



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**“INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 402 –
FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE BAMBAMARCA, AÑO 2019”**

Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por:

Dilma Anabel Llamo Bueno

Asesor:

M. Cs. Elmer Luis Pisco Goicochea

Cajamarca – Perú

2023



FORMATO N° 4

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe Elmer Luis Pisco Goycochea, docente de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, asesor de Dilma Archel Llano Bueno, egresado de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente, cuyo Trabajo de Investigación se denomina:

"Influencia de las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 - Frutillapampa, distrito de Bambamarca, año 2019"

HACE CONSTAR

Que, el mencionado Trabajo de Investigación es original, por cuanto ha sido sometido, por mi persona a la respectiva revisión en el programa antiplagio denominado "Turnitin" habiendo encontrado el 19% de coincidencias como consta en el reporte que adjunto a la presente, debidamente firmada para los fines que el interesado estime convenientes.

Cajamarca, 01 de diciembre del 2023


 Firma
 DNI: 26714773



HUELLA DIGITAL

COPYRIGHT © 2023 by
DILMA ANABEL LLAMO BUENO
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente



FORMATO N° 23

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 16 horas del día 01 de setiembre del 2023; se reunieron en el ambiente 1H-203-UIFE, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de obtención del Grado Académico de Bachiller en la modalidad de Sustentación de Trabajo de Investigación, integrado por:

Presidente: Docente Prof. Amóstenes Marín Chávez
Secretario: Docente Dr. Jorge Samuel Díaz García
Vocal: Docente Dra. Jodana Salda Huaccha Alvarez
Asesor: Docente MCS Elmer Luis Risco Gallochea
Representante de la UIFE: Docente Dr. Jorge Samuel Díaz García

Con el objeto de evaluar la sustentación del Trabajo de Investigación titulado: "Influencia de las actividades físicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 - Fruti Ulopampa, distrito de Bambamarca, año 2019"

presentado por: Silma Anabel Ramos Bueno con la finalidad de obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación.

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y recibidas las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y contenido del Trabajo de Investigación, luego de la deliberación respectiva, el Trabajo de Investigación se considera: APROBADO (x) DESAPROBADO (), con el calificativo de: quince (15)
(Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 18 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 01 de setiembre del 2023

[Firma] Presidente [Firma] Secretario [Firma] Vocal [Firma] Asesor [Firma] UIFE

DEDICATORIA

A Dios, porque sin Él no hubiese sido posible llegar a este punto tan importante en mi vida, con amor, admiración, y mucho cariño y aprecio a mis padres y hermanas, quienes, con su apoyo incondicional, me impulsaron a alcanzar mi objetivo de ser profesional.

Dilma Anabel.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, expreso mi gratitud infinita, a Dios, por haberme concedido la dicha, de alcanzar una más de mis metas, y a mi familia, por brindarme su constante apoyo, en favor de mi desarrollo profesional, gracias a ellos por hacer de mí, persona de bien.

Expreso mi profundo y sincero agradecimiento, a los profesores de la Universidad Nacional de Cajamarca por haberme brindado su tiempo, su apoyo y sus sabios consejos, por su infinita paciencia y colaboración en esta etapa importante de mi formación profesional, porque ellos compartieron sus valiosos conocimientos y sus experiencias significativas.

Mi agradecimiento también a los profesores y estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 402 – Frutillopampa, por permitirme la realización de mi Trabajo de Investigación, por su participación y apoyo para la ejecución del mismo.

Dilma Anabel.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.Planteamiento del problema.....	3
2.Formulación del problema	6
3.Justificación	6
3.1. Justificación teórica	6
3.2. Justificación práctica	7
3.3. Justificación metodológica	7
4.Delimitación de la investigación	7
4.1. Epistemológica	7
4.2. Espacial.....	7
4.3. Temporal.....	7
4.4. Social	7
5.Objetivos de la Investigación.....	8
5.1. Objetivo general:	8
5.2. Objetivos específicos:.....	8
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	9
1.Antecedentes de la investigación	9
1.1. Antecedentes internacionales.....	9
1.2. Antecedentes nacionales.....	10
1.3. Antecedentes locales.....	11
2.Marco teórico – científico de la investigación	12
2.1. Bases Teórico-Conceptuales sobre actividades lúdicas.....	12
2.2. Bases Teórico-Conceptuales sobre la Socialización.....	18
3.Definición de términos básicos	29
3.1. Aprendizaje.....	29
3.2. Estrategias.....	29
3.3. Actividades.....	29
3.4. Lúdico.....	29
3.5. Socialización.....	30

3.6.	Desarrollo social	30
3.7.	Proceso Social:	30
3.8.	Sociabilidad:	30
CAPÍTULO III	MARCO METOLOLÓGICO	31
1.	Contextualización	31
2.	Hipótesis de investigación.....	32
3.	Variables de investigación.	32
3.1.	Variable Independiente.....	32
3.2.	Variable dependiente (Socialización)	32
4.	Matriz de operacionalización de variables	33
5.	Población y muestra	34
5.1.	Población	34
5.2.	Muestra	34
5.3.	Unidad de análisis	34
5.4.	Tipo de investigación.....	34
5.5.	Diseño de investigación	35
6.	Técnicas e instrumentos de recopilación de información.....	35
6.1.	La observación.....	35
6.2.	Ficha de observación	35
7.	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.....	36
7.1.	Estadística descriptiva	36
7.2.	Estadística analítica	36
7.3.	Validez y confiabilidad de los instrumentos de recopilación de datos.....	36
CAPÍTULO IV	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	37
1.	Análisis Estadístico, por Dimensión, de los Datos Obtenidos Mediante la Aplicación de la Ficha de Observación Sistemática al Inicio y al Final de la Experiencia Educativa	37
2.	Resultados Totales de las Variables de Estudio.....	41
2.1.	Análisis Estadístico de los Calificativos Obtenidos Mediante la Aplicación del Pretest y Postest al Grupo Experimental.....	41
3.	Prueba de Hipótesis.....	43
3.1.	Análisis Inferencial de los Resultados de la Aplicación del Pretest y Postest al Grupo Experimental.	43
CONCLUSIONES	46	
SUGERENCIAS	48	
REFERENCIAS	49	

RESUMEN

Con el objetivo de demostrar que las actividades lúdicas mejora el desarrollo de la socialización, y viendo que el tipo de investigación es explicativa, se aplicó una encuesta para evaluar la capacidad de socialización a través de un instrumento de evaluación que es lista de cotejo, luego se diseñó una estrategia didáctica que son los talleres de actividades lúdicas, 12 talleres, aplicados a los 13 estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019.

Resultados de 51.07 puntos obtenidos por los estudiantes del grupo experimental y 52.36 puntos del grupo control durante el pre test, y luego de aplicar 12 talleres lúdicos que mejoraron progresivamente la socialización de los estudiantes, el grupo experimental obtuvo 78.79 puntos, superiores por 27,71 puntos a los 53.36 puntos alcanzados por los del grupo control en la prueba post test equivalente.

Es importante resaltar que hubo en todos los estudiantes una mejora muy significativa en su capacidad de socialización, por lo que se recomienda emplear esta estrategia para mejorar dicha capacidad en otros estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 402 – Frutillopampa del distrito de la Bambamarca.

En conclusión, la influencia de las actividades lúdicas es muy importante ya que nos ayudan al desarrollo de la socialización en los estudiantes, de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 402 – Frutillopampa del distrito de la Bambamarca.

Palabras clave: Socialización, talleres, actividades lúdicas.

ABSTRACT

With the objective of demonstrating that recreational activities improve the development of socialization, and seeing that the type of research is explanatory, a survey was applied to evaluate the socialization capacity through an evaluation instrument that is a checklist, then A didactic strategy was designed, which is the workshops of recreational activities, 12 workshops, applied to the 13 5-year-old students of the Initial Educational Institution No. 402 – Frutillopampa, in the district of Bambamarca 2019.

Results of 51.07 points obtained by the students of the experimental group and 52.36 points of the control group during the pre-test, and after applying 12 recreational workshops that progressively improved the socialization of the students, the experimental group obtained 78.79 points, higher by 27.71 points to the 53.36 points achieved by those in the control group in the equivalent post-test.

It is important to highlight that there was a very significant improvement in their socialization capacity in all students, so it is recommended to use this strategy to improve said capacity in other students of the Initial Educational Institution No. 402 – Frutillopampa of the Bambamarca district.

In conclusion, the influence of recreational activities is very important since they help us develop socialization in girls and boys, 5 years old, from the Initial Educational Institution No. 402 – Frutillopampa in the Bambamarca district.

Keywords: Socialization, workshops, recreational activities.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación es para optar el grado de bachiller en educación, por la Universidad Nacional de Cajamarca, también nos ayuda a desarrollarla socialización y ver ¿en qué medida ayuda las actividades lúdicas a mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°402 – Frutillopampa distrito de Bambamarca?

Para lograr ello fue necesario valerse de los procedimientos de la investigación que permitió involucrar en el problema a docentes y estudiantes, a partir de este problema se realiza una serie de acciones en las áreas de comunicación, matemática, psicomotricidad, personal social y así mismo estimular a través de actividades lúdicas, el desarrollo de la socialización en las niñas y niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019.

Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera influirá las actividades lúdicas, en el desarrollo de la socialización, de los estudiantes de 5 años de edad, de la I.E.I. N° 402 – Frutillopampa del distrito de Bambamarca 2019?

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de estudiantes de 5 años de edad, una selección de talleres de actividades lúdicas, que se orientan al incremento de las habilidades sociales, y al mejoramiento del desarrollo de la socialización.

Este trabajo de investigación, se presenta como un todo organizado, que para mayor comprensión se ha dividido en cuatro capítulos:

Capítulo I: el planteamiento del problema, formulación del problema, justificación de la investigación, delimitación y objetivos de la investigación. Capítulo II: toda la información obtenida, concerniente a investigaciones anteriores, tanto nacionales, regionales y locales; marco teórico y definición de términos básicos. Capítulo III: expone la intervención

pedagógica: hipótesis de investigación, variables de investigación, matriz de operacionalización de variables, población, muestra, unidad de análisis, tipo de investigación, diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de los datos, técnicas para el procesamiento y análisis de los datos y validez y confiabilidad de los instrumentos. Capítulo IV: resultados obtenidos, variables de estudio, también las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

Las actividades lúdicas, son un verdadero estímulo para el aprendizaje, debido a que los niños cuando realizan estas actividades están experimentando, aprendiendo, explorando y conociendo sus alrededores. La docente de Educación Inicial, tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas, que tengan tendencias lúdicas, para utilizarlas como herramientas pedagógicas, y a la vez propicie, que los niños se involucren tanto social como emocionalmente.

