gallinita responde: una aguja y un dedal, los niños nuevamente preguntan ¿a dónde?, la gallinita responde: en el litoral.</p> <p>Al final los niños le dirán cuántas vueltas quiere, la gallinita responderá dos a tres vueltas y, los niños le darán las vueltas y para finalizar dirá: échatela a rebuscar: La gallinita ciega tiene que atrapar a uno de sus compañeros para que este desempeñe el papel de gallinita nuevamente y así sucesivamente segura el juego.</p> <p>Aplicación de lo aprendido.</p> <p>En seguida después de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando ideas de sus compañeros de juego, utilizarán la coordinación de su cuerpo en este juego, los niños se divierten mucho realizando este juego, vencen su miedo y superan obstáculos.</p>					<p>Niños</p> <p>Pañuelo</p> <p>Patio</p>		25

Los estudiantes consideran la valoración como algo significativo						
Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas.						
Cierre						
Contestan a preguntas de Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?					Niños Docente	15
EVALUACIÓN						
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia para realizar el juego.		Vence sus miedos y realiza el juego de la gallinita ciega.		Se integra con facilidad al grupo para realizar el juego de la gallinita ciega.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “GALLINITA CIEGA”

Se forma un círculo y en el centro se coloca un niño que será la gallinita ciega, que fue elegido por sus compañeros. Se le venda de los ojos con un pañuelo, pero no muy fuerte porque son pequeños y se le pregunta: ¿gallinita ciega que se te ha perdido?, la gallina responde: una aguja y un dedal, donde, en el caporal. Luego preguntan los niños cuantas vueltas quieres: Gallinita: 3 a 4 vueltas, se le da las vueltas y se hecha a buscar, la gallinita ciega trata de coger a los niños, al momento de que atrapa un niño este será la próxima gallinita ciega.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional	Educación Inicial			
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor	Llanos Bardales, Jaime			
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.31/03/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Jugamos a las canicas respetando el espacio						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS				MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO	
<p>INICIO</p> <p>La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibiendo con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p>Motivación</p> <p>La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara una lámina, donde un grupo de niños están jugando canicas, pedirá a los niños que observen detenidamente la imagen.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Responden las siguientes preguntas: Responden a preguntas: ¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cuántos grupos de niños hay? ¿Conque juegan? ¿Cuántas canicas hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar este juego juntos?</p> <p>Propósito de Aprendizaje.</p> <p>La docente da a conocer el propósito de la actividad: “contando y jugando con las canicas”. Dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido como las canicas o bolichitos, para luego ejecutarlo.</p>				Humanos: docente, niños y niñas. Canicas. Tiza,		10	
<p>PROCESO</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>La docente con los niños salimos al patio para poder explicar detalladamente el juego y poder ejecutarlo. La docente dibuja en el piso un círculo en el patio y ubica diez bolichas dentro del círculo. Luego en la mano se deja una para con ella jugar y poder sacar las bolichas que están dentro del círculo. Este juego consiste en sacar todas o algunas canicas que están dentro del círculo y se empieza por turnos.</p> <p>Aplicación de lo aprendido.</p> <p>Después de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando turnos. Utilizaran sus manitas, se ubican en el espacio, verán la mejor posición para lograr sacar una canica del círculo. Los niños se divierten mucho realizando este juego, expresan sus ideas y se integran a su grupo de juego.</p> <p>Los estudiantes consideran la valoración como algo significativo</p> <p>Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizara unas preguntas.</p>				Tizas Canicas Patio		25	

CIERRE					Niños Docente	15
Contestan a preguntas de Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? docente. ¿Alguna vez jugaron canicas? ¿Cuántas ganaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros? ¿Les gustaría volver a jugar este juego?						
EVALUACIÓN						
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Respetar el espacio de sus compañeros en la realización del juego de las canicas.		Juega con todos sus amiguitos sin distinción alguna.		Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “ LAS CANICAS”

