

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



**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA  
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE TRES AÑOS INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N°074-CELENDÍN, 2023**

**Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en  
Educación**

**Autora**

**Anduaga Urbina, Kelly Valeria**

**Asesora**

**Vásquez Tolentino Emérita**

**(Orcid: 0000-0002-4401-7977)**

**Chimbote – Perú**

**2024**

## Indice General

Indice General.....	i
Lista de tablas .....	ii
Lista de Figuras.....	ii
Palabras Clave.....	iii
Keywords .....	iii
Constancia de Originalidad.....	iv
Resumen.....	vi
Abstrac .....	vii
Introducción .....	1
Metodología .....	26
Resultados .....	28
Análisis y discusión .....	29
Conclusiones.....	31
Recomendaciones .....	32
Agradecimiento.....	33
Referencias bibliográficas.....	34

### Lista de tablas

Tabla 1: Distribución de la población muestral de los niños de 3 años de la I.E. 075-Celendin 2023.....	27
---	----

### Lista de Figuras

Figura I: Socialización de niños antes de aplicar los juegos tradicionales en la I.E.P. N°074-Sucre; 2023 .....	28
---	----

## Palabras Clave

Tema : Juegos Tradicionales- Socialización  
Especialidad : Educación Inicial

## Keywords

Theme : Traditional Games - Socialization  
Specialty : Early Childhood Education

## Líneas de investigación

---

<b>Línea de Investigación</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Subárea</b>	Ciencias de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)

---

## Constancia de Originalidad



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

#### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°074- CELENDÍN, 2023" del (a) estudiante: ANDUAGA URBINA KELLY VALERIA, identificado(a) con Código N° 3616100084, se ha verificado un porcentaje de similitud del 22%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 17 de junio de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Juegos tradicionales para mejorar la socialización en niños de 3  
años Institución Educativa N°074-Celendín, 2023

Traditional games to improve socialization in 3-year-old  
children Educational Institution N°074-Celendín, 2023

## Resumen

La presente investigación, tuvo por objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoraran la socialización de los niños de 3 años en la I.E. N°074 Sucre – Celendín 2023, siendo de tipo investigación aplicada, con un diseño pre experimental, de un solo grupo de pre y post test. La población y muestra estuvo conformada por los estudiantes de la Institución Educativa N°074 por 14 estudiantes de 3 años, en cuanto a la técnica que se empleó es la observación, utilizando de instrumentos la ficha de observación, y para procesar la información se empleó tablas de frecuencia y porcentuales, gráficos de barras el cual se procesó haciendo uso del software estadístico SPSS versión 25. Los resultados indican que existe diferencia de  $\bar{x}=12.458$  con desviación típica de 4.8 entre los resultados de pre y post test; indicando que existe diferencia dentro de datos que no se encuentran tan dispersos. Asimismo, se observó que se obtiene un  $p=0,000 < 0,5$ ; significando que existe una mejora significativa con respecto al nivel de socialización de los niños aplicar los juegos tradicionales; mediante el cual se da por aceptada la hipótesis de estudio.

## Abstrac

The present investigation was aimed at determining how traditional games improve the socialization of 3-year-old children at the I.E. N°074 Sucre - Celendín 2023, being of an applied research type, with a pre-experimental design, of a single pre and post test group. The population and sample was made up of students from Educational Institution N°074 by 14 3-year-old students, regarding the technique used is observation, using the observation sheet as instruments, and to process the information, frequency and percentage tables were used, bar graphs which were processed using the statistical software SPSS version 25. The results indicate that there is a difference of  $\bar{x}=12.458$  with a standard deviation of 4.8 between the pre and post test results; indicating that there is a difference within data that are not so dispersed. Likewise, it was observed that a  $p=0.000<0.5$  is obtained; meaning that there is a significant improvement with respect to the level of socialization of children using traditional games; through which the study hypothesis is accepted.

## Introducción

Uno de los retos que se enfrenta durante la primera fase de infancia es el trato con otras personas; porque hoy en día forma parte importante del aprendizaje, es necesario que los niños expongan a muchas clases situaciones sociales para ellos puedan actuar por sí solos con quien están alrededor. Esto se llama socialización.

Debido a lo importante del tema y el miedo que provoca en este examen, se intentó conseguir vivencias para subir el nivel de interacción humana en los niños; por eso, es visto como una opción a los juegos normales. Para respaldar el trabajo, hay estas búsquedas iniciales.

En el campo internacional, tenemos los trabajos de Ríos, Montenegro y Lara (2022) que, con base en un estudio práctico con un diseño que pertenece a los pre experimentales, buscaron mejorar la socialización de niños en el grado inicial de 72 menores a quienes se dio una lista para comparar antes y después de usar juegos tradicionales; esto llevó a la siguiente idea que hay un aumento importante en la socialización de los niños después de recibir un  $p = 0,000 < 0,05$ .

Según Arias (2019) hizo una investigación, la cual se llama Los juegos tradiciones una estrategia didáctica para el crecimiento de la independencia y también como parte la socialización en niños de 6 a 8 años en la escuela Villa Bella lugar C, teniendo como meta hacer y poner en práctica una idea divertida usando los juegos viejos como algo que ayuda al niño a ser más independiente; usando métodos como hacer fichas cada día, diarios, charlas, dibujos y mapas para entender mejor a los niños. Usando un enfoque de revisión cualitativa-descriptiva con niños de 1er grado en Vista Bella lugar C mostrando resultados que dicen “Se encontró a chicos y chicas con problemas para hablar, lo que era parte de su independencia, no entendieron las reglas que daba el maestro encargado; esto por poco control en casa” llegando a la idea final desde pequeño el niño necesita saber las reglas básicas dadas por sus padres si no lo hace se ve afectada do en la buena forma social del chico”. (p.71)

Desde la idea de Polo, Acosta, & Osorio (2019) en su estudio llamado Los juegos viejos como manera para impulsar el buen uso del tiempo de los niños en la escuela que está en la ciudad de Boca de Catadre, en el área Chimá, con el fin de hacer una idea usando juegos viejos, para promocionar el uso propio del tiempo de los niños, así, se usan preguntas y dibujos, con un diseño de investigación que observa números para mirar detalles, de los dieciocho niños, que tienen edades que van de 8 hasta 12 años obteniendo como resultado: el 89% de los niños tienen tiempo para jugar con otros amigos y hacer más cosas diferentes al juego lo que muestra que muchos niños tienen tiempo libre fuera clase (p.51).

Como propone Camacho (2019) en su estudio, que lleva el nombre de "Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en la educación inicial, con el objetivo de mirar los escritores que han hablado acerca de los juegos viejos, usando investigaciones, libros, preguntas y afiches como manera de hacer la investigación sin experimentos, los resultados este estudio enseñan que usar juegos viejos en niños, ha sido bueno para el lugar donde se aplicó en su programa, así que los alumnos han sido participativos y deseados hacia otros estudiantes y ellos mismos, también llegando al final de que estos juegos ayudan a la socialización entre niños y el entendimiento de varias reglas y la valoración de costumbres, tradiciones y valores. (p. 49).

Según lo que dice Suarez (2019) en su investigación que se llama Los juegos viejos de niños, lo usan como medio para enseñar el concepto de número a infantes, una forma útil para extender el estudio, usando preguntas, charlas y un diario de campo, de tipo cualitativo, en el cual los niños de 2 a 7 años son observados.

Dentro de mi país están Ccahuana y Cuarez (2021) en su trabajo llamado El juego nativo como asistencia para enseñar en una escuela del gobierno. en el área de Rocchacc-Chincheros-Apurímac para explicar la forma en la que el juego antiguo se usa como un ayuda, con el modo de usar cartas, preguntas y conversaciones con los muchachos de esa zona, desde un esquema cualitativo, la muestra era profesores especializados en juegos tradicionales esto llevó a pensar que los juegos viejos

enseñan costumbres, cosas del cultura, y saberes de antes, además que dejan hablar , decir sentimientos y emociones y finalmente, los juegos viejos son buenos para el aprendizaje en la escuela y fuera de ella (p.50, 63).

El propósito de Capcha y Barzola (2021) en su estudio llamado Juegos clásicos entre los niños bilingües de la escuela Mariscal Cáceres, en Daniel Hernández-Tacaya-Huancavelica, fue el persona que, como meta, puso cómo son los juegos clásicos en los jóvenes del 5to grado de la escuela, usando como manera un cuestionario, y como plan una búsqueda sencilla descriptiva, donde la muestra fue de 22 chicos del 5to grado "A"; los resultados mostraron que al usar los juegos viejos, se puede mejorar el contacto social y la ayuda, y fue bueno para los alumnos.(p.66)

Para Gil y Inga (2019), en su trabajo de búsqueda llamado "Propuesta de juegos comunes para hacer más fácil el proceso de charlar en niños de 4 años de un colegio privado del área de Surco dentro de su propósito está el diseñar algo juegos populares que puedan ser cambiados a otras escuelas de enseñanza inicial para avanzar el proceso de hablar entre los niños.(p.62)

En la noción de Salvador (2019) se puede ver en el trabajo titulado Los juegos tradicionales para estimular la socialización de los menores de cinco años del PRONOEI de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2017, con el fin de determinar ¿De qué manera los juegos tradicionales promueven la socialización de los niños? Dentro de la investigación cualitativa, la cual se ejecutó en un conjunto con formado de 10 infantes de cinco años, los resultados demostraron: que la mayor parte de los infantes exhibían un bajo grado de socialización previo a la ejecución de la propuesta experimental, situación que se modificó con la utilización de los juegos tradicionales, consiguiendo resultados positivos, en donde la mayoría de los infantes se encontraba en una nivel logrado, por lo que los juegos tradicionales son una buena táctica para la enseñanza.(p.67)

En el ámbito local se posee el posgrado hecho en Cajamarca por Guerrero (2022), cuyo objetivo fue comprobar que existe correlación en el momento de desarrollar el programa de juegos tradicionales en el ámbito emocional de los niños, y que este aspecto se encontraba entre las dimensiones de la socialización. El análisis

se basó en una investigación pre experimental con un diseño que incluía una población de 22 infantes a quienes se les aplicó un cuestionario, por el cual se llegó a la conclusión de que: en la esfera de las habilidades sociales se evidenció un aumento de sesenta y tres por ciento, lo que se traduce en que la utilización de los juegos tradicionales tuvo un gran efecto sobre la evolución de la psique del menor y por esta razón sobre las habilidades sociales.