Las actividades lúdicas, deben representar un instrumento de apoyo para las docentes, basado en un conjunto de actividades lúdicas, prácticos, adaptables y combinados con el desarrollo social, emocional y cognitivo.

De esta manera, es necesario que las docentes revaloricen la importancia de las actividades lúdicas, parte esencial de su formación integral, logrando niñas y niños preparados y sociables, para enfrentar una educación escolar cada vez más exigente, para afrontarse con madurez a la vida, respetando a los demás y al entorno natural y social en el que se encuentran.

Si la enseñanza en el nivel inicial, requiere de un docente que disponga de una decisión, para enfrentar su tarea con libertad e imaginación, y una formación científica acorde, que lo oriente en su búsqueda, las actividades lúdicas constituyen, pues, la mejor herramienta, para superarse día a día en esta ardua labor de estimular el desarrollo de la socialización de los estudiantes de nivel inicial.

Al respecto Jaime, Gutiérrez (1996, p.30) señala que "con la socialización del niño por medio de las actividades lúdicas se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo. Como se ha mencionado, gran parte del comportamiento del niño es adquirido por la conducta que vive a diario en el entorno en que se encuentra, es decir, éste le permite ser una persona adaptada a su comunidad misma que durante las clases que a diario se realizan, las conductas que manifiestan los niños no son favorables para una buena interacción.

En Perú, desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. Se habla de los pocos recursos que se destinan a la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

La Educación Inicial, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de actividades lúdicas, recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. Toda esta serie de factores básicos del nivel inicial pueden afectar un proceso, el cual es la socialización.

En este sentido, es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que las actividades lúdicas son actividades a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización de la niña y del niño.

Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones novedosas a aportar ideas en pro del mejor desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente Proyecto de investigación la inquietud de conocer y analizar las diferentes estrategias que se desarrollan

en el nivel inicial, con la intención de mejorar el proceso de socialización de los estudiantes, se profundizará sobre la importancia de las actividades lúdicas como una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización.

Nuestra región Cajamarca los estudiantes no tienen las condiciones ni reciben los estímulos adecuados para estimular a temprana edad el desarrollo de actividades lúdicas; pues en el hogar, el trabajo de sobrevivencia diaria de los padres, el celular y la televisión, limita el ejercicio de la comunicación, sobre todo la socialización.

El presente trabajo de investigación está localizado en el distrito de Bambamarca, específicamente en la Institución Educativa Inicial N° 402 – Frutillopampa. Los estudiantes de 5 años son 13 en total: 7 hombres y 6 mujeres. Tienen las siguientes características: La mayor parte de las niñas y niños pertenecen a las diferentes zonas adyacentes a la I.E.I N° 402 – Frutillopampa, la escasa comunicación de los estudiantes con sus compañeros y con la docente se debe a que tienen poca relación con las personas de su entorno inmediato.

Por otro lado, los estudiantes de la sección de 5 años de edad toman en su mayoría, tendencia a ser pasivos, tímidos, poco participativos y desmotivados en el aula. Muchos de ellos no les gusta expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones, tienen vergüenza al momento de participar o jugar y el nerviosismo les intimida socializarse, cuando se les invita a salir al frente a relatar alguna de sus anécdotas que han tenido que vivir o cuando se les invita a recitar, cantar, contar chistes, bailar y realizar algún juego, tienen temor jugar frente a un público, cuando se les dice algo reaccionan de forma insegura y con vergüenza ante el contacto o la presencia de otros y en algunos casos llega hasta la incapacidad para actuar. Muchos de estos casos vienen desde los hogares, con los problemas de la familia, y los padres tampoco les dan la confianza para conversar con sus hijos, es por eso que el temor, la vergüenza, la timidez y la poca confianza que existe entre pares hace que el estudiante tenga miedo para expresarse, socializarse y se sienta inseguro al momento de jugar.

2. Formulación del problema

¿De qué manera influirá las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa del distrito de Bambamarca 2019?

3. Justificación

La responsable de este Trabajo de Investigación, notando que la socialización en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, es una gran necesidad que tenemos las personas para integrarnos, interactuar ideas, sentimientos y emociones en un determinado contexto, estoy segura que mediante la ejecución de talleres de actividades lúdicas; lograré que los estudiantes de 5 años de edad, tendrán una buena socialización, que les brindará a las niñas y niños facilidades para su desarrollo integral.

3.1. Justificación teórica

El estudiante no se relaciona con adultos de su entorno, a veces juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. No propone ideas de juego y sus normas. El dominio de esta competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, es sin duda el elemento más facilitador para garantizar el éxito personal, social y profesional de nuestros estudiantes.

Pero esta competencia tiene que trabajarse de forma sistemática, planificada, y la Institución Educativa debe ofrecer y priorizar el desarrollo de la socialización en los diferentes tipos de juego, diferenciados de la forma de integrarse a través de las actividades lúdicas.

A través de esto, el niño o niña presenta situaciones que vive diariamente. La docente de Educación Inicial tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas que tengan tendencias lúdicas para utilizarlas como herramientas pedagógicas, y a la vez propicie que el niño o niña se interese más y se involucre tanto social como emocionalmente en los

diversos juegos propuestos.

3.2. Justificación práctica

Con la ejecución de talleres de actividades lúdicas nos ayuda al desarrollo de la socialización, de esta manera es necesario que las docentes revaloricen la importancia de las actividades lúdicas parte esencial de su formación integral, logrando niños y niñas preparados para enfrentar una educación escolar cada vez más exigente para afrontarse con madurez a la vida, respetando a los demás y al entorno natural y social en el que se encuentran.

3.3. Justificación metodológica

El trabajo realizado servirá como antecedente para que los docentes incorporen talleres de actividades lúdicas, en su labor pedagógica como una alternativa para lograr mejor una buena socialización para su desarrollo integral.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Epistemológica

La investigación se realiza con los diferentes talleres con actividades lúdicas, a los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 402 - Frutillopampa del distrito de Bambamarca, provincia de Hualgayoc y en la región de Cajamarca.

4.2. Espacial

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 402 - Frutillopampa del distrito de Bambamarca, provincia de Hualgayoc y en la región de Cajamarca.

4.3. Temporal

La investigación se realizó desde marzo del año 2019, hasta diciembre del año 2019.

4.4. Social

El impacto que produce este trabajo de investigación será factible para la Institución

Educativa, las familias y la sociedad, donde la socialización será asertiva, gracias a las estrategias de las actividades lúdicas, la cual se visualizará en la comunicación asertiva.

5. Objetivos de la Investigación.

5.1. Objetivo general:

Determinar la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019.

5.2. Objetivos específicos:

- Determinar y comparar las evaluaciones antes y después de aplicar los talleres de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 Frutillopampa -Bambamarca, 2019.
- Diseñar, elaborar y aplicar los talleres de actividades lúdicas que estimulen el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 Frutillopampa – Bambamarca, 2019.
- Sensibilizar a docentes y padres de familia, sobre el uso de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 Frutillopampa – Bambamarca, 2019.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

1.1. Antecedentes internacionales.

Caiza (2019) realiza su tesis de Licenciatura: “Actividades lúdicas en el desarrollo social de niños y niñas del primer año de Ede infantes Laura Barahona de Quito”. En esta tesis la autora analiza qué encuentra una relación entre los juegos y el desarrollo de la socialización de los niños y niñas. Utiliza una metodología mixta: cuantitativa y cualitativa. Así, presenta sus datos estadísticamente, Trabaja infantes de primer año de educación básica y con las docentes. Concluye que para las docentes los juegos son solo actividades de entretenimiento y no toman en su potencial pedagógico. Entre sus recomendaciones, anota que les sería muy útil a las docentes que incluyan diariamente juegos que permitan la interacción entre pares, se fortalezca la socialización y se desarrollen destrezas en un ambiente agradable.

Maldonado (2018) realiza su tesis de maestría titulada: “El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja. En la Universidad de Loja, Ecuador. La misma que tiene como objetivo: “Analizar de qué manera el juego como estrategia didáctica incide en el proceso de socialización de las niñas y niños de Primer Año de Educación Básica en el Centro de Educación Infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja durante el periodo 2018-2019. También busca que la comunidad educativa se dé cuenta que el juego no es solo una actividad para que los niños se diviertan, sino que también es un recurso didáctico muy valioso. Para llevar a cabo su trabajo, la autora utiliza dos técnicas la observación etnográfica a los juegos de los niños y niñas y las encuestas a los docentes de educación básica infantil, que es como se denomina la educación inicial en el

Ecuador. Su muestra estuvo compuesta por 70 niñas y niños y 4 maestras y concluye que efectivamente los juegos son importantes para el desarrollo de la socialización: “En consecuencia se puede concluir que el juego utilizado como estrategia didáctica influye positivamente en el proceso de socialización de las niñas y niños de este centro educativo investigado.” (p.2).

1.2. Antecedentes nacionales.

Azula (2021) realizó la investigación: Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I. E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur–Hualgayoc, 2020, presentada a la Escuela de Post Grado, de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú.