Este juego consiste en formar un círculo con una tiza, luego colocar dentro del círculo lo suficiente de bolichas para empezar el juego, se mide una distancia de 20 cm cerca del círculo y se dibuja una línea para que sea el punto de partida del juego de canicas. Al empezar los primeros niños con su dedo tira con toda su fuerza la bolicha dentro del círculo, la intención es que la bolicha roce con las demás que están dentro del círculo y logre sacarlas fuera de él. Si lo logra será de su posesión. Al fallar se le cederá al siguiente compañero y así sucesivamente.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional	Educación Inicial			
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor	Llanos Bardales, Jaime			
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.07/04/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Jugando a la rayuela nos divertimos						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS				MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO	
<p>INICIO</p> <p>La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibiendo con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes: Oración. Niño Jesusito manso corderito asme un nidito en mi corazoncito.</p> <p>Motivación</p> <p>Entonamos la canción “Saltando” Salta, salta, salta sin parar, con un salto grande tú vas a ganar. Salta uno, salta dos, salta tres, salta cuatro, cinco y seis tú vas a vencer. Salta, salta, salta con un pie salta siete, y ocho y nueve también.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Después de terminar la canción, la docente pregunta a los niños y niñas sobre la canción: ¿Les gusto la canción? ¿Qué dice? ¿Saben saltar ustedes? ¿Conocen los números? ¿Les gustaría jugar a saltar para ganar?</p> <p>Propósito de Aprendizaje.</p> <p>La profesora para desarrollar este juego con los niños y niñas, hablará acerca de este juego, explicando que también nuestros papitos lo han jugado. Después de culminar de hablar con estos pequeñitos, empezaremos a dibujar la rayuela para explicarles mejor detalladamente.</p>				<p>Docente y niños.</p> <p>Papelote con la canción.</p>		10	
<p>PROCESO</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>Para desarrollar este juego con los niños y niñas, de 05 años, la docente realizara primero el juego. Todos nos ubicamos en un círculo grande dentro del aula, para empezar. Después de ubicados, la docente dibuja la rayuela dentro del circulo enumerada del 01 al 10. Seguido la docente empezará a ejecutar ella primero y los niños observaran detenidamente.</p> <p>Aplicación de lo aprendido.</p> <p>Después de explicar el juego empezamos a elegir los turnos quien va primero a jugar, el segundo y así sucesivamente. Para el desarrollo de este juego se realizara en dos grupos para que puedan jugar y el equipo que tache hasta el 10 será el ganador. Los niños saltaran en un pie contando, todos los demás observaran</p>				<p>Niños</p> <p>Patio</p> <p>Tizas</p>		25	

<p>y harán lo mismo, En este juego los niños realizan movimientos con su cuerpo, se estiran, arriba y abajo, saltan en un pie. Los niños expresan sus ideas, respetan turnos, se comunican.</p> <p>Los estudiantes consideran la valoración como algo significativo Al finalizar el juego los niños y niñas expresan lo que realizaron y como se sintieron desarrollando este juego de la rayuela. Pueden representarlo en una hojita que se les entregara para que dibujen o que han realizado.</p>						
<p>CIERRE La maestra realizará las siguientes preguntas después de haber escuchado a los niños/as, expresarse contando como realizaron su juego: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Les gustaría practicarlo en su hora de juego? ¿Les gustó jugar con sus amigos?</p>					Niños Docente	15
EVALUACIÓN						
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Se integra con facilidad al grupo de juego de la rayuela.		Expresa que se siente bien cuando es acogido en el grupo de juego.		Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de los juegos.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “LA RAYUELA”