En la ciudad de Chiclayo existe la hipótesis trabajada por Yajahuanca (2021), la cual tiene como objetivo principal mejorar las relaciones entre personas y dentro de ellas, la manera en la que mejoran las relaciones del niño de la escuela número 16042, para ello se utilizó un cuestionario que dio como resultado el siguiente dato: la relación entre personas es de aproximadamente el sesenta y siete por ciento, el treinta y nueve por ciento y el diecisiete por ciento respectivamente.

En referencia a la base científica, se sustentó en la consideración de los parámetros de estudio y sus consecuencias; para comenzar con respecto a los juegos tradicionales.

Ideas acerca de los Juegos Tradicionales. En la actualidad, gran parte de niños y adolescentes, se ven tapados por el avance de la tecnología y por la comodidad que genera, la distracción de ciertos dispositivos, por ello, en la mayoría de zonas, el arte de salir a la calle a jugar con personas, familiares o compañeros de curso, se está haciendo en el olvido, siendo la mayoría de los juegos, los denominados "tradicionales" que favorecía al que se relacionaba con esa corriente, el actuar, ser comprensivo, social, amable, y con sentido de la temporalidad y las relaciones con las personas, potenciando los destrezas de cada uno.

En ese sentido, la evolución de los niños se ve influenciada por la magnitud de afectividad que tienen, desde pequeño, es necesario que los niños aprendan en casa y, a nivel educacional, la relación entre ellos y los otros, mediante la cual, el menor genera su formación, incrementa su seguridad y confianza, y, por ello, (Díaz Lajara, 2019) manifiesta:

Los juegos ancestrales son mediadores de costumbres, características de la sociedad, cultura y conocimiento, además, posibilita al menor, expresarse en su medio, desarrollar sus sentimientos, características y conocimientos.

Es por esto que los juegos tradicionales, tienen diferentes sentidos en diferentes lugares o áreas, siendo particularmente usado en ambientes de aprendizaje, como son las escuelas, de esta manera (Lachi, 2015) expresa lo siguiente

El juego es una calma y una esencia innata, manifestada en la mente, el físico, el afectivo, el social y el emocional, además de ello, los juegos tradicionales se preservan en la costumbre de cada pueblo, como, por ejemplo, el juego del trompo durante el mes de septiembre, canicas durante el mes de junio, aparecieron y se desvanecieron, sin embargo, en ciertas ocasiones se modificaron.(p.25)

Los juegos clásicos, son aquellos que son tradicionales de una zona o nación, y que únicamente requieren el uso del cuerpo del precursor, además de los recursos que se pueden conseguir con comodidad (rocas, ramas, tierra, flores, etc.

A través de los juegos tradicionales, la transmisión de los beneficios, tiene como consecuencia, provechos que asistirán al menor en su desarrollo, dando una correcta base de conocimientos y seguridad, los cuales, en el futuro, harán referencia a la capacidad del menor de tomar decisiones correctas, y a su independencia, dos características que, difícilmente se pueden conseguir en menores que utilizan la tecnología para entretenerse.

La más precisa definición de los juegos tradicionales, en las crianzas, se refiere a la diversión cuando brincan, saltando, ejercitando, relacionándose y disfrutando de la, libertad de jugar, que en su mayoría son juegos clásicos, que fueron educados por personas de mayor edad con anterioridad, por esta razón, (Torres Chancusi, 2013) hace referencia a lo siguiente:

Hoy en día, gran parte de los estudiantes han perdido la costumbre de jugar con los tradicionales, debido a que diariamente son influidos por la influencia de la incorrecta utilización de la tecnología, por lo cual es fundamental que estos juegos,

sean esparcidos a través de varios medios, con el fin de llevar una existencia llena de paz y de mucho significado para los que los practican.(p.24)

Recalando, en la importancia de que la práctica, que cada niño debe realizar, es fundamental, que el niño pueda reconocer el lugar en donde se desarrolla, además de que, con las herramientas proporcionadas, el infante pueda desarrollar sentimientos y realizar actividades recreativas, lo que mejorará su habilidad en el mundo de hoy.

Características de los juegos de la tradición. Los juegos tradicionales, y populares, poseen una característica fundamental que los hace interesantes para los menores, debido a eso, han conseguido conservarse a través del tiempo, en los sitios, en donde se practica el juego tradicional, suelen poseer diferentes características, que están determinadas por diversas temporadas, normas, costumbres, y otras; siendo las más importantes:

- Los juegos, arribar muy pronto, y luego, volvieron a estar en juego.
- Alguna vez se han hecho juegos en el hielo, ya que se requiere un mayor esfuerzo físico y una mejoría del tono muscular.
- Hay juegos previos que, en referencia a la sexualidad, poseen gustes. Por ejemplo: varias jóvenes prefieren jugar al muñeco o a la gallinita ciega. En la tierra de los caucásicos, los niños de piel blanca generalmente tienen como juguetes, el trompo, las canicas u los carretones, papás y caninos.
- Algunos juegos están más vinculados con una determinada edad, de modo que, los juguetes, que están asociados con la misma, son para las personas de esa edad como incentivos se sentido-motores, además hay ciertas reglas.
- Los juegos son jugados por infantes y jóvenes, ya que brindan una gran satisfacción y no siguen una zona específica o un género de juegos.
- Estos juegos colaboran a asistir a los menores.

- Las normas son sencillas de entender, reproducir y seguir; además es posible que se alteren debido a que cada individuo ve las cosas de manera diferente.
- No es necesario, debido a los requerimientos que tienes y a las que sí, no valen mucho, además son fácil de encontrar y compartir con otros compañeros.

También, es posible decir que los juegos han durado por mucho tiempo, enseñados de familia a familia, de acuerdo con los detalles de su cultura, como en una zona pequeña, pueblo, nación, caserío, etc.; suelen tener rasgos del lugar donde se juegan Así como el período o época histórica durante la cual se juega. La historia se ve en aspectos, formas y nociones únicas.

De esta manera, por la referencia (Arcos Troya, 2017) el mismo texto muestra:

Los juegos comunes y populares, tienen un grupo de rasgos clave, que están en primer lugar: se juega para reírse, crear sensaciones de paz, libertad, diversión, comodidad, además de ser juegos que se acuerdan entre los mismos jugadores.(p.15)

Por otra parte, (Yllanes Manya, 2019) menciona las siguientes características:

- El juego es vital en la infancia, siendo una experiencia buena para aprender.
- En lo personal mejora la confianza, la habilidad para decidir, resolver problemas y mostrar lo que quieren.
- Por medio del juego, los niños prueban habilidades nuevas, miran su ingenio y creatividad.
- El juego hace que se lleve bien con los demás en su grupo social.
- Los juegos viejos, por lo general, son grupales, clásicos, y siempre quieren mostrar un poco de la vida. No son normales en su forma de crecer, y también, se adaptan al dinero que tiene la familia.

La forma como se hacen los juegos viejos. El avance de los juegos viejos, está atado a la participación de los jugadores, porque estos últimos eligen cómo se juega, las reglas, el lugar, y más.; depende de las necesidades y gustos, es raro que se necesiten cosas, pues lo que sea puede ser fácil para jugar, también ayuda a pasar reglas y costumbres sociales por eso da un menú extenso para mejorar la habilidad de números y operas.

De esta forma, los juegos comunes, se puede jugarlos sin ayudarse con algún aparato, solo en algunas oportunidades donde se requiere usar un salto. Sin embargo estos no son caros. Además sin usar algún equipamiento se utiliza propio cuerpo con recursos que están fácil en la naturaleza (arena, piedras, huesos como tabas, hojas, flores, ramas etc.) o por casa (cuerdas, papeles tablas). Sin duda los juegos que se juegan mucho van a ayudar al crecimiento físico y mental de Los niños, así como la aptitud para hacer amigos.

Juegos viejos entre los niños jóvenes. En la fase más clave de crecer, donde el niño aprende y percibe lo que le rodea, se muestra dos formas, una que se relaciona con la educación que se dará mediante valores, reglas y orden; la otra aparece cuando el pequeño, sin ayuda, ve su entorno.

La importancia de la formación inicial, está conectada con el avance completo del niño afectando las acciones del chico cuando sea joven y puede tener ciertos efectos en la vida adulta (o sea, cuando sea adolescente, adulto o mayor de edad).

En la primera parte, el valor del juego para los niños es que les enseña a moverse en el lugar donde están con sus amigos de clase, por eso, los maestros deben pensar en poner algo de juegos dentro de sus planes escogiendo los mejores y según lo que los niños pueden entender, Así, en la primera parte, jugar tiene un rol grande.