La investigación corresponde al tipo explicativo, diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 20 niños y niñas, en consecuencia, la muestra constituyó toda la población. En las conclusiones manifiestan que las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultaron ser un programa valioso, eficiente; en tanto permitió mejorar el bajo nivel de socialización de los niños y niñas. Asimismo, indican que los juegos a través de las dinámicas tiene resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los niños y niñas y de esta manera aumentaron su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

Martel (2020) realizó una investigación de Maestría: El juego como estrategia didáctica para mejorar la socialización, en niños de educación inicial de la Institución Educativa integrada N° 32223 “Mariano Damaso Beraun” de Amarilis - Huánuco 2020, que presentó a la Escuela de Postgrado de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister en Educación, con mención en administración de la educación. El diseño de la

investigación fue cuasi experimental en el que se utiliza un solo grupo, y se mide antes y después de la aplicación del tratamiento para los cambios productivos. La muestra estuvo constituida por 32; niños asistentes en base a la disponibilidad de participación en el programa, las cuales presentaron las mismas características de la población de estudio y fue un grupo único. Entre sus conclusiones destaca que las sesiones de aprendizaje orientadas al proceso de socialización y al ser aplicadas resultó ser un programa, eficiente en tanto permitió mejorar el bajo nivel de socialización de los niños de 5 años de educación inicial. La aplicación de Juegos como estrategia didáctica a través de las canciones y juegos grupales tiene resultados satisfactorios porque permite mejorar la socialización en los niños, de esta manera aumentando su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

1.3. Antecedentes locales.

Lara (2019) realizó una investigación para optar el título de profesor de Educación Primaria, en el I.S.P.P, Bambamarca – Perú 2019: “Influencia del juego para mejorar la socialización en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la escuela estatal N° 82696 de la Hualanga – 2019”. Entre sus Conclusiones destaca que: Los estudiantes de la muestra, inicialmente se les encontró con dificultades en su expresión oral, según se puede evidenciar en los resultados del pre-test. La aplicación de los juegos, como estrategia, permitió demostrar que esa es la mejor forma de promover el trabajo en equipo. Los juegos, como estrategia, ayuda a integrarse con los demás miembros de una Institución. Los juegos de socialización fomentan la participación activa en los niños y niñas.

2. Marco teórico – científico de la investigación

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente, por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación, algunas principales teorías sobre el juego:

2.1. Bases Teórico-Conceptuales sobre actividades lúdicas.

2.1.1. Actividades lúdicas

“Etimológicamente proviene de la voz latina Locus, que significa acción de jugar, recrearse o divertirse”. Cook (1966), En el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española actual significa, “juego” (locus), acción y efecto de jugar; pasatiempo y diversión (p.122).

Otras definiciones van encaminadas hacia el lado de desarrollo social que contribuye el juego. Gruppe y Moor (1976), “definen el juego como un elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social”. El juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. La estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, coordinación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

Cruz (2007), asume que una estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de aprendizaje de carácter participativa y de diálogo, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos.

De allí que, las actividades lúdicas como estrategia garantizan en el estudiante, según

Ortiz (2005), hábitos de elaboración colectiva de decisiones, aumentan el interés de los estudiantes y su motivación. Mejoran las relaciones interpersonales y la formación de hábitos de convivencia.

2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas.

Trautmann (1995) sostiene que las actividades lúdicas satisfacen las necesidades básicas de los niños, aunque en este mundo globalizado existen juegos más tecnificados que a los niños les resulta interesante; sin embargo, la esencia de los juegos está en que permite a los niños mantener una relación, cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad. El hecho de dar alegría y satisfacción es una razón importante para considerarlo como estrategia didáctica, parte del aprendizaje por medio de la alegría, según los estudios de neurociencia, la alegría es la esencia del aprendizaje, porque permite las interconexiones neuronales en la corteza cerebral produciendo así la sinapsis que favorece el desarrollo de sus capacidades.

Las actividades lúdicas mantienen viva nuestra cultura, es importante que los niños, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de ellos de manera activa, a través de las actividades lúdicas se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura, de su pueblo.

2.1.3. Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización.

En el proceso de aprendizaje del niño y niña está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo del aprendizaje favorecer la socialización, por lo tanto, toda maestra parvulario debe estar consciente de que los niños y niñas son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje en que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzarlos objetivos planteados por la educación preescolar.

Gracias a los avances científicos, se sabe que muchas de las cosas del niño y niña aprende en la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño y niña aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos hayan hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño y niña pone de manifiesto el interés, la inquietud, manifiesta la comunicación con los demás se establece relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades. Es también representación y comunicación del mundo exterior.

Vygotsky (1979), manifiesta que el juego: Es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para organizar la conducta.

El autor concibe que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño y niña porque le permite el placer de hacer cosas de imaginarlas distintas a como se nos parecen, de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, descubriendo en la operación el fundamento mismo de la vida social. La responsabilidad de las maestras parvularios es de elegir, junto con los infantes, que tipo de juego favorece en el aula; pero sin olvidar que todo juego se puede realizar con los infantes, es su medio de aprendizaje por excelencia.

2.1.4. Dimensiones de las Actividades Lúdicas

A. Dinámicas grupales

García (2001), los alumnos se integraron a las dinámicas grupales de manera espontánea, cumpliendo normas de modo responsable y esperando lo mejor de sus compañeros de estudio. Los niños accedieron al proceso socializador de manera armónica y afectiva, denotando a lo largo de la aplicación de las actividades una actitud:

- Más extrovertida, comunicativa y de confianza.
- Se mostraron menos agresivos.
- Disfrutaron más del ambiente escolar.
- Se establecieron relaciones inter pares y grupales con más facilidad.
- Defendieron sus derechos respetando los de los otros niños.
- Se observó una mayor adaptación de los niños al contexto escolar.
- Se mostraron más cooperativos y responsables.
- Participaron en todas las actividades con gran interés.

B. Juegos socio dramáticos

Acaro (2015) manifiesta que el juego dramático constituye para los niños un valioso medio de expresión, comunicación, socialización y que es propia de la naturaleza del niño como medio de libre expresión que enriquece su experiencia personal y grupal; no esperando un resultado en función de los demás que lo observan y en la que no se pretende formar actores, sino, se busca que el niño viva una serie de experiencias que enriquezcan su capacidad expresiva, logrando un mejor conocimiento del medio, de sí mismo y de los demás, con miras a un desarrollo de integración social con sus compañeros.

C. Juego de roles

Delval (1989), sostiene que, al iniciarse los años escolares, se observa el despliegue del denominado juego dramático en el que los niños representan distintos roles, desempeñan el papel de un personaje. Los contenidos de estos juegos pueden tomarse del mundo cotidiano que rodea al niño, de la televisión o de los cuentos infantiles. Los juegos dramáticos o de roles tienen gran importancia para el desarrollo del niño ya que favorecen el intercambio social con los pares.

2.1.5. Teoría Cognoscitiva – Jean Piaget

Piaget (1961) distingue cuatro etapas del desarrollo cognoscitivo:

- **Etapa sensorio motrices:** Comprende desde el nacimiento, hasta los dos años, son la forma primitiva del juego, siendo aquellas que no comparten ningún simbolismo, sino que consiste en repetir, por puro placer, actividades adquiridas, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante (parecido al animal).
- **La Simbólica o pre operativa el niño:** Comprende de los dos a los seis años, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. Aparecen los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en importancia según evoluciona la vida social (abstracto, ficticio).
- **Operativa o concreta (de construcción):** Comprende de los seis o siete años hasta los once, siendo el principio lúdico para construir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos son de transmisión hacia las conductas adoptadas. (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).
- **Etapa del pensamiento operativo formal:** Se entiende desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Aquí el niño es capaz de formular y comprobar hipótesis, desarrolla la habilidad meta cognitiva y es consciente de que cada persona puede pensar de forma diferente sobre la misma cosa.

2.1.6. Teoría de la Recapitulación.

Propuesta por Hall (1904) la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Para Hall, las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo, es decir, tienen una función preparatoria para la vida adulta, para la sociedad. Según este autor, los niños/as juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar el desarrollo posterior.

2.1.7. Teoría del Juego como Anticipación Funcional-Groos.

Para Groos (1902) filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta teoría de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

2.2. Bases Teórico-Conceptuales sobre la Socialización.

2.2.1. La socialización

Martínez (2013) indica que la socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, si no existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría; además, es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental; asimismo, es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente. Este concepto lo usan sociólogos, psicólogos sociales, antropólogos, politólogos y educadores para referirse al proceso permanente de heredar y difundir normas, costumbres e ideologías, que proporciona una persona con las habilidades y hábitos necesarios para participar dentro de su propio marco social. La socialización es por lo tanto el medio por el cual se logran la continuidad social y cultural.

2.2.2. Tipos de socialización

Alanya (2007) los tipos de socialización son: Primaria, Secundaria y Terciaria. Se detalla a continuación:

A. Socialización Primaria:

Es la primera fase por la que pasa el individuo. Es en esta fase en la que el niño se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. Esta es la fase más importante y suele tener lugar en la familia en los primeros años de la educación escolar.

Según Chacón (2012) el individuo no nace miembro de una sociedad, sino que lleva una predisposición que con el tiempo lo convierte en uno de estos, esa fase de nuestra vida comienza en el momento que tenemos que interactuar con el mundo externo a nuestro hogar, y se

denomina Socialización Primaria, se presenta en la niñez, y consiste en un proceso por medio del cual, el infante adquiere las primeras capacidades intelectuales y sociales, y juega el papel más crucial en la constitución de su identidad convirtiéndose en actores sociales.

B. Socialización secundaria

Alanya (2007) indica que es cualquier proceso posterior que induce a un individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. El individuo va socializándose durante toda su vida; sin embargo, una vez que llega a adulto ha superado la parte más fundamental y decisiva del proceso y entra en la fase correspondiente a la adultez. Es en esta fase que el niño descubre que el mundo de sus padres no es el único y que las relaciones se establecen por jerarquías.

C. Socialización Terciaria

La socialización terciaria comienza con la vejez. Para Alanya (2007), se inicia con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; comienza a abandonar los grupos donde había pertenecido. Ya no ve las cosas con los mismos criterios que antes. La persona sufre una desocialización y tiene que iniciar un nuevo aprendizaje para adaptarse a un mundo social distinto (resocialización).

2.2.3. Dimensiones de la socialización

A. Autonomía

Las actividades autónomas son fuente de placer para los niños, ya que les permiten descubrir sus posibilidades y límites usando el repertorio de sus capacidades según su nivel de desarrollo. El recorrido hacia la autonomía se inicia a partir de este impulso de iniciativas y deseos, y se desarrolla si los niños tienen la oportunidad y el ambiente adecuado que favorezca sus proyectos de acción. Ser autónomos no significa hacer las cosas en soledad, sino tener la

capacidad y el deseo de hacerlo solo, a partir de la propia iniciativa. Desde los primeros años de vida debe predominar este tipo de acciones. Así irán tomando decisiones, tendrán oportunidades de elección e irán controlando algunas situaciones. (Rutas de Aprendizaje: Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

"El niño se afirmará en el proceso de convertirse en persona, en la medida en que vive experiencias consigo mismo, acompañado por otra persona (par o adulto) que también tiene intereses y necesidades, diferentes o semejantes a él. En este encuentro con los demás, toma conciencia de sí mismo: comienza a sentir que es una persona diferente, que tiene gustos, preferencias, ideas. Es decir, construye su propia vida, que está relacionada a los demás porque somos seres sociales (Rutas del Aprendizaje Fascículo 1 "Desarrollo personal, social y emocional" II ciclo)

Un niño que tenga experiencias favorables de desarrollo, acompañado de adultos que intervienen de manera directa y respetuosa en los cuidados infantiles y de manera indirecta en los momentos de actividad libre, logrará a los 6 años adquirir una personalidad con diversas capacidades y recursos que le permitirán ser más autónomo (Rutas del Aprendizaje Fascículo 1 "Desarrollo personal, social y emocional" II ciclo).