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

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional	Educación Inicial			
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor	Llanos Bardales, Jaime			
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.21/04/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Participamos en el juego del kiwi						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
<p>INICIO La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibiendo a todos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p>Motivación Se emplea un video donde un grupo de niños de San Isidro están jugando al kiwi, pedirá a los niños que observen detenidamente la imagen.</p> <p>Saberes Previos Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Con qué juegan? ¿Qué están armando? ¿Cuántos tarritos derrumban? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar estos juegos juntos?</p> <p>Propósito de Aprendizaje. La profesora menciona el propósito de la actividad: Participamos en el juego del kiwi”. Dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido del kiwi, para luego ejecutarlo.</p>					Video TV Laptop		10
<p>PROCESO Construcción del conocimiento La profesora explica el juego a desarrollar, se armará una torre de 15 tarritos para que cada niño o niña tire la bolita y trate de tumbar la torre o al menos un tarrito, así continúan todos los demás integrantes del grupo, el grupo que logre derribar la torre es el ganador y si los dos grupos logran derribarlo serán los dos ganadores. Este juego igual se realizará por turnos. Después de explicado el juego se ejecutará.</p> <p>Aplicación de lo aprendido. Luego de haber explicado el juego los niños empiezan a ejecutarlo, respetando turnos. Utilizarán sus manitas, se ubican en el espacio su meta será derribar la torre. Los niños se divierten mucho realizando este juego, expresan sus ideas y se integran a su grupo de juego.</p> <p>Los estudiantes consideran la valoración como algo significativo En seguida los niños cuentan sus experiencias vividas en el juego.</p>					Tarritos Pelota		25

CIERRE					Niños Profesor	15
La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron canicas? ¿Derribaron la torre? ¿Les gusto jugar con sus compañeros? ¿Cuántos tarritos utilizamos? ¿Les gustaría volver a jugar este juego?						
EVALUACIÓN						
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Coopera y Juega libremente con sus amigos el juego del kiwi.		Utiliza material reciclable para el juego del kiwi		Comunica y socializa su juego a su maestra y amigos.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “EL KIWI”

Primero, es importante formar dos grupos: A y B. Luego, es necesario armar una torre con latas o con chapas. El grupo A tendrá que tirar la pelota sobre la torre. Si esta se derrumba, tendrán que tratar de armar la torre de nuevo mientras el grupo “B” sale a buscar la pelota y se la lanza al grupo A que está armando la torre, ya que deben impedir que la torre se arme. Si la pelota le cae a un jugador, este es eliminado. El juego termina cuando un grupo “A” termina

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional	Educación Inicial			
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor	Llanos Bardales, Jaime			
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.28/04/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos jugando el sol y la luna						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p>Motivación</p> <p>Entonamos una canción para llegar al niño antes de iniciada la actividad. Una puerta se ha caído la mandaron a construir, con la cáscara de huevo de huevo cascaron: ¿a dónde vas a la luna o al sol?</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿Les gustó la canción? ¿Conocen el juego de la luna y el sol? ¿Les gustaría jugar este jueguito?</p> <p>Propósito de Aprendizaje.</p> <p>La profesora menciona el propósito de la actividad:</p> <p>. Es un juego que viene de nuestros antepasados y que nuestros padres lo han jugado cuando estaban niños.</p>					Canción		10
<p>PROCESO</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>La maestra explica la realización del juego del día, sobre el juego de la luna y el sol donde trabajaremos en grupo, para lograr un bien común. Dos niños se pondrán de acuerdo quién es el sol y quién es la luna se agarrarán de las manos, uno hará de sol y el otro de la luna. Los demás niños pasarán en fila por debajo de los niños que están cogidos de la mano. Al realizar el juego cantamos y cada niño que queda atrapado, los niños que tan cogidos de la mano preguntarán: ¿adónde vas a la luna o al sol?, el niño responderá a la luna o al sol, al finalizar su juego los niños que están en la fila de la luna y el sol, se cogen fuerte para intentar que la luna sea vencida o viceversa, pero para ello se ubicará dos colchonetas para que sientan seguros al realizar el juego.</p> <p>Aplicación de lo aprendido.</p> <p>Luego de haber explicado el juego los niños los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los 10 niños de 05 años. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.</p> <p>Los estudiantes consideran la valoración como algo significativo</p> <p>Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo</p>					Patio		25

cual se les realizara unas preguntas que ellos responderán.						
CIERRE						
La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron? ¿A quién representaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Cómo se sintieron?					Niños Profesor	15
EVALUACIÓN						
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.		Muestra interés por conocer nuevos amigos.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “EL SOL Y LA LUNA”