Es mediante estas ideas que (Alfaro, 2016) dice: “El sistema escolar, sobre todo en el jardín, la diversión es apreciada como un acto que crea conocimiento y

relación social, es con la diversión que niño satisface necesidades, eleva su mente, ayuda su creatividad”.(p.32)

Es por esto que los juegos viejos, tienen un gran valor entre la enseñanza del profesor a sus alumnos, porque ayudan al crecimiento de los niños, y la importancia de la diversión, está unida fuertemente a la educación, haciendo que cada lección sea amena para los pequeños, así que se cree un ambiente divertido para que cada niño mejore sus habilidades por sí mismo.

De esta manera, los docentes (as) son muy importantes, que puedan usar en los niños (as) el aprender saltando, ya que esto crea en ellos la aptitud de llevarse bien con otros, a la vez practican la relación con amigos, mejoran sus destrezas físicas, afrontan desafíos y miran sus opciones, y saben cómo ver los peligros y oportunidades.

El crecer de los niños se muestra en hacer juegos viejos. Pérez Bonachea, 2014 dice que entre medios del desarrollo de los niños, por medio del hacer de juegos viejos, se ve que el jugar es una manera para aprender en los primeros años de su vida, está ahí cada vez dentro del ciclo de la niñez, siendo una cosa que se da en casa, en la cola y afuera de ella, siendo el juego una manera para compartir, para entender la vida, de acomodarse a los cambios, para expresar sus emociones y estar juntos. (p.7)

El juego es sobre un tipo de acción que está muy ligado a la niñez; es algo normal que todo niño hace con ganas, gran alegría y dándole al niño satisfacción, placer y ratos divertidos. El juego anima y necesita partes diferentes en el crecimiento infantil.

Por eso (Shez Mota, 2015) se mencionó lo siguiente: “Las formas antiguas, como una manera de enseñar, significan crear en los niños cualidades y destrezas que les asisten a pensar, sentir y actuar bien”.(p.8)

Tipos de juegos tradicionales. Existen diferentes tipos de juegos tradicionales, dependientes, del ambiente, lugar, etapa, entre otros; siendo los más conocidos, los que hace mención (Araujo Bernal, 2018) siendo:

- a Juego de inicio: La primera vez que se juega un juego es necesario que los integrantes se ponen de acuerdo sobre la persona. Es debido a esto que diversas formas son usadas por todos, incluyendo: Cara o Seehlo; Nones o Paraphrase; Piedra, Papel o Tijera o El Bate.
- b Juegos para moverse: Estos juegos de tarot son el Escondido y Catorce Matas, además del Ere que tiene dos presentaciones, parada y doblada. Los juegos que se juegan rápidamente incluyen al Gato y al Ratón, Loa Candelita, Guerra y Paz; 1,2,3...English Channel. Otro juego de habilidad es el saltó en donde se encuentran la semana y el avión, estos son los más frecuentes de la clase.
- c Juegos de juntar: Se reúne una colección de juegos en los que es necesario hacer poca labor. Raramente se combinan los roles, ya que la noción de ganar o perder no tiene importancia. Dentro de estos, entre otros, están: Palito Mantequillero o Quema; La Gallinita Ciega; Las Cebollitas; Pásalo y otros juegos de manos, muy frecuentes en las menores. En las ocasiones en las que se recrean como La Botellita y La Prenda, existe la denominada "penitencia", que es un castigo que se le da a un menor, de acuerdo a lo que se lee en el juego, para continuar educándose. Es una actividad circular que relaciona a las personas y reúne las manos. La melodía y los apuntes de los cantos varían dependiendo de la zona.
- d Juegos figurativos: Se miman El Ahorcador, ya que utiliza mucho los recursos, y La Viejo por sus movimientos lógicos.
- e Juegos literarios: Estan El Teléfono y Las Retahílas. Además de este tipo, dentro de los fables también se hallan los juegos orales, como los trabalenguas, que utilizan palabras o frases con un sentido claro que hace que sea muy difícil de entender sin equivocarse.
- f Juegos con juguetes viejos: Dentro de los más bellos juegos con juguetes se encuentran las bolitas o pacotillas, que son pequeños terrones de tierra, madera, vidrio o porcelana que se desplome al piso y luego sean manipulados por otro. Se trata de un objeto en forma de árbol, el yoyó cuenta con dos partes: una de ellas se encuentra en el centro, además de una llanta que las hace estar separadas por

un corto espacio. En la decadencia se utiliza una cuerda que jala para que el menor pueda arribar y partir. Antes se operaba en madera.

La importancia de los juguetes para el desarrollo social del niño. Según lo que dice Munuera (2014), se ve que los juegos clásicos son muy importantes y que parecen estar olvidados. Por eso, es clave traerlos de vuelta y sirven como una opción a la vida quieta y solitaria que viene con la actual sociedad, se ponen en uso en esta misma sociedad y mejoran la unión entre padres e hijos.

De esta forma, el juego común tiene una función en la comunidad del crecimiento de los niños, mostrando la necesidad de modelos sobre como actúan los humanos; siendo la principal forma para entender de manera activa lo que hacen las personas y las relaciones entre ellas. También al usar Los juegos se aprende a conocer la vida real, la gente, el lugar y otras cosas.

A través de estas palabras, se puede decir que el juego antiguo tiene una gran valor, ya que este es muy clave para el enseñar, el cuerpo, la sociedad, amar y quien es el niño en cualquier lugar.

En esto instante hay que mirar la parte de compartir entre personas. Desde antes, la gente ha podido hablar entre ellas para conseguir animales, coger frutas y cambiar cosas con otros, por ejemplo.

Por esto, Sikkim y Becerra (2013) hablan sobre lo que sigue en su escrito: “La gente se conecta cuando aprende las normas, los valores, las reglas y las creencias que existen en un lugar y tiempo específico, a través del hablar entre aquellos que forman la sociedad”.(p.122).

Así, se puede decir que la socialización es el acto, por medio del cual una persona toma las señales de la sociedad, dependiendo del lugar donde está, para unir las a sí misma y ajustarse al grupo.

Es por eso que en los jóvenes (as) se lleva a cabo un método básico para saber qué es bueno y que es malo en como actuamos, todo esto, al estar con otros.

Vásquez y Samica (2019) mencionan la siguiente información, sobre como los niños y niñas aprenden a llevarse bien con otros: En diferentes culturas y lenguas,

como las que hay en Perú, encontramos cómo los niños aprenden en el colegio por ejemplo, juegos tradicionales y no comunes. Esto ayuda a identificar a los menores. También en actividades culturales como matemáticas perder los juegos tradicionales lleva a perder conocimientos, lenguas y maneras de vivir (p.8).

Dentro de las curiosidades de la manera en que vivimos juntos; se puede dividir, en una lista con reglas; la conducta de convivir un grupo donde se puede mirar y probar los detalles importantes.

Un tipo de vida social es que es un camino que se repite sin parar eso quiere decir que la socialización empieza desde que naces hasta que mueres. todas las personas participan en esto y es muy importante en la infancia de cada uno por su efecto grande sobre otros.

La que sigue, menciona el tomar ideas que se creen son verdaderas, esto hace pensar que, si esto no fuera cierto, el niño sentiría dolor y no podría hacer amigos. Además, la forma de socializar nos da y pide mucha disciplina, aparte de crecer y mejorar algunas partes, por ejemplo, el centro esencial para hablar.

Es importante mencionar lo siguiente:

- La comunidad es una habilidad para llevarse bien, ya que no ocurre solo, sino en unión con otros.
- La socialización es un modo de adaptarse a las sociedades, sin ser igual en todos los grupos, enfocándose en las necesidades del grupo.
- La socialización tiene impactos buenos, la conexión social, pues ayuda al individuo a que pueda unirse también a aprender las costumbres, reglas y preferencias.
- Es con la socialización como aprendizaje, porque por ese medio se hace un enlace con los demás y así crece la habilidad social.

El avance en la unión social de los niños. Del principio, el modo de socializar mira el contacto entre el chico y su ambiente; una enseñanza que ocurre a

menudo y seguido, incluyendo aprender los valores, las ideas, y lo que espera su grupo.

Es a causa de eso que Espinoza, Flores y Hernández (2017) declaran lo siguiente: La socialización es muy importante, hay que notarlo desde temprano, pues los humanos no hacen cosas solos, el principio de la escuela es crucial donde se formarán todas las hablenzas y habilidades que tienen los niños, siendo la primera vivencia de su vida escolar y oportunidad clave para relacionarse fuera del hogar familiar.(p.10)

Es por esto que, es importante tener en cuenta, que la socialización es clave para una buena evolución de cualquier niño durante los primeros años de su vida, siendo los más relevantes las conductas, las creencias, las emociones, las acciones y otros.

Rivera Álvarez (2017) menciona lo siguiente: La socialización es el inicio de la vida de un bebé con su familia; su primera conexión es con su mamá, luego con su papá y sus hermanos quienes se vuelven sus primeros nuevos amigos; de ellos aprende rápido sobre la cultura, reglas y creencias, también imitando lo que oye o ve, con repetición muchas veces de esas cosas

En el proceso de socialización la menor toma cosas de la sociedad y las mete poco a poco en su ser para poder adaptarse a la comunidad y ser alguien social. En ese tiempo, él aprende lo que es bien visto socialmente y lo que no lo es en su forma de actuar; comienza por seguir reglas y leyes que le ayudarán a vivir en sociedad. El menor debe enfrentar durante su crecimiento varias fases; cada una ayuda al avance de su carácter. Por esta razón es crucial que los padres desde pequeño le den confianza gracias al amor y cuidado, esto creará un ambiente bueno, si crecen será una persona segura con alta autoestima y esto da un buen progreso en su rol como miembro de la sociedad. (pág.35)

Las partes de la evolución social de los pequeños. Es importante decir, que el avance social en las primeras fases, necesita de mucha ayuda de los padres y otros

seres cercanos al niño, estos últimos pueden crecer y aprender más para las fases siguientes del cambio del niño.