En el nivel de Educación Inicial (de 3 a 5 años) se promueve la relación del niño con su medio a través del movimiento, la actividad autónoma y el placer de jugar, potenciando el desarrollo pleno de sus diversas capacidades y competencias: corporales, cognitivas y emocionales (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

B. Resolución de conflictos

La impulsividad en los niños y niñas pasa necesariamente por considerar el conflicto propio del niño que crece. Su fuerza, su inquietud, sus posibilidades no se pueden medir si no es en relación con los otros, esto conlleva encontrar límites a estas nuevas capacidades que se dan

como conflictos que suceden irremediamente a través de encuentros y desencuentros para sentirse más capaces y competentes. Las provocaciones, desafíos, inquietudes motrices de las niñas y los niños precisan un acompañamiento abierto a la escucha de estas necesidades, capaz de canalizarlas, promoverlas y contenerlas transformándolas en comunicación, creatividad y socialización (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

C. Construcción de su identidad

El desarrollo y reafirmación de la identidad es un proceso gradual que se da de manera interna en la persona, y también externamente, a través de la convivencia y la demostración de sus actos, en el marco de una adecuada regulación de sus emociones y comportamientos (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

“El desarrollo saludable de un niño pequeño depende de la calidad y estabilidad de las relaciones afectivas que tenga con las personas importantes de su vida, tanto dentro como fuera de la familia. Incluso, el desarrollo de su arquitectura cerebral depende del establecimiento de estas relaciones” (National Scientific Council on the Developing Child citada en Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015)

D. Integración

A través de la práctica de actividades físicas (juego, recreación y deporte), los niños se integran con equidad de género, desarrollando hábitos de convivencia con una visión de cultura, respeto, paz y tolerancia, y se promueve el trabajo en equipo, los valores y la integración social. Estas prácticas buscan, también, contribuir al proceso de socialización y desarrollo de habilidades socio motrices tales como, comunicar, cooperar, participar, compartir, integrar, respetar, entre otras (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

E. Comunicación

A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además desarrollan sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

2.2.4. Tiempo de la socialización.

La socialización dura toda la vida, pero es más fuerte durante la niñez y la adolescencia, porque se aprenden diferentes habilidades físicas, cognitivas y psicológicas que conforman la personalidad individual, pero que contienen innumerables características (culturales y de expresividad emocional) similares a los demás miembros de su comunidad social. En la socialización se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar:

Piaget (1971) menciona que: “La forma de relacionarse y entender las normas dentro de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona del concepto de norma social, o juicio moral, en el niño y niña”.

El autor concibe que la mejor manera de pertenecer a un grupo de infantes es a través de los juegos, es por ello que como educadora debe implementar varios tipos de juegos para que los pequeños aprendan con más facilidad, y que tengan disposición en el aula de realizar los trabajos posteriores al juego, es motivante para los pequeños empezar las actividades con un juego, pues ellos se relajan y se desenvuelven mejor en las situaciones didácticas.

La socialización dura toda la vida, pero es más fuerte durante la niñez y la adolescencia, porque se aprenden diferentes habilidades físicas, cognitivas y psicológicas que conforman la personalidad individual, pero que contienen innumerables características (culturales y de expresividad emocional) similares a los demás miembros de su comunidad social.

2.2.5. *El proceso de socialización.*

La socialización es un método por el cual se aprende a ser miembro de una comunidad humana y a interiorizar los valores y roles de la sociedad en que hemos nacido y habremos de vivir. Proceso por el cual se logra que los individuos se ajusten al orden social, la socialización es el proceso por el cual una sociedad se reproduce por sí misma en una nueva generación (reproducción cultural); es decir, mediante la socialización los valores y la tradición del pasado se continúan y perpetúan. Así, la socialización es lo que proporciona a la sociedad la continuidad en el tiempo.

Como consecuencia de lo anterior, socializar algo pasa a ser el compartir ese algo con otros para que ellos lo interioricen y lo hagan parte de su ser (cultural). Si consideramos a la educación como un fenómeno social, y dentro de ella, la socialización, es un proceso permanente en el que el ser humano interioriza sus esquemas de conducta, los mismos que le permiten actuar adecuadamente y adaptarse al entorno y con los demás.

Moreau (2006) define a la socialización como: “El estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico y social, acorde con su sociedad. Pero también constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno” (p.290).

La especialista manifiesta que la socialización es un proceso de contacto e interacción que los niños y niñas deben realizar respecto de las demás personas, tomando en cuenta que el infante comienza a socializarse a partir de las personas con las que vive, sean estas adultos o infantes, por tanto, padres y hermanos se transforman en agentes de socialización.

2.2.6. *Desarrollo social de los niños y niñas de los 2 años a los 6 años*

En términos generales, los niños están predispuestos para la interacción, esta precocidad es una variable básica para la interacción. Los bebés desde muy pequeños muestran preferencia por los estímulos sociales: personas, rostros humanos, sonidos. Los adultos son hábiles para atribuir significados e intencionalidad a la conducta del niño. Muchas de las habilidades sociales necesarias para la adaptación comienzan a desarrollarse muy pronto. Estas primeras adaptaciones ocurren en el seno de la familia, así cuando el niño llega a la escuela ya tiene un bagaje social.

Desde el principio de su vida, refiere Bruner (1991) el ser humano enfrenta un proceso dialéctico, polémico, en el que juegan un papel importante las experiencias, que él como ser social y cultural les da un símbolo y significado, además la capacidad de situar sus encuentros con el mundo en contextos apropiados. Estos contextos deben estar enmarcados en un cúmulo de conocimientos llamado cultura, el cual debe ser transmitido en primera instancia por los padres, y en segunda por los profesores, los cuales deberán corregir, reconstruir y recapitalizar esta cultura, lo cual implica enseñanza y aprendizaje, no solo de conocimiento sino también de aptitudes, actitudes y comportamientos (p. 28).

Moreno (2006), plantea que todo niño tiene la necesidad básica de que sus interacciones con el entorno sean lo más sincrónicas o predecibles posibles, y que esto lo aprende a través de las diferentes conductas que manifiesta dependiendo fundamentalmente del comportamiento de los adultos y de su propio temperamento.

OATI (2013) este es un período de grandes transformaciones; el niño, a esta edad, empieza a representar un papel social que le exige el respeto y seguimiento de reglas y normas que empiezan, apenas, a ser interiorizadas pero que aún están lejos de ser comprendidas. El niño desempeña este papel no sin que surjan conflictos afectivos. La calidad de su integración en el sistema social dependerá, en buena parte, de la correcta resolución de estos conflictos afectivos

(cambios en el número de miembros de la familia, mayor número de exigencias de control de su conducta, otras interacciones con la sociedad, etc.). El niño adquirirá nuevas competencias y habilidades sociales y comunicativas: Motoras: Por ejemplo, la locomoción y la motricidad fina. Cognitivas: Desarrollará esquemas de conocimiento y pensamiento simbólico. Lingüísticas: Adquirirá de forma progresiva el lenguaje como instrumento de mediación social y comunicación.

Para OATI (2013) estas nuevas competencias van a permitirle un cierto grado de autonomía, una mayor comprensión de la realidad, así como también favorecerá el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales que antes no tenía. A su vez, el niño tiene aún muchas limitaciones para integrarse socialmente de una manera plena, ya que todavía no ha integrado en sus esquemas la moral adulta, le cuesta comprender las conductas y los juicios de los adultos hacia la suya, no sabe colocarse en la perspectiva del otro y todavía no ha aprendido a interpretar las expectativas de los adultos hacia su persona. Citando una vez más a OATI (2013) el entorno social también sufre importantes modificaciones como consecuencia de la interpretación que los adultos hacen de los cambios del niño, como por ejemplo que los adultos ya no le ven como un bebé indefenso e irresponsable de sus actos. También es visto como un pequeño adulto que debe aprender a regular su conducta y cumplir determinadas normas como el control de esfínteres, la toma de alimentos con sus horarios, etc.

2.2.7. La socialización en el desarrollo del niño y niña.

Los juegos de los niños evolucionan desde la mera imitación a otros juegos más complejos en los que un niño de cuatro o cinco años desempeña el papel de un adulto. Mead (1830) llama a esto adoptar el papel del otro – aprender lo que significa estar en el pellejo de otro, En este estadio cuando los niños adquieren un sentido desarrollando de sí mismos. Se dan cuenta de que son agentes independientes el de “mi” viéndose a través de los ojos de los demás (como si se vieran ante un espejo).

Muller (1994) manifiesta que: “Los bebés y los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que le rodean. El juego es una de las formas que adoptan. En el juego, los niños pequeños imitan lo que los adultos lo hacen” (p. 239).

Según al autor concibe que en este periodo el niño y niña aprende a captar por medio del adulto imitando los roles que cumple cada uno, de ahí los valores y las reglas de su hogar presentes en la cultura en la cual se está desarrollando.

2.2.8. Teorías de la socialización

Mead (2010), contribuye tres (03) teorías importantes:

A. Teoría del Estructuralismo – Funcionalismo de Parsons

La socialización se entiende dentro del marco general de una concepción de la acción social. Los fenómenos son funciones del sistema social y la función del proceso socializador radica en la posibilidad de la interiorización de normas y valores aceptados en un sistema social y en la consolidación y “aceptación de los roles”. Esta teoría se relaciona con esta investigación en la implementación de estrategias lúdicas, los niños podrán interiorizar las normas y roles que corresponden en cada juego, las reglas del juego obligan la aceptación de roles que deben ser respetados y cumplidos de acuerdo a las reglas propias de la actividad lúdica.