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional	Educación Inicial			
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor	Llanos Bardales, Jaime			
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.05/05/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos jugando el gato y el ratón						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia.</p> <p>Motivación</p> <p>Entonamos una canción para llegar al niño antes de iniciada la actividad.</p> <p>Estaba el señor Don Gato Ron Ron Estaba el señor Don Gato Ron Ron Sentado en su tejado Ron Ron Sentado en su tejado Ron Ron Paso la señora Ron Ron Paso la señora Ron Ron El gato de puro susto cayo El gato de puro susto cayo</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿Les gustó la canción? ¿Conocen el juego del gato y el ratón?</p> <p>Propósito de Aprendizaje.</p> <p>La profesora menciona el propósito de la actividad: . Participamos y nos divertimos en el juego del gato y el ratón.</p>					Canción		10
<p>PROCESO</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>La maestra explica la realización del juego del día, sobre el juego del gato y el ratón: Los niños tienen que hacer una ronda. Dos de ellos serán elegidos al azar o de forma voluntaria: uno será el ratón y el otro, el gato. En tanto, los demás niños cantarán “ratón que te atrape el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé”. Mientras cantan la canción, el niño que representa al ratón tendrá que escapar del gato entre los agujeros que se forman entre los participantes, ya que estos estarán cogidos de la mano y con los brazos extendidos. El gato tiene que seguir al ratón. Sin embargo, los niños que forman el círculo intentarán cerrar el agujero bajando los brazos para que no pase el gato. El juego acaba cuando el gato atrapa al ratón.</p> <p>Aplicación de lo aprendido.</p>					Campo deportivo Patio		25

Luego de haber explicado el juego los niños los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los 10 niños de 05 años. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.						
CIERRE La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron? ¿A quién representaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Cómo se sintieron?					Ficha de metacognición	15
EVALUACIÓN						
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.		Muestra interés por conocer por participar.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “EL GATO Y EL RATON”

Los niños tienen que hacer una ronda. Dos de ellos serán elegidos al azar o de forma voluntaria: uno será el ratón y el otro, el gato. En tanto, los demás niños cantarán “ratón que te atrape el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé”. Mientras cantan la canción, el niño que representa al ratón tendrá que escapar del gato entre los agujeros que se forman entre los participantes, ya que estos estarán cogidos de la mano y con los brazos extendidos. El gato tiene que seguir al ratón. Sin embargo, los niños que forman el círculo intentarán cerrar el agujero bajando los brazos para que no pase el gato. El juego acaba cuando el gato atrapa al ratón.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional	Educación Inicial			
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor	Llanos Bardales, Jaime			
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.19/05/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos jugando a las escondidas						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
INICIO La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia. Motivación Entonamos una canción para llegar al niño antes de iniciada la actividad. Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón Se lava las manitas con agua y con jabón Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón Se lava las manitas con agua y con jabón Saberes Previos Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿Les gustó la canción? Propósito de Aprendizaje. La profesora menciona el propósito de la actividad: . Participamos y nos divertimos en el juego de las escondidas.					Canción		10
PROCESO Construcción del conocimiento La maestra explica la realización del juego del día, sobre las escondidas: El juego consiste en que uno o dos niños contarán del 1 al 10 o al 20, según lo establecido, mientras apoyan su rostro. contra una pared. El resto de los niños se esconderá en ese tiempo. Si no los encuentran, podrán salir de su escondite, sin ser vistos, e ir hacia el lugar donde se contó para tocar la pared y decir: “ampay me salvo”. También pueden salvar a sus demás amigos diciendo: “ampay salvo a todos mis compañeros” Aplicación de lo aprendido. Luego de haber explicado el juego los niños los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los 10 niños. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.					Campo deportivo Patio		25
CIERRE La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron? ¿A quién representaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Cómo se sintieron?					Ficha de metacognición		15
EVALUACIÓN							
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador		Instrumento
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración		Test
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender		Test

Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test
--------------	----	----	----	----	---------------------	------