Usa las palabras de Suárez Palacio y Vélez Múnera (2018): La familia hace trabajos como ayudar a prepararse para tomar roles en la sociedad, controlar lo que quieres hacer de golpe, desarrollar tus sentidos, y la vida social que hace que los niños sean activos.(p.176)

- a. La teoría de Jean Piaget dice que la búsqueda en el área de la vida es la mejor para ver el conocimiento porque la creación de la mente se basa en cambios que suceden en ella y hace dos partes. la primera es ajuste y la segunda acomodación.
- b. Según lo que dice Martínez (2015), en la teoría psicogenética de Piaget, los niños pasan por cuatro partes en el crecimiento de sus formas de pensar; dos son típicas de la fase social y las otras dos de la fase de desarrollo.

**Motriz:** Recibe una educación hasta por catorce meses durante estas fases los sentidos y las respuestas que muestran ante la actividad de niños. El mismo cuerpo infantil, no está lejos del mundo que le compete, esto es lo que alude un modo de egocentrismo en su completitud.

**Preanterior:** Al cumplir seis años, es posible que pueda reproducir ciertas partes del cuerpo. La función simbólica tiene un gran aumento entre los 3 y 7 años (juegos) donde el niño se hace consciente del mundo que es suyo.

**Las cosas que se hacen:** niños de 7 a 11 años este lapso es clave porque muestra un salto grande en cómo piensan con los demás. La niña solamente sube el monto □de datos, pero las uniones entre ellos mismos y los diferentes grupos, se dan cuenta de lo que creen acerca de lo que otros creen.

La idea del niño se hace clara en parte por medio del intercambio social.

**Las acciones formales:** Según Piaget, son las que tienen mayor importancia, debido a que se trata de los desarrollos de los procesos de pensar y de unas nuevas relaciones de grupo que esto permite. La adolescencia es una época difícil porque el chico no puede ver las inconsistencias del vivir en el mundo personal.

Así, los niños pasan de ser una "persona copia" a ser un "solucionador de problemas", un programa que aumenta su saber según lo que les rodea. Es posible decir que separa en seis pasos, donde las maneras de pensar del pequeño "juntan nuevas formas para organizar los esquemas que ayudarán en la creación de cosas duraderas:

- Actividad simbólica (desde que se hizo hasta 1 mes): La manera del bebé, se nota por las reacciones naturales (dar vuelta, chupar, agarrar) que se volverán más claras.
- Reacciones cíclicas iniciales (de 1 a 4 meses): El bebé empieza a conocer su cuerpo, mediante acciones casuales que le divierten.
- Reacciones que se repiten secundarias (de 4 a 8 meses): Son las reacciones cuentan con la casualidad y que consisten en traer de vuelta los movimientos que le han llamado la atención con respecto a los objetos. El niño se prepara para usar lo que sabe en varias escenas, bajando su enfoque en lo que hace su cuerpo y subiendo el interés por las personas que están cerca.
- Coordinación de los esquemas secundarios (8-12 meses): Empieza a tener un plan cuando separa cosas o usa la mano de sus papás para alcanzar lo que quiere.
- Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses): el niño empieza a crear una vivencia por medio de caminos novedosos; usa formas nuevas para alcanzar lo que quiere, siguiendo cómo actúa algo cuando se esconde y luego lo halla.
- Intervención novedosa de medios por mezclas mentales (de diez y seis a veinticuatro meses): Cambia la acción del cuerpo a pensar, y por esto, aparece una nueva manera para hacer, alcanzando una deducción por medio de la mente, de modo que no se ve nada.
- Etapa Preoperacional (de 2 a 7 años): El niño actúa dentro del área de la representación simbólica, esto puede verse en la patología y en los sueños. También se nota en las representaciones.

Problemas de socialización en la primera infancia. Son dificultades, que logran frenar, al menor (a) en la progresión de su socialización, impidiéndole

relacionarse y participar en las actividades, esto afecta el procedimiento de estudio, a través, de la vivencia que tiene.

De acuerdo con lo que expresa Chávez (2018), acerca de las dificultades que pueden tener los menores con respecto a su desarrollo social:

- a Timidez: Es un estado de inquietud causado por el miedo a lo que puede pasar malo entre las personas. Siente vergüenza por las nuevas situaciones sociales, lo cual dificulta hablar con los demás tranquilamente.
- b Inseguridad: Refleja algo nuevo, algo que no se sabe; esto afecta bien el ánimo y alegría de vivir. Antes de empezar, es importante darse cuenta de que la forma de ser de cada quien viene desde pequeño, desde el lugar donde se vive con ejemplos y recuerdos de familia.
- c Frustración: causada por no obtener lo que una personas quiere, haciendo que el enojo crezca, llegó a su punto máximo cómo actos malos con palabras o de frente.
- d Narcisismo: Los niños son narcisistas por naturaleza, porque en este tiempo su crecimiento se centra en ellos mismos y es normal, el que mostrará un comportamiento egoísta en los adultos; pero en niños y niñas es un paso del crecimiento porque están atentos a sí mismos y no es malo que así sea, ya que está creciendo su propia valía, personalidad y necesitan afirmarse. Si el Narcisismo se quedará en menor edad le haría mal a la confianza de sí mismo ya que las personas cerca de él, o ella se irían lejos y no tendría oportunidad de conectar con otros. Quedaría un niño solo sin tener amigos para contar su vida.
- e Disputa: la oposición que a veces surge, los instintos o sentimientos, cuyos choques son contradictorios; hay un par de necesidades, metas o formas de actuar que chocan entre sí. Los papás y maestras deben ser mediadores de los problemas con frecuencia a través del cariño y apoyándoles a encontrar una solución pacífica.

- f Agresividad: se piensa que es una parte natural en Los chicos de preescolar en todas las culturas, ayudar a controlar esa acción es un paso importante en el camino a interactuar con otros, la violencia sucede porque el joven así consigue lo que quiere. El atacar trae actos como pelearse con otros, reírse de ellos, hablarles mal, hacer berrinches o usar palabras feas para llamar la atención, esto causa problemas en la sociedad ya que la conducta mala hace difícil conectar porque tienen miedo de ser agredido. Las ofensas más comunes son:
- g Agresividad: se piensa que es algo natural en los niños pequeños ayudar a controlar esto es un parte clave en aprender sobre sociedad y la violencia pasa porque el niño así logra lo que quiere. La agresión trae comportamientos como pelear con otros, burlarse de ellos, hablar mal o tener rabietas o usar palabras inadecuadas para atraer miradas, esto provoca problemas en la sociedad ya que este acto negativo impide la relación con otros por miedo ser atacados. Las ofensas más frecuentes son:
- h Agresión verbal: Si un niño-niña es agresivo cuando habla se intenta leer la segunda intención que está transmitiendo. Esencialmente estará haciéndonos ver que sabe lo inseguro que se siente, pero también puede ser incapaz de comunicar su preocupación.
- i Agresión física: cuando un niño nos ataca se tiene que actuar porque si la situación ha llegado a ese punto, no se puede ignorar, si no se hace nada, alguien o el mismo resultara afectado. (p.26)

Tipos de socialización. En base a la socialización de las etapas tempranas, se menciona que González (2017) hace referencia a los siguientes tipos:

- a. La socialización formal: su definición está determinada por los distintos modos de enseñar que el sistema de aprendizaje mediante las clases y la escuela ofrecen al individuo, los estudiantes se dan cuenta de las mismas reglas, normas y valor en común. Hasta llegar a ser objetivos de acción

que la sociedad quiere del grupo de personas: sea consciente, activo, abierto al cambio, etc. Este tipo de socialización ocurre por medio de la escuela, familia, iglesia, partidos políticos y grupos sociales.

- b. Socialización de bajo nivel: La gente de diferentes clases y grados de crecimiento crearon sus propias maneras para socializarse a nivel bajo; estas formas casi siempre ayudan a apoyar los medios masivos y las conexiones entre personas. En la comunidad de Perú, la bebida con alcohol juega un rol importante en hacer una sociedad. El gobierno también es otro factor que afecta a la sociedad, además de ser un elemento socializante. Los lazos informales ayudan a que los hombres se socialicen.

Por otra parte, se menciona también lo siguiente:

- a. Socialización primaria: Comienza desde la casa, lugar que es el primer espacio y graba costumbres por toda la vida. El adulto mira al niño haciendo que él se parezca a lo que es. La familia es buena en este tiempo para tener un niño social y políticamente listo para la comunidad.
- b. Socialización extra: Cuando una persona deja su hogar, no hay otra gente en este ámbito, se muestran aspectos buenos y se obtiene aquellos esperados, lo que hace que sea un personaje exitoso.
- c. Socialización tercera: Sobre la mezcla de culturas, que ocurre cuando dos sociedades se topan y una sustituye a la otra.

Agentes que tienen participación en la forma en que los niños socializan. Cuando se nombra a los mediadores de la socialización, se comprende que son los individuos y las instituciones que intervienen en la conformación de la sociedad, por ejemplo: La relación con las personas que nos rodean, es valorada como un agente por nosotros.