B. La Teoría del Interaccionismo Simbólico de Mead

Como profesor de filosofía, desde 1894, dibujó una teoría sobre el Self y la identidad contra el individualismo fomentado por Sigmund Freud. El profesor Mead fundió, en poderosa síntesis, el pragmatismo norteamericano con el behaviorismo para explicar la realidad como un “continuo simbólico”, configurando, en consecuencia, un conductismo social, cuyo símbolo básico es el lenguaje. Los Estudios de Mead han contribuido a entender

el proceso de la Comunicación como hecho social.

Aplicado con las estrategias lúdicas que se pretenden utilizar en esta investigación se tendrá que emplear esta teoría al tratar de que el niño,niña, se sienta parte integrante de la comunidad, parte integrante del equipo, con sus propias funciones y responsabilidades dentro del juego, usando su propia inteligencia, pero con objetivos comunes a un grupo y todo ello generará un canal de comunicación más fluido entre los participantes de la actividad.

C. La teoría del “rol” de Mead

La teoría del rol es el funcionamiento de una persona en un contexto social, como modelos para interpretar las interacciones sociales.

Para Mead dice que la teoría del rol intenta conceptualizar la conducta humana a un nivel relativamente complejo. En cierto sentido, es una teoría interdisciplinaria pues sus variables se derivan de estudios de la cultura, la sociedad y la personalidad. Las amplias unidades conceptuales de la teoría son el rol, como unidad de la cultura; la posición, como unidad de la sociedad y el sí mismo, como unidad de la personalidad. Afirma Mead (2007), que las personas desempeñan muchos y diferentes papeles (simultáneamente y a lo largo de la vida): de hijo, padre, estudiante, amigo, amante, colega, jefe y subordinado, etc. Estos roles moldean profundamente la conducta: el comportamiento de una persona en clase (rol de alumno) puede ser muy diferente al que tiene tomando una copa con sus pares (rol de amigo) o al que tenga con sus padres (rol de hijo).

Esta teoría de roles en esta investigación será utilizada con juegos de representación, dramatizaciones, sociodramas, dinámicas grupales, que los niños estudiantes realizarán en clase para lograr una mejor relación entre los mismos y de esta manera lograr interacciones sociales entre ellos mejorando así el aspecto social para con su jardín y su sociedad en general.

2.2.9. Teoría Sociocultural – Lev Vigotsky (1924).

Para Vigotsky (1924), "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Así pues, su teoría es constructivista ya que por el juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños y niñas amplían su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural.

Vygotsky (1924), analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

- **Primera fase, de dos a tres años**, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo: a) en el que aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten; y b) en el que aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.
- **Segunda fase de tres a seis años**, a la que llama fase del "juego sociodramático" ya que se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente. Así avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Los niños y niñas comienzan a jugar a ser la maestra, papá o mamá, y

manifiestan así supercepción de las figuras familiares próximas.

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico, y señala como el niño transforma algunos objetos, y lo convierte en su imaginación, en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

3. Definición de términos básicos

3.1. Aprendizaje

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

3.2. Estrategias.

Es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto.

3.3. Actividades.

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos y materiales)

3.4. Lúdico.

Se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas. Muller (2006).

3.5. Socialización.

proceso de contacto e interacción que los niños deben realizar respecto a las demás personas. Ésta es una construcción paulatina que permite la apropiación de las características observadas en el entorno. (Brites y Muller, 1994).

3.6. Desarrollo social

Se refiere al desarrollo del niño y niña en una sociedad. implica una evolución o cambio positivo en las relaciones de individuos, grupos e instituciones en una sociedad. Almeida (2005).

3.7. Proceso Social:

Permite que el niño reproduzca situaciones habituales, que genera espacios relacionales nuevos y que se avoque a la exploración de diferentes modos de vincularse con otros, ya sean estos niños o adultos. (Bruzzo y Jacobovich, 2007)

3.8. Sociabilidad:

Los niños son sociables, se sienten atraídos por los demás y desean interactuar con ellos. Algunas de estas relaciones son privilegiadas, es decir, se tienden a formar lazos específicos con algunas personas. Por ejemplo, con el cuidador principal. Los lazos específicos dan seguridad al niño para explorar su entorno. (Brites y Muller, 1994).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Contextualización

La Institución Educativa Inicial N° 402, está en la comunidad de Frutillopampa a 8 Km. del distrito de Bambamarca, es una I.E. de organización completa, cuenta con un personal total de 3 integrantes, de quienes se distinguen dos docentes nombrados y un docente contratado, los que son encargados de las tres secciones de las diferentes edades y se encargan de atender a 21 estudiantes, de los cuales 13 son 7 hombres y 6 mujeres. Para ello se apoyan con un pabellón, cuya construcción es de material noble lo cual incluye aulas de clases cuyas dimensiones son de 8 metros de largo por 6 metros de ancho, con una puerta de madera y ventanas laterales de vidrio, baños, dirección y cocina. Además, se cuenta con un área de juego, entre otros.

Esta I.E. cuenta con los servicios básicos de agua, electricidad, audio y video para proporcionar una mejor atención, esta Institución es muy amplia. Con suficientes áreas verdes y espacios propicios para construcciones futuras. Las condiciones físicas de la Institución Educativa son buenas, únicamente habría que resaltar que debido a su estructura está a desnivel.

El entorno social, económico y cultural donde se ubica la I.E. es bajo, puesto que se puede apreciar en características particulares que rodean a la I.E. Así como en rasgos propios de las niñas y niños: una característica particular del contexto es que la mayoría de los padres de familia son agricultores, el nivel de escolaridad es mínimo. La Institución Educativa limita por el norte con el puesto de salud “San Antonio Alto”, por el sur con la propiedad de la I.E. N° 821128, por el este con la propiedad de la I.E. N° 821128, por el oeste con la propiedad de la I.E. N° 821128.

La escasa comunicación de las niñas y niños con sus compañeros y con la docente debe a que tienen poca relación con las personas de su entorno inmediato. La falta de integración de

actividades lúdicas para la socialización. Hay estudiantes tímidos, aislados, distraídos, antisociales y autónomos. Esos son factores generales que afectan de manera casi unánime a todo el alumnado de la I.E. de niños, sin embargo, los niños de 5 años de edad se pueden observar que un número considerable tienen problemas de socialización, en su mayoría, causadas por la falta de actividades lúdicas.

2. Hipótesis de investigación.

Las actividades lúdicas, influyen significativamente en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad, de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, año 2019.

3. Variables de investigación.

3.1. Variable Independiente

Influencia de actividades lúdicas.

3.2. Variable dependiente (Socialización)

Socialización.

4. Matriz de operacionalización de variables.

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Variable Independiente: Actividades lúdicas.	Según Muller (2006), las actividades lúdicas se refieren a todo aquello relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones.	Para medir la variable actividades lúdicas se empleó una ficha de observación, en el desarrollo de los talleres, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores propuestos para tal fin.	Dinámicas grupales	<ul style="list-style-type: none"> - Se integran a las dinámicas grupales de manera espontánea. - Cumplen normas de modo responsable. - Esperan lo mejor de sus compañeros de estudio. 	Observación/ Ficha de observación.
			Juegos socio dramáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra vivir una serie de experiencias que enriquecen su capacidad expresiva - Logran un mejor conocimiento del medio - Logran un mejor conocimiento de sí mismo - Logran un mejor conocimiento de los demás. 	
			Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> - Representan distintos roles, desempeñando el papel de un personaje. - Muestra un intercambio social con sus pares. 	
Variable dependiente. Socialización	Martínez (2013) indica que la socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, si no existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría; además, es convivencia con los demás.	Para medir la variable competencia explica el mundo físico se empleó pruebas objetivas, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores propuestos.	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Toman decisiones y controlan las situaciones que se presentan a su alrededor. 	Observación/ Ficha de observación.
			Resolución de conflictos	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra capacidad para resolver conflictos. 	
			Construcción de su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra una buena convivencia, mediante sus actos, regulando sus emociones y comportamientos. 	
			Integración	<ul style="list-style-type: none"> - Se integran con equidad de género, desarrollando hábitos de buena convivencia. - Promueven el trabajo en equipo, los valores y la integración social. 	
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Muestran un desarrollo de sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio. 	

5. Población y muestra.

5.1. Población

Según Arias (2006), "La población es un conjunto de elementos finitos o infinitos con características comunes. Las conclusiones de esta investigación serán extensas. Esto se define por el problema y el objetivo de la investigación. (p. 81). Población, la unidad poblacional tiene características comunes, para el propósito de este estudio está compuesta por todos los 21 estudiantes I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, comprendidos de todas las secciones.

5.2. Muestra.

Para Morles citado por Arias (2006), la muestra es un subconjunto representativo de la población, para la presente investigación la muestra estuvo conformada por 13 estudiantes, de las cuales son 6 niñas y 7 niños, de la sección de 5 años de edad de la I.E.I. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca

5.3. Unidad de análisis.

Cada estudiante de 5 años de edad de la I.E.I. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca.

5.4. Tipo de investigación

Este trabajo es explicativo, porque permitió explicar la influencia de actividades lúdicas sobre el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca.

5.5. Diseño de investigación

El diseño utilizado es Pre experimental con un solo grupo, cuyo diagrama es el siguiente:

GE: O1.....X.....O2

Donde:

GE = Grupo Experimental

O1 = Prueba de entrada (Pre test)

X = Influencia de Actividades Lúdicas

O2 = Prueba de salida (Post test)

6. Técnicas e instrumentos de recopilación de información

Para recoger los datos, tanto de la variable independiente como de la variable dependiente, se utilizó la técnica de la observación y como instrumentos ficha de observación.

6.1. La observación

Técnica de investigación que permite entrar en contacto directo con las diversas actitudes y comportamientos de desarrollo expresivo que los alumnos muestran en el desarrollo de los talleres de las actividades lúdicas. Como instrumento de investigación se utilizó una ficha de Observación: Con la finalidad de recoger evidencias que ayuden luego a evaluarla. Es una técnica, que nos sirve para medir el desarrollo de socialización de los estudiantes conformantes del grupo experimental.

6.2. Ficha de observación

Es el instrumento de investigación y evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente.

La ficha de observación para medir la variable dependiente, es decir, establecer los

niveles de la capacidad de socialización de los estudiantes participantes, constó de 5 ítems y se usó antes (pre test) y después (post test) de desarrollar los 12 talleres de actividades lúdicas, permitiendo analizar en el grupo experimental la trascendencia de los cambios efectuados.

7. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

7.1. Estadística descriptiva:

Basada en el uso de frecuencias, promedios, desviación estándar, para valorar, comparar y verificar los niveles y resultados de cada medición.