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.		Participa en el juego libremente y sin dificultades,	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “LAS ESCONDIDAS”

El juego consiste en que uno o dos niños contarán del 1 al 10 o al 20, según lo establecido, mientras apoyan su rostro contra una pared. El resto de los niños se esconderá en ese tiempo. Si no los encuentran, podrán salir de su escondite, sin ser vistos, e ir hacia el lugar donde se contó para tocar la pared y decir: “ampay me salvo”. También pueden salvar a

sus demás amigos diciendo: “ampay salvo a todos mis compañeros”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional		Educación Inicial		
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor		Llanos Bardales, Jaime		
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.26/05/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos jugando que pase el Rey						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	
INICIO La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia. Motivación Saberes Previos Se realiza las siguientes preguntas: ¿Sabes el juego que pase el Rey? ¿Les gustaría participar en el juego que pase el Rey? Propósito de Aprendizaje. La profesora menciona el propósito de la actividad: . Participamos y nos divertimos en el juego que pase el Rey.					Juego	10	
PROCESO Construcción del conocimiento La maestra explica la realización del juego del día que pase el rey: Dos niños se cogen de la mano, forman un puente y cantan “que pase el Rey, que deje pasar, que el hijo del conde se ha de quedar”. Mientras tanto, un grupo de niños va pasando debajo de las manos que forman el puente. Cuando los niños terminan de cantar atrapan al que se quedó de bajo y le preguntan a qué grupo desea ir. El niño debe elegir y colocarse detrás del escogido. Después de que todos los niños eligen a qué grupo pertenecer, se forman dos filas. Los niños de cada fila se tomarán de la cintura y jalarán para que el otro equipo pase la línea o marca establecida. Aplicación de lo aprendido. Luego de haber explicado el juego los niños los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los niños. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.					Patio Juego	25	
CIERRE La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron? ¿A quién representaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Cómo se sintieron?					Ficha de metacognición	15	
EVALUACIÓN							
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento	
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test	
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test	
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test	

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		Expresa sus ideas en el desarrollo de los juegos.		Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

QUE PASE EL REY

Dos niños se cogen de la mano, forman un puente y cantan “que pase el rey, que deje pasar, que el hijo del conde se ha de quedar”. Mientras tanto, un grupo de niños va pasando debajo de las manos que forman el puente. Cuando los niños terminan de cantar atrapan al que se quedó de bajo y le preguntan a qué grupo desea ir. El niño debe elegir y colocarse detrás del escogido. Después de que todos los niños eligen a qué grupo pertenecer, se forman dos filas. Los niños de cada fila se tomarán de la cintura y jalarán para que el otro equipo pase la línea o marca establecida.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional		Educación Inicial		
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor		Llanos Bardales, Jaime		
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.02/06/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos jugando las chapadas						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
INICIO La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibéndolos con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia. Motivación Saberes Previos Se realiza las siguientes preguntas: ¿Sabes el juego las chapadas? ¿Les gustaría participar en el juego las chapadas? Propósito de Aprendizaje. La profesora menciona el propósito de la actividad: . Participamos y nos divertimos en el juego las chapadas.					Juego		10
PROCESO Construcción del conocimiento La maestra explica la realización del juego del día que las chapadas: Se crean dos grupos. Un grupo persigue al otro. Al atrapar a los integrantes, se dice: chapado o chapada. De inmediato, los llevan a un lugar previamente acordado. Para rescatarlos, los integrantes de su equipo deberán intentar llegar a ellas y tocarlas para que regresen al juego. Aplicación de lo aprendido. Luego de haber explicado el juego los niños los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los niños. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.					Patio Juego		25
CIERRE La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron? ¿A quién representaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Cómo se sintieron?					Ficha de metacognición		15
EVALUACIÓN							
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento	
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test	
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test	
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test	

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Se integra fácilmente al grupo dentro y fuera del aula al realizar los juegos.		Se solidariza y apoya a alguien quien lo necesite.		Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