Es usual, que los especialistas en socialización tengan la capacidad de influir, en función de las estructuras de vínculo existentes, como es el caso de la conducta social en los menores. Se estima, que los mayores protagonistas en la socialización son los siguientes: La familia, la escuela, los medios de comunicación, la igualdad

social, la televisión, y en la actualidad con la llegada de la tecnología, se tiene internet, por lo que, los cimientos principales en los ámbitos de la educación formal e informal: La escuela, la televisión e internet.

La familia: Es el ámbito en el que se inicia el procedimiento de socialización, es en este lugar, donde los infantes llegan a ser integrantes cómodos y expertos en la cultura y la sociedad en donde viven, debido a que la familia es el "cosmos" que se encuentra alrededor del menor de edad. La familia posee una influencia fundamental en la formación de la socialización, esto está sujeto a la estructura interna del órgano familiar, esto debido a que, la ideología y las emociones constantes.

La escuela: En todos los lugares, la escuela es el principal agente institucional encargado de socializar a sus miembros más jóvenes, mediante el proceso sistemático a nivel de contenidos, metodología y actuación.

- a. igualdad social: Los problemas en las relaciones entre personas están en el centro del ojo de los que no se mezclan mucho con quienes les rodean. Estas personas a menudo evitan el trato con otras o tienen relaciones malas con el resto.
- b. La tele es el artilugio que más bien ha ayudado a socializar gente a lo largo de los tiempos, siendo uno de los eventos sociales y culturales más grande ya que ningún otro camino logró tener la habilidad para cambiar a la gente. Así pues la tele se hace parte muy relevante en una vida diaria, ocupando un papel importante en casa.
- c. El internet: Las nuevas generaciones de jóvenes viven una forma diferente de socializar de las que vinieron antes, con relación a una alta utilización de la tecnología por parte de los jóvenes para enfrentar distintos tipos de experiencias que cambian la manera en que se hacen las relaciones sociales y las habilidades que se manejan. Los "optimistas" creen que la socialización y el desarrollo de la individualidad mejoran por la acción de herramientas interactivas, especialmente en el nacimiento de nuevos espacios para charlar que apoyan la oportunidad de uno ser uno mismo.

Dimensiones de la socialización. Las dimensiones que se contemplan dentro de la socialización, que son considerado en los infantes son la autoestima, comportamiento, identificación y el juego.

- a. Autoestima: Es el concepto que se tiene, sobre nosotros mismos, comenzándose a formar desde pequeños, pero el lapso de formación es de toda la vida, a través de observación, de la imagen que las demás personas tienen de él y apreciación que cada uno hace de sí mismo.

Los elementos de la autoestima son:

- Aceptación de sí mismo: Se percibe como un ser que vale, que desarrolla la capacidad de distinguir y enfrentar las situaciones adversas y negativas como la marginación social, conflictos familiares, que inciden negativamente en la construcción de su autoimagen positiva.
- Autonomía: Afirmamos el derecho de los niños a ser orientados para uno valerse por sí mismo, en diferentes circunstancias de la vida.
- Expresión afectiva: Los infantes serán capaces de dar y recibir afecto desarrollando su moral y sensibilidad.
- Consideración por el otro: Una autoestima positiva y sana no está basada en el egoísmo.

- b. Comportamiento: Todo lo que un organismo realiza en relación con su entorno, logrando ser consciente e inconsciente, público u oculto, teniendo en las etapas preescolares el desarrollo de la conciencia o adopción de los valores, actitudes y normas de su conducta paterna.
- c. Identificación: La socialización del ser humano, abarca el aprendizaje por identificación que es un proceso psíquico, lo cual hace posible que un sujeto adopte comportamientos con otros, siendo su efecto la interiorización de sentimientos, actitudes, pautas y valores del grupo social.
- d. El juego: Este como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntario.

Aquí tienes una versión parafraseada del texto, manteniendo el sentido original pero con una redacción más clara y formal:

---

### **\*\*La relevancia de la socialización en la educación inicial\*\***

La socialización cumple un papel crucial durante los primeros años de vida, ya que es en esta etapa donde niños y jóvenes comienzan a aprender y desarrollarse, estableciendo las bases para su vida futura. Todo el conocimiento adquirido se forma a partir de su interacción con el entorno social.

Es especialmente relevante la forma en que los menores se vinculan con otros niños mediante el juego, encuentros, actividades escolares, entre otros espacios. Estas experiencias les permiten desarrollar autonomía, aprender a enfrentar el éxito y el fracaso, y a trabajar en equipo.

Según Chang (2016), es esencial enseñar a los niños la importancia de socializar incluso antes de ingresar a la escuela. Esto les ayuda a acostumbrarse a seguir normas y rutinas desde temprana edad, fortaleciendo así tanto sus habilidades sociales como su autoestima. El desarrollo de estas competencias también contribuye a mejorar su rendimiento intelectual, facilita relaciones positivas y favorece su aceptación dentro del grupo de pares.

Además, se menciona que, la socialización es valiosa, ya que permite al infante en las siguientes alternativas:

- Ayuda a que el niño aprende a relacionarse adecuadamente
- Aprende a respetar las ideas de los demás

- Brinda recursos internos de comunicación asertiva
- Enseña al infante a estar bien con él mismo y con los demás.

Aquí tienes una versión parafraseada del texto, manteniendo el contenido esencial pero con una redacción más clara, coherente y fluida:

Es fundamental que los maestros y el personal educativo promuevan activamente la interacción entre los niños y niñas, fomentando relaciones saludables tanto con sus compañeros como con su entorno. Esto es crucial para su desarrollo integral, ya que fortalece la autoestima e impulsa valores esenciales como el respeto, la solidaridad, el compañerismo, el amor al prójimo y el acto de compartir.

Respecto a la Justificación de la investigación, este estudio se enfoca en el uso de los juegos tradicionales como una herramienta para mejorar la socialización en niños de 3 años en la I.E.P. N.º074 Sucre – Celendín. Actualmente, estos juegos están siendo desplazados por la tecnología, la cual, aunque útil en algunos aspectos, no favorece de igual manera el desarrollo social ni el aprendizaje en los niños.

La investigación cobra relevancia al proponer la reintroducción de juegos tradicionales mediante una metodología innovadora y atractiva, con el fin de aumentar su uso en el ámbito educativo y convertirlos en una práctica habitual. Además, su implementación es viable económicamente y representa un cambio positivo en la educación de las nuevas generaciones, promoviendo no solo la diversión y la salud, sino también valores, metas y habilidades sociales.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación se apoya en los enfoques socioculturales de Vygotsky, quien destaca el papel del entorno social en el desarrollo del individuo, y en las teorías de Piaget, que valoran el juego como una fuente de motivación y aprendizaje. Por tanto, la aplicación de juegos tradicionales en la educación inicial se convierte en una estrategia pedagógica valiosa y científicamente respaldada, dada la importancia de la socialización en esta etapa.

En cuanto a su justificación práctica, se propone que los juegos tradicionales se desarrollen principalmente dentro del entorno escolar, de forma entretenida, dinámica y motivadora. Esto permitirá rescatar estas prácticas culturales que se están

perdiendo, incentivando la participación activa de todos los involucrados y beneficiando especialmente a los niños de 3 años de la institución mencionada.

Además, esta iniciativa representa una oportunidad para desarrollar las emociones de los infantes y marca el primer esfuerzo formal por incluir los juegos tradicionales en el contexto educativo de Sucre. Se espera que los docentes, con el tiempo, integren estas dinámicas en sus metodologías para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje en educación inicial.

Finalmente, la investigación también tiene una base metodológica sólida, ya que ofrece una contribución pedagógica al proporcionar a los docentes herramientas prácticas para implementar juegos tradicionales en el aula. El objetivo es potenciar las habilidades cognitivas y sociales de los niños, reconociendo el juego como un recurso educativo de gran valor.

La presente investigación aborda la relación entre los juegos tradicionales y la socialización en niños de 3 años de la I.E. N.º074, ubicada en la localidad de Sucre, provincia de Celendín – Cajamarca, durante el año 2020. En esta institución se ha identificado una problemática significativa relacionada con el bajo nivel de socialización entre los estudiantes, evidenciado en su limitada capacidad para interactuar y compartir con sus compañeros.

Este déficit en las habilidades sociales puede estar asociado a diversos factores, como la escasa atención de los padres al desarrollo social de sus hijos, el uso inadecuado de estrategias pedagógicas por parte de los docentes en el aula, o incluso a posibles dificultades individuales en los niños que no han sido debidamente atendidas. Estas situaciones afectan negativamente el desarrollo social de los infantes, impidiéndoles desenvolverse adecuadamente en entornos grupales.

Como consecuencia, se observan efectos negativos en el ámbito psicológico y emocional de los niños, reflejados en su dificultad para expresarse, establecer vínculos afectivos y desarrollar su identidad personal. Ante esta realidad, el presente estudio propone la incorporación de juegos tradicionales como una herramienta

educativa que favorezca la mejora de la socialización entre los estudiantes de la institución.

El objetivo es facilitar la integración de los niños en su entorno, promoviendo relaciones interpersonales saludables y fortaleciendo su capacidad para entablar amistades, en un ambiente lúdico que estimule su crecimiento integral.

Luego de haber analizado la realidad problemática se plantea el siguiente enunciado: ¿En qué medida los juegos tradicionales mejorarán la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N°074 Sucre, Celendín – 2023?