7.2. Estadística analítica:

Basada en el uso de la “t” de Student, como estadígrafo publicado por primera vez en 1908 en un artículo de Gosset y que se emplea para comparar las diferencias entre dos muestras independientes y pequeñas que tengan homogeneidad en sus varianzas como es el caso del pre y post y test de cada grupo participante. Varona (2003).

7.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recopilación de datos

La eficacia de estas herramientas se basa en el juicio de expertos. La confiabilidad de los resultados de las diferentes aplicaciones de talleres de actividades lúdicas es altamente positiva, el instrumento se considera confiable.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Por su diseño, la presente investigación correspondió a una investigación experimental con diseño pre experimental de “pretest y posttest con un solo grupo predeterminado, o grupo intacto”, por lo mismo tuvo como propósito determinar la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019.

Los resultados obtenidos permitieron evidenciar que aplicando un taller de actividades lúdicas permitió mejorar significativamente el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019.

1. Análisis Estadístico, por Dimensión, de los Datos Obtenidos Mediante la Aplicación de la Ficha de Observación Sistemática al Inicio y al Final de la Experiencia Educativa.

En el desarrollo de la Experiencia Educativa de esta investigación, a los 13 estudiantes del G.E., se aplicó la técnica de la Observación mediante el instrumento denominado “Ficha de Observación”, la misma que ha sido empleada para registrar datos generados al observar de manera directa el trabajo desarrollado por el estudiante. Esta ficha se utilizó antes y después que los estudiantes del G.E. participen en el taller de actividades lúdicas. Para su observación se han considerado cinco dimensiones: Autonomía, Resolución de Conflictos, Construcción de su <identidad, Integración y Comunicación.

Los resultados obtenidos mediante la Ficha de Observación Sistemática se presentan mediante tablas y figuras procesadas en el paquete estadístico SPSS, versión 26, con su análisis y discusión respectiva.

Tabla 1*Resultados obtenidos en la dimensión: Autonomía.*

Escala	INICIO		FINAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nunca	10	77%	0	0%
A veces	3	23%	0	0%
Siempre	0	0 %	13	100 %
Total	13	100%	13	100%

Nota: Resultados de la ficha de observación en la dimensión autonomía, aplicada a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Fruttillopampa.

Interpretación: de la tabla 1 se deduce que, antes del desarrollo del Taller de Actividades Lúdicas, el 77%, representado por 10 estudiantes de 5 años de edad de la I.E I. N° 402-Fruttillopampa, no tienen autonomía, y el 23%, representado por 3 estudiantes, a veces si la tenían; mientras que, una vez concluido el Taller, el 100%, siempre presentan autonomía.

Tabla 2*Resultados obtenidos en la dimensión: Resolución de conflictos.*

Escala	INICIO		FINAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nunca	9	69%	0	0%
A veces	4	31%	1	8%
Siempre	0	0%	12	92%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Resultados de la ficha de observación en la dimensión Resolución de Conflictos, aplicada a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Fruttillopampa.

Interpretación: de la tabla 2 se deduce que, antes del desarrollo del Taller de Actividades Lúdicas, el 69%, representado por 9 estudiantes de 5 años de edad de la I.E I. N° 402-Fruttillopampa, no tenían la posibilidad de resolver conflictos, y el 31%, representado por 4 estudiantes, a veces si la tenían; mientras que, una vez concluido el Taller, el 92%, siempre

tienen la posibilidad de resolver problemas, y el 8 % lo hacen a veces.

Tabla 3

Resultados obtenidos en la dimensión: Construcción de su identidad.

Escala	INICIO		FINAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nunca	10	77%	0	0%
A veces	3	23%	5	38%
Siempre	0	0 %	8	62 %
Total	13	100%	13	100%

Nota: Resultados de la ficha de observación en la dimensión Construcción de su identidad, aplicada a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa.

Interpretación: de la tabla 3 se deduce que, antes del desarrollo del Taller de Actividades Lúdicas, el 77%, representado por 10 estudiantes de 5 años de edad de la I.E I. N° 402-Frutillopampa, no tienen construida su identidad, y el 23%, representado por 3 estudiantes, a veces si la tenían; mientras que, una vez concluido el Taller, el 62%, siempre tienen construida su identidad y el 38% a veces.

Tabla 4

Resultados obtenidos en la dimensión: Integración.

Escala	INICIO		FINAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nunca	8	62%	0	0%
A veces	5	38%	1	8%
Siempre	0	0%	12	92%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Resultados de la ficha de observación en la dimensión identidad, aplicada a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa.

Interpretación: de la tabla 4 se deduce que, antes del desarrollo del Taller de Actividades Lúdicas, el 62%, representado por 8 estudiantes de 5 años de edad de la I.E I. N° 402-

Frutillopampa, no tenían la posibilidad de integrarse al grupo, y el 38%, representado por 5 estudiantes, a veces si la tenían; mientras que, una vez concluido el Taller, el 92%, siempre tienen la posibilidad de integrarse al grupo, y el 8 % lo hacen a veces.

Tabla 5

Resultados obtenidos en la dimensión: Comunicación.

Escala	INICIO		FINAL	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nunca	9	69%	0	0%
A veces	3	23%	2	15%
Siempre	1	8%	11	85%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Resultados de la ficha de observación en la dimensión comunicación, aplicada a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa.

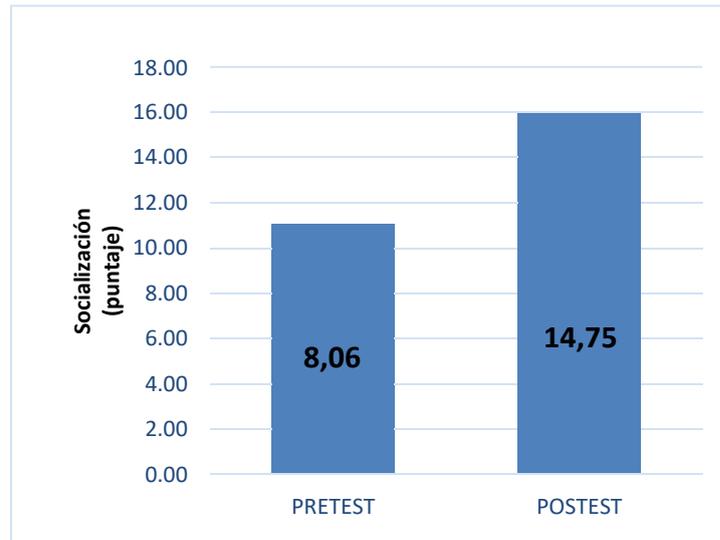
Interpretación: de la tabla 5 se deduce que, antes del desarrollo del Taller de Actividades Lúdicas, el 69%, representado por 9 estudiantes de 5 años de edad de la I.E I. N° 402-Frutillopampa, no tenían la posibilidad de una buena comunicación, el 23%, representado por 3 estudiantes, a veces si la tenían, y el 8% se comunican siempre; mientras que, una vez concluido el Taller, el 85%, siempre tienen la posibilidad de comunicarse con el grupo, y el 15% lo hacen a veces.

2. Resultados Totales de las Variables de Estudio

2.1. Análisis Estadístico de los Calificativos Obtenidos Mediante la Aplicación del Pretest y Postest al Grupo Experimental.

Figura 1

Promedio de los estudiantes del G.E. del Pretest y el Postest



Nota: Esta figura muestra los promedios del pretest y el postest aplicados a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa.

Interpretación: De la figura 1, para la Variable Dependiente de Socialización, se observa que los estudiantes del G.E., antes del desarrollo del Taller de Actividades Lúdicas, en el Pretest han obtenido un promedio de 8,06 mientras que luego del taller, en el Postest, se hace notorio un incremento, puesto que ha obtenido 14,75 puntos, mejorando ostensiblemente la socialización de los estudiantes en 6,69 puntos.

Discusión de resultados

De la segunda y tercera columna de las tablas 1, 2, 3, 4 y 5 se deduce que se midió el nivel de socialización de los estudiantes, en sus cinco dimensiones, antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, encontrando que hay niños que presentan un bajo nivel, lo que supone que tiene dificultades para socializarse y siempre necesitan a la profesora, no se integran con los demás; son poco comunicativos y difícilmente entablan una

conversación con facilidad. Esto conduce a que los niños que ingresan a la escuela no se puedan desarrollar socialmente como un niño propio de su edad debería hacerlo, al menos, como se desearía. Se muestran conductas de poca participación, desobediencia e incluso agresividad.

Ahora bien, de la cuarta y quinta columna de las tablas 1, 2, 3, 4 y 5 se observa que se midió el nivel de socialización de los niños, de acuerdo a las cinco dimensiones, después de aplicar las actividades lúdicas, los niños en su mayoría lograron niveles satisfactorios en el desarrollo de la socialización. Lo que demuestra que la propuesta de talleres de actividades lúdicas muy didácticas como dinámicas grupales, juegos socio-dramáticos y juego de roles contribuyó en los niños a ser más desenvueltos, más participativos y comunicativos. Su autonomía, integración, construcción de su identidad, e interacción social, mejoró considerablemente.

Las actividades lúdicas son estrategias didácticas que generan aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales.

Lo anterior ha sido comprobado a través de otros estudios realizados con niños de educación inicial. Así, Gruppe y Moor (1976), demostraron que las actividades lúdicas son un elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social.

Para Vigotzki, el juego socio-dramático es un excelente recurso psicopedagógico que desarrollan las habilidades afectivas y comunicativas de los niños entre 3 y 6 años.

En tabla 3 de post test se midió el nivel de socialización de los estudiantes, pero ahora después de aplicar todas las actividades lúdicas, dando resultados positivos, en la escala valorativa: siempre 100%, a veces 0% y nunca 0%; situación que permitió que los niños y niñas alcancen las metas propuestas.

En conclusión, con estos resultados se demuestra la eficacia de la aplicación de talleres de actividades lúdicas como estrategia didáctica, la cual puede ser implementada en las planificaciones anuales de las I.E. con el objetivo del desarrollo de la socialización.

3. Prueba de Hipótesis

3.1. Análisis Inferencial de los Resultados de la Aplicación del Pretest y Postest al Grupo Experimental.

Tabla 6

Prueba de Normalidad para los resultados obtenidos en el Pretest y Postest, por los estudiantes del G.E.