LAS CHAPADAS

Se crean dos grupos. Un grupo persigue al otro. Al atrapar a los integrantes, se dice: chapado o chapada. De inmediato, los llevan a un lugar previamente acordado. Para rescatarlos, los integrantes de su equipo deberán intentar llegar a ellas y tocarlas para que regresen al juego.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10							
Facultad	Educación y Humanidades		Carrera Profesional		Educación Inicial		
Docente	Cubas Núñez, María Marile		Asesor		Llanos Bardales, Jaime		
Institución	IEI. N°513 Alto Carniche - Cutervo						
Fecha	Cutervo.09/06/2022	Hora inicio	10:20	Hora término	11:20	Aula	“U”
Nombre de la Actividad	Nos divertimos jugando conejos a su conejera						
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS					MEDIOS Y MATERIALES		TIEMPO
INICIO La Maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: Oración, canción y asistencia. Motivación Saberes Previos Se realiza las siguientes preguntas: ¿Saben el juego conejos a su conejera? ¿Les gustaría participar en el juego conejos a su conejera? Propósito de Aprendizaje. La profesora menciona el propósito de la actividad: Participamos y nos divertimos en el juego conejos a su conejera.					Juego		10
PROCESO Construcción del conocimiento La maestra explica la realización del juego del día que Conejos a su conejera: Se formarán grupos de tres, de los cuales dos formarán la conejera tomándose de las manos, el tercero será el conejo, se pondrá dentro de la conejera. La persona que dirige dará las siguientes indicaciones: -Cambio de conejos, las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan los brazos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. El coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo sin conejera, ahora este dará la indicación. Cambio de conejeras, solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera, los que lleguen al último salen del juego. Cambio de todo, consiste en volver a formar los equipos con nuevos integrantes. Los últimos pierden y sale del juego. Aplicación de lo aprendido. Luego de haber explicado el juego los niños los niños ejecutan el juego, donde participaran todos los niños. En este momento los niños y niñas se divierten, se comunican y trabajan por obtener un bien común.					Patio Juego		25
CIERRE La maestra realiza las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué hicieron? ¿A quién representaron? ¿Les gusto jugar con sus compañeros de aula? ¿Trabajaron en equipo? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Cómo se sintieron?					Ficha de metacognición		15
EVALUACIÓN							
Saber esencial	T	P	TP	F	Indicador	Instrumento	
Saber Conocer	60	30	50	30	Sabe el significado de valoración	Test	
Saber Hacer	20	50	30	30	Logran hacer y entender	Test	
Saber Actuar	20	20	20	40	Cambian su conducta	Test	

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Área/Ítems					
		Personal Social					
		Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza		Cumple con sus tareas encomendadas.		Participa en grupo de juego sin mostrar agresión.	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

JUEGO CLÁSICO “CONEJOS A SU CONEJERA”

Se formarán grupos de tres, de los cuales dos formarán la conejera tomándose de las manos, el tercero será el conejo, se pondrá dentro de la conejera. La persona que dirige dará las siguientes indicaciones: -Cambio de conejos, las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan los brazos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. El coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo sin conejera, ahora este dará la indicación. Cambio de conejeras, solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera, los que lleguen al último salen del juego. Cambio de todo, consiste en volver a formar los equipos con nuevos integrantes. Los últimos pierden y sale del juego.



EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS











I.E.I

N°513, ALTO CARNICHE_CUTERVO

La directora de la Institución Educativa deja constancia:

CONSTANCIA

Que, la Bachiller en Educación de la Universidad San Pedro de Chimbote, MARIA MARILE CUBAS NUÑEZ, identificada con DNI N°74364539, quién desarrolló sesiones de aprendizaje y aplicación de instrumento de evaluación de su tesis con los niños de 4 años de esta Institución durante el presente año 2022.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada como parte de informe de tesis que presentara ante su Casa Superior de Estudios para obtener el Títulog Profesional de Licenciada en Educación Inicial. El presente documento es estrictamente académico y no es válido para trámites judiciales de ninguna índole.

Cajamarca, 08 septiembre del 2022