Conceptuación y operacionalización de variables:

Definición conceptual. Juegos tradicionales; basándonos en las investigaciones previas, se puede mencionar que para (Ardila, 2021) lo siguiente: Los juegos tradicionales, representan una categoría del juego, la cual hace referencia a lo autóctono, están presentes a lo largo de la historia de la humanidad, y la cual se transmite de forma generacional, entre padres e hijos o abuelos y nietos, constituyendo un elemento de la cultura, la cual, permite identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de épocas pasadas. (p.45)

Socialización, para (Chavez, 2018) hace referencia, a lo siguiente con respecto a la socialización: La socialización es el proceso mediante el cual las y los niños y adolescentes adquieren las pautas de comportamiento, creencias, normas, valores, costumbres y actitudes propias de la familia y del grupo cultural y social al que pertenecen. (p-22)

Definición operacional. La socialización se medirá a partir de sus tres dimensiones. Autoestima, comportamiento, identificación y la participación en el juego con un total de 16 reactivos cuyas escalas de medición son Inicio, proceso, logro y logro destacado.

Los juegos tradicionales se medirán teniendo en cuenta las 10 sesiones a programar y en cada uno de ellos se verificará la calidad de la planificación, la ejecución y el proceso de evaluación.

La hipótesis se planteó: El uso de los juegos tradicionales mejorará significativamente la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N° 074 en Sucre – Celendín, 2023.

Objetivos: Tenemos al objetivo general como determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorarán la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N°074 en Sucre – Celendín, 2023.

Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel de socialización que tienen los niños de 3 años, antes de aplicar los juegos tradicionales en la I.E.P. N°074-Sucre; 2023.
- Identificar el nivel de socialización en los niños de 3 años de la I.E.P. N°074 después de aplicar los juegos tradicionales.
- Comparar los niveles de socialización en los niños de 3 años antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en la institución N°074 Sucre – Celendín, 2023.

## Metodología

Para describir la metodología del presente estudio se tendrá en cuenta los procesos de la metodología científica en relación a la selección del tipo y diseño de estudio, población y muestra, técnicas e instrumentos; que a continuación se describe cada uno de ellos.

Tipo y diseño de investigación. En relación al tipo de investigación, se tendrá en cuenta la investigación aplicada de la clasificación que realiza (Sánchez & Reyes, 2015), quién señala que este tipo de estudio hace referencia a la aplicación de conocimientos adquiridos; en este caso sobre los juegos tradicionales en la mejora de la socialización del niño.

En relación al diseño de investigación se optará por un diseño preexperimental con un solo grupo a quienes se someterá a una evaluación de pre y post test, siendo el diagrama siguiente:

GC:  $O_1$           X           $O_2$

Donde:

**GE** = Grupo experimental

$O_1$  = Pre-test

**X** = La socialización

$O_2$  = Post-test

Población y muestra. La población y muestra estará conformada por todos los niños de 3 años de la I.E. N°074 ubicada en el distrito de Sucre, provincia de Celendín que en total suman 14 estudiantes entre hombres y mujeres; la cual es distribuida de la siguiente manera:

Tabla 1:

Distribución de la población muestral de los niños de 3 años de la I.E. 075-Celendin 2023

<b>Edad de niños</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años	6	8	14
Total	6	8	14

**Fuente.** Nómina del 2023

Técnicas e instrumentos de investigación. La técnica seleccionada para el presente estudio sobre la socialización se optará por la clasificación realizada (Bernal, 2010); es decir por la técnica de observación que según el autor es una técnica que viendo cobrando credibilidad y por tanto su empleo viene siendo generalizado en el campo de las ciencias sociales y asimismo, permite obtener información de manera directa y confiable; siempre y cuando se realice de manera sistematizado y controlado.

El instrumento que se emplearía viene hacer la ficha de observación que consta de 16 ítems distribuidas en cuatro dimensiones. Para la dimensión autoestima se consideró 4 ítems, para comportamiento cuatro ítems, para identificación cuatro reactivos y finalmente para la dimensión juego cuatro ítems; cuyas valoraciones se tendrá con niveles de Inicio ( C ), en proceso ( B), Logro (A) y Logro destacado ( AD).

Procesamiento y análisis de la información. Para analizar la información recogida de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de la I.E.P N° 074 tanto del pre test y Pos test, como de otros instrumentos se utilizará la estadística descriptiva (medidas de tendencia central media, mediana y medidas de dispersión: desviación estándar y coeficiente de variabilidad). Además, se empleará tablas porcentuales y gráficos estadísticos; empleando el software estadístico SPSS versión 23. Para contrastar la hipótesis se utilizará la prueba t de muestras relacionadas con la que se obtendrá el nivel de significancia.

## Resultados

Los resultados que se comunican en seguida son en función a los objetivos planteados para el presente estudio:

**Tabla 2**

Nivel de socialización de los niños de 3 años, antes de aplicar los juegos tradicionales en la I.E.P. N°074-Sucre; 2023

Nivel de socialización	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio ( C )	9	64.3%	64.3%
Proceso ( B )	4	28.6%	92.9%
Logro Previsto ( A )	1	7.1%	100%
Logro destacado ( AD )	0	0.0%	100%
Total	14	100	

**Fuente:** Resultados del pre test

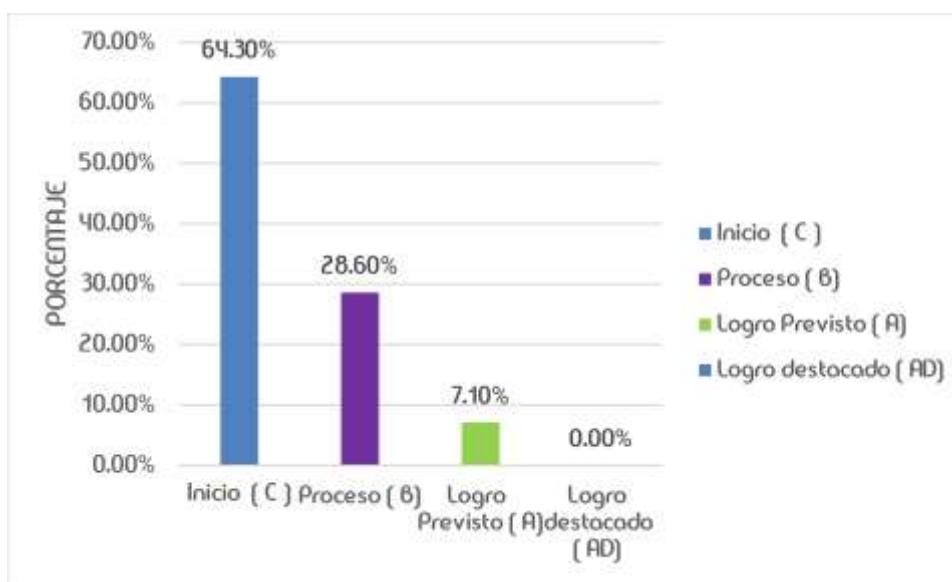


Figura I: Socialización de niños antes de aplicar los juegos tradicionales en la I.E.P. N°074-Sucre; 2023

## Análisis y discusión

Los resultados muestran que existe diferencia de  $\bar{x}=12.458$  con desviación típica de 4.8 entre los resultados de pre y post test; lo cual indica que existe diferencia entre los resultados de pre y post test y dentro de los datos que no son tan dispersos. Asimismo, se obtiene un  $p=0,000 < 0,5$ ; significando que existe una mejora significativa con respecto al nivel de socialización de los niños aplicar los juegos tradicionales; dándose por aceptada la hipótesis de estudio.

Estos resultados son similares a lo obtenido por Ríos, Montenegro y Lara (2022), quién concluye que existe una mejora significativa del nivel de socialización en los niños al obtener un  $p=0,000 < 0,05$  al emplear juegos diversos. Polo, Acosta, y Osorio (2019) concluye que la mayoría de los estudiantes hace mal uso de su tiempo libre, por ello es importante implementar el uso de juegos tradicionales, ya que, logra integrar a las familias, a la comunidad con la escuela, promover la cultura ancestral de sus habitantes, mejorar los hábitos y reforzar los valores. Camacho (2019) señala que los juegos favorecen la socialización entre alumnos y comprensión de una serie de normas y el acercamiento de costumbres, valores y tradiciones. Yajahuanca (2021), en los resultados de la dimensión socialización se observa que es medianamente favorable al 67.5% por tanto encontrado que el juego tradicional mejora tanto las relaciones interpersonales como la socialización del niño. En cambio Salvador (2019) encontró que la mayoría de los niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, situación que se revirtió con la aplicación de los juegos tradicionales, obteniendo resultados satisfactorios, ubicándose la mayoría de los niños en un nivel logrado, concluyendo que los juegos tradicionales son una buena estrategia metodológica.

Asimismo, seguimos comparando y existe similitud con la investigación de Ccahuana y Cuarez (2021) quien señala que el juego tradicional es beneficioso para el aprendizaje de las niñas y los niños en el aula como fuera de ella. Capcha y Barzola (2021), señala que, con el uso de los juegos tradicionales, se lograr desarrollar la socialización y cooperación, impactando positivamente en los estudiantes, concluyendo en que, los juegos desarrollan habilidades sociales y

psicomotoras en niños de educación primaria”. Guerrero (2022), en la dimensión de habilidades sociales se percibe que se mejoró de 36.4% a 63.6% con la que se concluye que la implementación de los juegos tradicionales mejoró significativamente el desarrollo emocional del niño y con este las habilidades sociales; todas estas investigaciones son coincidentes con lo obtenido en el presente estudio. Esto es corroborado por Ortiz y Suarez (2019) quienes manifiestan que para obtener una mayor autonomía de los pequeños al implementar los juegos y concluir que mediante el uso de estos, los niños obtienen un mayor resultado educativo y socialización; frente a esto Arias (2019) sugiere que desde temprana edad el niño necesita reconocer las ordenes básicas impartida por sus padres, si no se cumple, se ve afectado en el buen desarrollo social del niño.