Total de la Variable Dependiente: Competencia Explica el Mundo Físico	Estadístico	gl	p
Antes de la Experiencia Educativa	0,911	6	0,077
Después de la Experiencia Educativa	0,935	6	0,211

Nota: Esta tabla muestra la prueba de normalidad de los resultados obtenidos en el Pretest y Postest aplicados a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa.

Teóricamente se sabe que, para realizar la prueba de normalidad, a través del Software SPSS versión 26, se establece las siguientes hipótesis:

H₀: La muestra sigue una distribución normal

H_a: La muestra no sigue una distribución normal

Además, empleamos Shapiro-Wilk, porque la muestra está conformada por menos de 50 estudiantes.

Como se puede observar en la tabla 6, el valor obtenido ($p=0,077$) es mayor que 0,05, entonces no existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula. Este resultado nos confirma que los datos siguen una distribución normal, por lo que el estadístico de prueba que se tuvo que emplear para contrastar la hipótesis de investigación en el presente trabajo es “t” de Student”

Tabla 7

Prueba “t” de Student para los resultados obtenidos en el Pretest y Postest, por los estudiantes del G.E.

Dimensión	Diferencias Emparejadas				t	Grados de libertad	p
	Test	Media	Desviación estándar	Media de error estándar			
Autonomía.	Pre-post	-2,947	0,705	0,161	-18,222	5	0,000
Resolución de Conflictos.	Pre-post	-2,000	0,745	0,171	-11,696	5	0,000
Construcción de la identidad.	Pre-post	-2,147	0,715	0,161	-12,222	5	0,000
Integración.	Pre-post	-1,740	0,645	0,171	-10,696	5	0,000
Comunicación.	Pre-post	-2,132	0,545	0,171	-8,696	5	0,000
Desarrollo de la Socialización	Pre-post	-3,937	0,605	0,131	-26,587	5	0,000

Nota: Esta tabla muestra la prueba “t” de Student de los puntajes obtenidos en el Pretest y Postes aplicados a los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa.

Las **hipótesis a contrastar** se enuncian así:

H₀: Las actividades lúdicas, no influyen significativamente en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad, de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, año 2019.

H₁: Las actividades lúdicas, influyen significativamente en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad, de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, año 2019.

En la tabla 7, se presentan los resultados de la prueba paramétrica “t” de Student, para el G.E. ya que la Ficha de Observación como Pretest y Posttest se aplicaron a un mismo conjunto de estudiantes (antes y después). De acuerdo a las hipótesis estadísticas, para el Pretest y Posttest aplicadas al G.E. para el desarrollo de la socialización, se observa un efecto significativo de las actividades lúdicas. Además, en las cinco dimensiones hay un comportamiento similar, tanto así que se evidencia mejoras en los puntajes luego de desarrollar los talleres con las actividades lúdicas. Por lo que aceptamos la hipótesis alterna o de investigación H_1 .

Los resultados estadísticos a nivel descriptivo e inferencial evidencian y corroboran la importancia de los talleres con actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad, de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, año 2019.

CONCLUSIONES

1. La estimulación a través de actividades lúdicas mediante el desarrollo de talleres tuvieron efectos muy importantes y positivos sobre el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de educación inicial N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, así se demostró ya que los estudiantes a nivel de pre test obtuvieron 8,06 de promedio en el nivel de socialización mientras que para el postest, el nivel de socialización subió hasta un puntaje de 14,75 puntos, lo que indica que nivel de socialización, en sus dimensiones de: autonomía, resolución de conflictos, construcción de la identidad, integración e identidad, después de participar en actividades lúdicas centradas en la aplicación de diversos juegos, mejoraron sustancialmente.
2. El diseño y aplicación de los talleres de actividades lúdicas: “Mi señorío”, “La telaraña”, “Chilalá”, “Jugando con mis compañeros”, “Reconociendo mi identidad personal en el espejo humano”, “¿Quién quieroser?”, “El gato y el ratón”, “El puente se ha quebrado”, “La gallinita ciega”, “Cuando yo a Bambamarca fui”, “La canasta de frutas” y “Arroz con leche”, permitieron mejorar de manera progresiva y eficaz el desarrollo de la socialización de los participantes, quienes evolucionaron y demostraron que la aplicación de talleres es muy importante para promover un mejor nivel de socialización.
3. Las actividades lúdicas han influido favorablemente en el nivel de desarrollo de la socialización, tal es así que en las dimensiones: autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación, los estudiantes 5 años de educación inicial N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca; antes de la experiencia educativa, nunca las desarrollaron en un 77%, 69%, 77%, 62% y 69% respectivamente; y después del desarrollo de los talleres de actividades lúdicas, siempre lo desarrollaron en un porcentaje de: 100%, 92%, 62%, 92% y 85% respectivamente; demostrando un aumento considerable en porcentaje.

4. El nivel de desarrollo de la socialización, antes de la aplicación de actividades lúdicas, en los estudiantes de 5 años de educación inicial N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, estuvo en un nivel de nada, y después de la aplicación de la estrategia, está en un nivel de siempre, esto se debió a la adecuada selección de los talleres de actividades lúdicas.

SUGERENCIAS

1. Los docentes de la I.E. N° 402- Frutillopampa – Bambamarca deben aplicar en el transcurso de sus experiencias de aprendizaje con actividades lúdicas con el fin de mejorar la socialización de sus estudiantes y de esta manera proporcionar a otros docentes instrumentos pedagógicos y didácticos orientados al mejoramiento de la socialización.
2. Los docentes de la I.E. N° 402- Frutillopampa – Bambamarca deben tener en cuenta la edad, los intereses y necesidades de los estudiantes al desarrollar sus experiencias de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas con el objetivo que desarrollen y mejoren su socialización.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Episteme Ediciones.
- Arias, J. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Enfoques consulting EIRL Ediciones.
- Ausubel, D. (1980). *Psicología Educativa*. Trillas Ediciones.
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. Pearson Ediciones
- Bezanilla, J. (2012). *Proyecto de vida en el niño*. Cali-Colombia.
- Borges & Gutiérrez. (1994). *Manual de juegos socializadores, para docentes*. Buenos Aires Argentina: Arquetipo grupo editorial.
- Caillois, R. (1958). "Teoría de los juegos". Barcelona.
- Díaz, F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México D. F. : Mc Graw Hill.
- Erráz, J. (2011). *Estrategias Lúdicas para la Socialización de niñas y niños*. Ecuador.
- Feldman, J. (2013). *Autoestima para niños, juegos, actividades, recursos, experiencias creativas*. España.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D. F.: Mc Graw Hill.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexicana Editorial.
- McMillan, J. (2005). *Investigación Educativa*. Pearson Ediciones.
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la Investigación Científica*. Limusa Ediciones.
- Tomasini, M. (2012). *La Escolaridad Inicial como Contexto Socializador: complejidad y conflictividad en la trama interactiva cotidiana*. México.
- Torres, C. (2012). *El Juego como Estrategia de Aprendizaje*.

APRENDIZAJES / ANEXOS

APÉNDICE 1

Ficha de Observación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 402 – FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE BAMBAMARCA, AÑO 2019

FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable Independiente: ACTIVIDADES LÚDICAS

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: N° 402
1.2. Nivel: Inicial
1.3. Aula: 5 años
1.4. Fechas de aplicación:

II. Escala de Valoración:

Criterio	Valoración
Nunca	0
A veces	1
Casi siempre	2
Siempre	3

III. Ficha

N° de Orden	D1: Dinámicas grupales			D2: Juegos socio dramáticos				D3: Juego de roles	
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
TOTAL									

IV. Leyenda

- I1: Se integran a las dinámicas grupales de manera espontánea.
I2: Cumplen normas de modo responsable.
I3: Esperan lo mejor de sus compañeros de estudio.
I4: Muestra vivir una serie de experiencias que enriquecen su capacidad expresiva
I5: Logran un mejor conocimiento del medio
I6: Logran un mejor conocimiento de sí mismo
I7: Logran un mejor conocimiento de los demás.
I8: Representan distintos roles, desempeñando el papel de un personaje.
I9: Muestra un intercambio social con sus pares.

Observaciones adicionales:.....
.....

APÉNDICE 2

Ficha de Observación Pre test y Post tes.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 402 – FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE BAMBAMARCA, AÑO 2019

FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable Dependiente: SOCIALIZACIÓN

V. Datos informativos:

- 5.1. Institución Educativa: N° 402
5.2. Nivel: Inicial
5.3. Aula: 5 años
5.4. Fechas de aplicación:

VI. Escala de Valoración:

Criterio	Valoración
Nunca	0
A veces	1
Casi siempre	2
Siempre	3

VII. Ficha

N° de Orden	D1: Autonomía	D2: Resolución de conflictos	D3: Construcción de su identidad	D4: Integración		D5: Comunicación
	I1	I2	I3	I4	I5	I6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
TOTAL						

VIII. Leyenda

- I1: Toman decisiones y controlan las situaciones que se presentan a su alrededor.
I2: Muestra capacidad para resolver conflictos.
I3: Muestra una buena convivencia, mediante sus actos, regulando sus emociones y comportamientos.
I4: Se integran con equidad de género, desarrollando hábitos de buena convivencia.
I5: Promueven el trabajo en equipo, los valores y la integración social.
I6: Muestran un desarrollo de sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio.

Observaciones adicionales:

APÉNDICE 3

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: M. Cs. Natanael Zavaleta Bustamante
Grado académico: Maestro en Ciencias
Título de la investigación: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE
LA I.E. N° 402 – FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE
BAMBAMARCA, AÑO 2019

Exalumna: Dilma Mabel Llamo Bueno.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e Hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.



FIRMA DEL EVALUADOR

APÉNDICE 4

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Yo, Natanael Zavaleta Bustamante, identificado con DNI N° 27576111, con Grado Académico de Maestro en Ciencias, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, hago constar que he leído y revisado los 9 ítems del instrumento Ficha de Observación Sistemática para medir el desarrollo del taller de actividades lúdicas **de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402** de la ex alumna de la EPD Dilma Mabel Llamo Bueno.

Los ítems de la ficha de observación sistemática están distribuidos en nueve ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, distrito de Bambamarca, año 2019

Luego de la evaluación de cada pregunta y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Instrumento Ficha de observación sobre actividades lúdicas		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
9	9	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.

Apellidos y Nombres del evaluador: Zavaleta Bustamante, Natanael.