## Conclusiones

En el acápite siguiente se hace llegar las conclusiones en función a los objetivos planteados para el presente estudio:

Se identificó el nivel de socialización antes de ser aplicada el juego tradicional en niños de 3 años de la I.E. N°074- Sucre; donde se destaca que 9 niños que representa el 64.3% se ubican con nivel de inicio, 28.6% en proceso, en logro previsto se tiene un 7.1%; es decir la mayor parte de los niños logran alcanzar el nivel inicio.

Se identificó el nivel de socialización de los niños de 3 años de la I.E. N°074-Sucre; donde del 100% de niños (14) el 64.3% alcanzan el nivel logro previsto, significando que la propuesta basada en juegos tradicionales incrementó el nivel de socialización de los niños.

Al comparar los resultados del pre test con el post test sobre el nivel de socialización de niños de 3 años en la I.E. N°074 de Sucre; se observa que se disminuye en un 50% en el nivel inicio, en proceso se disminuye en 50%, en el nivel logro previsto se incrementa en un 57.2% y en el nivel logro destacado se incrementa en un 7.1%. Estos resultados indican que las sesiones aplicadas han tenido efecto producto de la aplicación de los juegos tradicionales.

Existe diferencia de  $\bar{x}=12.458$  con desviación típica de 4.8 entre los resultados de pre y post test; indicando que existe diferencia dentro de los datos que no son tan dispersos. Asimismo, se observa que se obtiene un  $p=0,000 < 0,5$  de lo establecido; esto significando que existe una mejora significativa con respecto al nivel de socialización de los niños aplicar los juegos tradicionales. Con esta información se da por aceptada la hipótesis de estudio.

## Recomendaciones

En seguida se hace llegar las recomendaciones al personal directivo, docente y padre de familia de los niños de la I.E. N°074 de Sucre para incrementar el nivel de socialización de los niños del nivel inicial.

Al personal directivo se le recomienda hacer un análisis de las competencias que corresponden al proceso de socialización en los niños ubicados en el nivel inicial para luego ser contrastados con la información del presente estudio; dado a que el niño presenta niveles de socialización en inicio.

A los docentes del aula se les recomienda poner en práctica los juegos tradicionales como estrategia para incrementar el nivel de socialización de sus niños; debido a que se ha demostrado que el juego es una herramienta esencial del infante para poder unirse a un grupo y tener mayor comunicación e interrelación.

A los padres de familia, evitar en sus hijos la sobreprotección incentivando a que sea más comunicativo con los otros niños mediante la aplicación de juegos tradicionales conjuntamente con sus hijos y otros de su comunidad.

## Agradecimiento

Agradecer a la directora, profesores, padres de familia y principalmente a los niños de 3 años que participaron en el presente estudio con mucho entusiasmo y sin temor alguno.

## Referencias bibliográficas

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. Melgar: Universidad de Tolima.
- Araujo Bernal, C. Y. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen Maria - Huacho*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Arcos Troya, J. (2017). *Los juegos tradicionales y populares: Programa de intervención en primaria*. Segovia: Universidad de Valladolid.
- Ardila Barragán, J. N. (2021). *Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo socio-cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio Gil Sanabria del Municipio de Siachoque*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Obtenido de [https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8675/Juegos\\_tradicionales.pdf;jsessionid=35DBD2118AF50DDDB337B95C1D8C7FD1?sequence=1](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8675/Juegos_tradicionales.pdf;jsessionid=35DBD2118AF50DDDB337B95C1D8C7FD1?sequence=1)
- Arias Zuluaga, H. D. (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 sede c*. Bogota: Universidad Libre de Colombia.
- Astudillo Cuenca, M. K. (2018). *Los juegos tradicionales y rescate de los valores culturales, en los niños de estimulación temprana, de la escuela Dr. Daniel Rodas Bustamante*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Botello Alva, C. M. (2018). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16*. Chimbote: Universidad César Vallejo.

- Camacho Amo, N. (2019). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Capcha Asto, Y., & Barzola Lino, R. J. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández-Tayacaja-Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo La alegría de aprender*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Ccahuana Illisca, C. K., & Cuarez Sauñe, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Chang, N. (12 de Agosto de 2016). *Mundo de mamá*. Obtenido de La importancia de la socialización en los niños: <http://www.mundodemama.com/2016/04/07/la-importancia-de-la-socializacion-en-los-ninos/>
- Chávez Acevedo, M. D. (2017). *Comparación del nivel de socialización en los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
- Chavez, 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*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Díaz Lajara, A. S. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

- Espinoza Martínez, N. J., Flores Casco, J. D., & Hernández Carazo, J. C. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños, niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. Estelí: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Gil Leandro, S. D., & Inga Odar, S. M. (2019). *Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- González, M. (2017). *Efectos que produce la aplicación de "juegos sociales" como estrategia didáctica en la mejor del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio "Premium College - Cutervo - Cajamarca*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Guerrero Gonzales, C. E. (2022). *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la institución educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca-2021*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Martínez, M. (2015). *La socialización del alumno de 3er año de pre-escolar mediante el juego*. Michoacán: Universidad Pedagógica Nacional.
- Munuera Calvo, C. (2014). *Los juegos tradicionales en educación infantil. Diseño de un programa de intervención*. Madrid: Universidad de la Rioja.
- Ortiz Ramirez, D., & Suarez Tavera, L. (2019). *Los juegos tradicionales infantiles, una estrategia pedagógica para la construcción del*

*concepto de número de los niños y niñas.* Bogotá: Universidad de Tolima.

Pérez Bonachera, M. (2014). *El juego tradicional.* Almería: Universidad de Almería.

Polo Guerrero, A. R., Acosta Cortez, C. A., & Osorio Estrada, M. d. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la vereda boca de Catadre de Municipio de Chimá Córdoba.* Córdoba: Universidad Católica de Oriente.

Rivera Álvarez, C. (2017). *Importancia de la socialización en el aula, en el proceso cognitivo, con los niños y las niñas de jardín del hogar infantil el nido del barrio popular I.* Medellín: UNIMINUTO.

Salvador Quito, C. M. (2019). *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.* Chimbote: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Sanchez Mota, A. (2015). *Juegos tradicionales desde brueghel hasta ahora.* Granada: Universidad de Granada.

Simkin, H., & Becerra, G. (Noviembre de 2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Redalyc*, XXIV(47), 119-142. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>

Suárez Palacio, P. A., & Vélez Múnera, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la efectividad, la comunicación familiar y estilo de educación parental. *PSICOESPACIOS*, 12(20), 173-197.

Torres Chancusi, S. G. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercero y cuarto grado*

*de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.*

Torres Vilca, I. P. (2018). *Programa de juegos tradicionales para desarrollar la coordinación motriz en estudiantes de 5to. Grado de educación primaria de la I.E.P.A "Hno. Victorino Elorz Goicochea" de Cajamarca.* Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Vásquez, R., & Samica, P. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali.* Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Yajahuanca Soplapuco, B. M. (2021). *Juegos tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N°16042, Linderos, Jaén, Cajamarca.* Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.

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

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Vari ables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimens iones	Indicadores	Íte ms	Escal a de medición
Vari able Dependiente <b>Soci alización</b>	Socialización, para (Chavez, 2018) hace referencia, a lo siguiente con respecto a la socialización: La socialización es el proceso mediante el cual las y los niños y adolescentes adquieren las pautas de comportamiento, creencias, normas, valores, costumbres y actitudes propias de la familia y del grupo cultural y social al que pertenecen. (p-22)	La socialización se medirá a partir de sus tres dimensiones. Autoestima, comportamiento, identificación y la participación en el juego con un total de 16 reactivos cuyas escalas de medición son Inicio, proceso, logro y logro destacado	Autoest ima	- Confianza - Seguridad	1, 2, 3 y 4	Ordin al Inicio: C Proce so: B Logr o: A Logr o destacado: AD
			Compo rtamiento	- Sociable - Actuación	5, 6, 7 y 8	
			Identifi cación	- Observación y aprendizaje	9, 10,11 y 12	
			Juegos	- Capacidad de dialogo	13 , 14, 15 y 16	
Vari able Independiente <b>Juegos tradicionales</b>	Juegos tradicionales; basándonos en las investigaciones previas, se puede mencionar que para (Ardila, 2021) lo siguiente: Los juegos tradicionales, representan una categoría del juego, la cual hace referencia a lo autóctono, están presentes a lo largo de la historia de la humanidad, y la cual se transmite de forma generacional, entre padres e hijos o abuelos y nietos, constituyendo un elemento de la cultura, la cual, permite identificar costumbres, tradiciones y estilos de	Los juegos tradicionales se medirán teniendo en cuenta las 10 sesiones a programar y en cada uno de ellos se verificará la calidad de la planificación, la ejecución y el proceso de evaluación.	Planific ación	- Identificar - Seleccionar - Información adecuada - Planificar sesiones		
			Ejecuci ón	- Facilidad de desarrollo - Actividades - Sesiones		
			Evaluac ión	- Revisión - Emociones - Mejoramiento		

	vida de épocas pasadas. (p.45)			
--	--------------------------------	--	--	--

**Anexo 2: Matriz de consistencia**

<b>Problema</b>	<b>Variables</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Metodología</b>
¿De qué manera los juegos tradicionales mejorarán la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N°074 Sucre, Celendín – 2023 ?	Socialización Juegos tradicionales	<p>Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorarán la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N°074 en Sucre – Celendín, 2023.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de socialización que tienen los niños de 3 años, antes de aplicar los juegos tradicionales en la I.E.P. N°074-Sucre; 2023.</li> <li>- Identificar el nivel de socialización en los niños de 3 años de la I.E.P. N°074 después de aplicar los juegos tradicionales.</li> <li>- Comparar los niveles de socialización en los niños de 3 años antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en la institución N°074 Sucre – Celendín, 2023.</li> </ul>	<p>El uso de los juegos tradicionales mejorará significativamente la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N° 074 en Sucre – Celendín, 2023.</p>	<p>En relación al tipo de investigación, se tendrá en cuenta la investigación aplicada de la clasificación que realiza (Sánchez &amp; Reyes, 2015), quién señala que este tipo de estudio hace referencia a la aplicación de conocimientos adquiridos; en este caso sobre los juegos tradicionales en la mejora de la socialización del niño.</p> <p>En relación al diseño de investigación se optará por un diseño preexperimental con un solo grupo a quienes se someterá a una evaluación de pre y post test.</p> <p>La población y muestra estará conformada por todos los niños de 3 años de la I.E. N°074 ubicada en el distrito de Sucre, provincia de Celendín que en total suman 14 estudiantes entre hombres y mujeres.</p>



**Anexo 3.** Instrumento de recojo de información

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA  
SOCIALIZACIÓN**

Institución Educativa \_\_\_\_\_

Apellidos y Nombres \_\_\_\_\_

Ficha para recopilar información

o	ITEMS	ESCALAS			
	<b>Autoestima</b>				
	Posee confianza en sus compañeros y profesores				
	Cree en sí mismo, para realizar actividades que se le asigna				
	Valora su participación durante el juego.				
	Tiene gusto por los juegos tradicionales.				
	<b>Comportamiento</b>				
	Se relaciona fácilmente con su entorno				
	Sabe comportarse y diferenciar el bien y el mal				
	Practica valores dentro del aula de clase				
	Muestra buen comportamiento al momento de jugar				
	<b>Identificación</b>				
	Adopta comportamiento que son los adecuados				
0	Observa y aprende como relacionarse con los demás				
1	Comparte juegos intercambiando roles				
2	Participa con seguridad y confianza en los juegos				
	<b>Juegos</b>				
3	Desarrolla su capacidad de diálogo y vínculos con otros				
4	Muestra interés en compartir con sus compañeros				
	Juega activamente con las demás personas, desarrollando su socialización				

5					
6	Participa de acuerdo a normas básicas establecidas				

Nota: La siguiente ficha, será utilizada en los estudiantes.

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información General:**

Nombres y apellidos del validador: **Mg. Díaz Mariñas, Rosa Elena**

Fecha: **05-06-2024** Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación sobre socialización**

Autora del instrumento: **Anduaga Urbina, Kelly Valeria**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Juegos tradicionales para mejorar la socialización en niños de 3 años Institución Educativa N°074-Celendín, 2023**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			15		

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					45	107
Sumatoria Total				171		
Valoración cuantitativa (Sumatoria total x 0.005)						

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

El instrumento guarda relación entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables y está apto para ser aplicado en el contexto de los niños al obtener un coeficiente de 0,86; es decir una validez buena.

III. **Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{179} = \boxed{0.86}$$

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Mg. Díaz Mariñas, Rosa Elena  
DNI: 27075490

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información General:**

Nombres y apellidos del validador: **Mg. Silva Rodríguez, Amparito Ysidora**

Fecha: **05-06-2024** Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación sobre socialización**

Autora del instrumento: **Anduaga Urbina, Kelly Valeria**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Juegos tradicionales para mejorar la socialización en niños de 3 años Institución  
Educativa N°074-Celendín, 2023**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	May Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			15		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			15		

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				60	105	
Sumatoria Total		165				
Valoración cuantitativa (Sumatoria total x 0.005)						

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

El instrumento guarda relación entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables y está apto para ser aplicado en el contexto de los niños al obtener un coeficiente de 0,83; es decir una validez buena.

III. **Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{165} = \boxed{0.83}$$

**Nota:** El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Mg. Silva Rodríguez, Amparito Ysidora  
DNI: 27042506

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información General:**

Nombres y apellidos del validador: **Mg. Miriam Lucrecia Briones Velásquez**

Fecha: **05-06-2024** Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación sobre socialización**

Autora del instrumento: **Anduaga Urbina, Kelly Valeria**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Juegos tradicionales para mejorar la socialización en niños de 3 años Institución  
Educativa N°074-Celendín, 2023**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Very Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			18	
Sumatoria parcial				141	38
Sumatoria Total		179			
Valoración cuantitativa (Sumatoria total x 0.005)					

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

**El instrumento guarda relación entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables y está apto para ser aplicado en el contexto de los niños al obtener un coeficiente de 0,89; es decir una validez buena.**

**III. Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coficiente de Validez

$$\boxed{179} = \boxed{0.89}$$

**Nota:** El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

  
 Mg. Lucrecia Briones Velásquez  
 DNI: 27042329

## CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE SOCIALIZACIÓN

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	16

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Corre lación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Posee confianza en sus compañeros y profesores	21,08	8,243	,372	,720
Cree en sí mismo, para realizar actividades que se le asigna	21,16	8,057	,404	,820
Valora su participación durante el juego.	21,28	8,293	,360	,824
Tiene gusto por los juegos tradicionales.	20,88	9,527	,168	,825
Se relaciona fácilmente con su entorno	20,72	8,710	,345	,732
Sabe comportarse y diferenciar el bien y el mal	20,84	8,807	,319	,839
Practica valores dentro del aula de clase	21,00	8,167	,473	,898
Muestra buen comportamiento al momento de jugar	20,84	8,640	,314	,738
Adopta comportamiento que son los adecuados	20,84	10,057	- ,023	,825
Observa y aprende como relacionarse con los demás	20,88	10,193	- ,065	,824
Comparte juegos intercambiando roles	20,88	9,527	,168	,825
Participa con seguridad y confianza en los juegos	20,72	8,710	,345	,732
Desarrolla su capacidad de diálogo y vínculos con otros	20,84	8,807	,319	,839
Muestra interés en compartir con sus compañeros	21,00	8,167	,473	,825

Juega activamente con las demás personas, desarrollando su socialización	20,84	8,640	,314	,825
Participa de acuerdo a normas básicas establecidas	20,84	8,640	,314	,826



# USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
ANDUAGA URBINA KELLY VALERIA		72003934	bustamantebustamante@gmail.com	
Apellidos y Nombres		ONI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>				
<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN NIÑOS DE TRES AÑOS INSTITUCION EDUCATIVA N°074-CELENDIN, 2023</b>				
5. Programa Académico				
<b>EDUCACION INICIAL</b>				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> (info-su-repositorio/abiertos/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>3</sup> (info-su-repositorio/accesos/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

### A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente deixo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

### B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>4</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>5</sup>

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	04	07	2025



Firma

#### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N°022-2018-SURVCO-CO Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 6, inciso 6.2
- Ley N° 30023, Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2011-PCM
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer en registro de firma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo a lo Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEIC Normativa 3.2 y 5.7 que normo el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital
- Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la disposición de los autores en conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor otorga el crédito por su obra.
- Según el inciso 7.2.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTAT) "Las universidades, instituciones y entidades de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando el uso de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente vinculados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

## Reporte de Turnitin

### JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°074- CELENDÍN, 2023

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>22%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>22%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>%</b> PUBLICACIONES	<b>9%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------	--------------------------------------

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="https://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<a href="https://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<a href="https://api-repositorio.unia.edu.pe">api-repositorio.unia.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

11	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
12	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
14	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
16	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Centro Europeo de Postgrado - CEUPE Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.uco.edu.co Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %

24	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	www.congresoeducacion.es Fuente de Internet	<1 %
28	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
30	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
32	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
33	cedoc.inmujeres.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	www.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
37	1library.co Fuente de Internet	<1 %

38	<a href="http://repositorio.unp.edu.pe">repositorio.unp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="http://www.alide.org.pe">www.alide.org.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://digitalcommons.usu.edu">digitalcommons.usu.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://mriuc.bc.uc.edu.ve">mriuc.bc.uc.edu.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://repositorio.undar.edu.pe">repositorio.undar.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="http://www.eaapublishing.org">www.eaapublishing.org</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="http://www.powtoon.com">www.powtoon.com</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://aleph.uned.ac.cr">aleph.uned.ac.cr</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://bibliotecas.unsa.edu.pe">bibliotecas.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a>	

52	Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="http://es.weforum.org">es.weforum.org</a> Fuente de Internet	<1 %
54	<a href="http://fr.slideshare.net">fr.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
55	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
56	<a href="http://repositorio.uia.ac.cr:8080">repositorio.uia.ac.cr:8080</a> Fuente de Internet	<1 %
57	<a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
58	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
59	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
60	<a href="http://repositorio.uptc.edu.co">repositorio.uptc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
61	<a href="http://repository.libertadores.edu.co">repository.libertadores.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
62	<a href="http://repository.uniminuto.edu">repository.uniminuto.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
63	<a href="http://scielo.sld.cu">scielo.sld.cu</a> Fuente de Internet	<1 %
64	<a href="http://www.cienciadigital.org">www.cienciadigital.org</a> Fuente de Internet	<1 %
65	<a href="http://www.elheraldo.com.ec">www.elheraldo.com.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
<a href="http://www.libreriapedagogica.com">www.libreriapedagogica.com</a>		

66 Fuente de Internet <1 %

---

67 repositorio.udea.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

---

Excluir citas      Apagado      Excluir coincidencias < 6 words  
Excluir bibliografía      Activo