.....
FIRMA DEL EVALUADOR

APÉNDICE 5

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: M. Cs. Natanael Zavaleta Bustamante
Grado académico: Maestro en Ciencias
Título de la investigación: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE
LA I.E. N° 402 – FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE
BAMBAMARCA, AÑO 2019

Exalumna: Dilma Mabel Llamo Bueno.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e Hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.



FIRMA DEL EVALUADOR

APÉNDICE 6

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Yo, Natanael Zavaleta Bustamante, identificado con DNI N° 27576111, con Grado Académico de Maestro en Ciencias, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, hago constar que he leído y revisado los 9 ítems del instrumento Ficha de Observación Sistemática para medir el desarrollo de la Socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402, de la ex alumna de la EPD Dilma Mabel Llamo Bueno.

Los ítems de la ficha de observación sistemática están distribuidos en seis ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillpampa, distrito de Bambamarca, año 2019

Luego de la evaluación de cada pregunta y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Instrumento Ficha de observación sobre socialización		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
6	6	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.

Apellidos y Nombres del evaluador: Zavaleta Bustamante, Natanael.



.....
FIRMA DEL EVALUADOR

APÉNDICE 7

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: M. Cs. Elmer Luis Pisco Goicochea
Grado académico: Maestro en Ciencias
Título de la investigación: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE
LA I.E. N° 402 – FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE
BAMBAMARCA, AÑO 2019

Exalumna: Dilma Mabel Llamo Bueno.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e Hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.



FIRMA DEL EVALUADOR

APÉNDICE 8

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Yo, Elmer Luis Pisco Goicochea, identificado con DNI N° 26714773, con Grado Académico de Maestro en Ciencias, de la Universidad Nacional de Cajamarca, hago constar que he leído y revisado los 9 ítems del instrumento Ficha de Observación Sistemática para medir el desarrollo del taller de actividades lúdicas **de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402** de la ex alumna de la EPD Dilma Mabel Llamo Bueno.

Los ítems de la ficha de observación sistemática están distribuidos en nueve ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, distrito de Bambamarca, año 2019

Luego de la evaluación de cada pregunta y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Instrumento Ficha de observación sobre actividades lúdicas		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
9	9	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.

Apellidos y Nombres del evaluador: Pisco Goicochea, Elmer Luis.

.....
FIRMA DEL EVALUADOR



APÉNDICE 9

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: M. Cs. Elmer Luis Pisco Goicochea
Grado académico: Maestro en Ciencias
Título de la investigación: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD DE
LA I.E. N° 402 – FRUTILLOPAMPA, DISTRITO DE
BAMBAMARCA, AÑO 2019

Exalumna: Dilma Mabel Llamo Bueno.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e Hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.



FIRMA DEL EVALUADOR

APÉNDICE 10

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (JUICIO DE EXPERTOS)

Yo, Elmer Luis Pisco Goicochea, identificado con DNI N° 26714773, con Grado Académico de Maestro en Ciencias, de la Universidad Nacional de Cajamarca, hago constar que he leído y revisado los 9 ítems del instrumento Ficha de Observación Sistemática para medir el desarrollo de la Socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402, de la ex alumna de la EPD Dilma Mabel Llamo Bueno.

Los ítems de la ficha de observación sistemática están distribuidos en seis ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, distrito de Bambamarca, año 2019

Luego de la evaluación de cada pregunta y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Instrumento Ficha de observación sobre socialización		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
6	6	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 04 de agosto del 2023.

Apellidos y Nombres del evaluador: Pisco Goicochea, Elmer Luis.

.....
FIRMA DEL EVALUADOR



APÉNDICE 11

Taller de actividad lúdica N ° 1

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre de sesión	Mi señorío
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	22/03/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno

II. Aprendizajes Esperados

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
			5 años
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

III. Secuencia didáctica.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<p>Damos la bienvenida a los niños. Dialogamos sobre las actividades que vamos a realizar. Recordamos las normas de convivencia. Esta actividad lúdica se llama: “Mi señorío”</p>
DESARROLLO	<p>Se coloca un grupo enfrente del otro en filas cada grupo deberá tener una cinta, se cogerán de ella. Y canta el primer grupo las dos primeras estrofas caminando hacia el frente de del otro grupo, después el otro grupo contesta, haciéndose hacia adelante, así sucesivamente hasta llegar al momento de la canción (yo quería uno de sus hijos) y el grupo (contrario dice a quién querían) y mencionan el nombre del niño, para luego buscarle el oficio y pasarlo al otro grupo.</p> <p>“Mi señorío” Buenos días mi señorío Mata tero tero la Que quería mi señorío Mata tero tero la Yo quería a uno de sus hijos Mata tero tero la Que oficio le podremos mata tero tero la Le pondremos de (limpia baños mata tero tero la) Ese oficio no le agrada mata tero tero la Le pondremos la corona del rey (se le colocara la corona) Mata tero tero la Ese oficio si me agrada mata tero tero la Seguiremos cantando, siempre cambiando de oficios, hasta que todos los integrantes participen.</p>
CIERRE	<p>Se les pregunta ¿Les gustó?, ¿Cómo se llama el juego que realizamos? ¿Cómo se sintieron al jugar en grupo?</p>

Taller de actividad lúdica N ° 2

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	La telaraña
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	12/04/2019
9. Duración	45´ (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Ovillo de hilo

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
			5 años
Personal social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	Se motivará mediante un video titulado: “Como se juega la telaraña”
DESARROLLO	-Mediante un diálogo la docente explica la importancia del juego la telaraña ya que nos ayudara para que se socialicen con sus compañeros. -Diremos a los niños que vamos a jugar la telaraña, pero para eso vamos a establecer reglas. -Los niños y la docente establecen reglas, nos colocamos en un ruedo y empezamos a tirar un ovillo de hilo diciendo su nombre, que es lo que le gusta hacer o jugar y quien es su mejor amigo.
CIERRE	¿Qué hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Quiénes participaron? ¿Les gustó participar?

Taller de actividad lúdica N ° 3

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	Chilalá
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	26/04/2019
9. Duración	45´ (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Máscara de pollitos y máscara de gavián.

II. Aprendizajes Esperados

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
			5 AÑOS
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que vamos arealizar. - Recordamos las normas de convivencia y el uso del material.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Salimos en orden al patio, se delimita el espacio. ✓ Realizamos ejercicios de calentamiento: caminar, trotar, correr. ✓ Proponemos jugar “EL CHILALA” se forma una columna con los niños y niñas que se llamasen pollitos y se designara un niño que sea gavián y otra niña para mamá y empiezan a cantar los pollitos chilala, chilala, quien nos robará, y el niño que sea robado se convertirá en gavián.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos? - ¿Les gustó? - ¿Todos participaron? - ¿Cómo se sintieron?

Taller de actividad lúdica N ° 4

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	Jugando con mis compañeros
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	17/05/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
			5 AÑOS
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas para realizarel juego.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se reparte material (recipiente, botella, vasos y agua) a cadagrupo de niños. - Luego la docente explica que vamos a realizar un juego (llenar el recipiente antes que el otro grupo) - Cada grupo forma haciendo una columna. Detrás del últimode la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay unrecipiente lleno de agua. - Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. - Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botellay devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. - El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. - Gana el equipo que primero llene la botella.
CIERRE	Se realizan el diálogo con los niños sobre sus juegos, y si hay buenosresultados trabajando o jugando en equipo. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo?

Taller de actividad lúdica N ° 5

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	Reconociendo mi identidad personal en el espejo humano
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	21/06/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Cd, Música y parlante.

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL.	Construye su identidad.	Autorregulas emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica que vamos a jugar al espejo humano. Explicándoles en qué consiste el juego. Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente invita a los niños a salir al patio de la I.E. así mismo les explica cómo se realizará este juego. Los niños se pondrán en pareja, de pie, uno delante del otro, y uno será el guía. Cuando empiece la música, el guía de la pareja hará diferentes movimientos, despacio. El otro le imitará, haciendo los mismos movimientos. Los jugadores no pueden moverse de sus sitios y siempre hará movimientos lentos y tranquilos. Si los jugadores se mueven rápido, se les dirá que se muevan despacio y suave.
CIERRE	Cuando hemos terminado el juego de representación, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?

Taller de actividad lúdica N ° 6

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	¿Quién quiero ser?
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	05/07/2019
9. Duración	45´ (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamó Bueno
11. Materiales	Pelota de trapo

II. Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien	Interactúa con todas las personas	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres y conocer los lugares de donde proceden.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos a jugar a ser quien deseamos. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno debe seleccionar a un personaje o animal que desee ser y representar, y que luego cada uno hará alguna acción de ese personaje o animal: ejemplo si alguien desea ser un león luego puede caminar o rugir como el león. Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad.
DESARROLLO	Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra da un ejemplo mencionando: YO QUIERO SER UNA BAILARINA, colocándose en puntillas y dándose vueltas en círculo como si estuviera danzando ballet. Luego le lanza una pelota de trapo a un niño y el que la atrape, se parará y la profesora le pregunta: ¿qué animal o personaje deseas ser?, luego de escuchar al niño lo invita a realizar alguna actividad de dicho personaje o animal. Este juego se realiza con cada uno de los niños y niñas.
CIERRE	Cuando hemos terminado el juego de representación, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?

Taller de actividad lúdica N ° 7

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	El gato y el ratón
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	16/08/2019
9. Duración	45´ (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Disfraces de gato y ratón

II. Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL.	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Utiliza destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son considerados medios formativos.	Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	- Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas para realizar el juego.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se reparte material para cada grupo (disfraces) - Luego la docente explica que vamos a realizar un juego “El gato y el ratón” - El Gato y el ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano. - Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo de la canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré. - El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible. - El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón. - Terminará el juego cuando todos los integrantes hayan participado.
CIERRE	<p>Se realizará el diálogo con los niños sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados trabajando o jugando en equipo.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? Cuando hemos terminado el juego de representación, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>

Taller de actividad lúdica N ° 8

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	“El puente se ha quebrado”
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	06/09/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Máscaras de burritos, corona de rey.

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
			5 AÑOS
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	- Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas para realizar el juego
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se reparte material a los niños (mascaritas de burritos, corona de rey) - Luego la docente explica que vamos a realizar un juego “El puente se ha quebrado” - Aprendemos la canción: “Que pase el rey” El puente se ha quebrado con que lo curaremos, con cascara de huevo, que pase el rey que tiene que pasar, con todos sus burritos menos el de atrás. - Dos niños se cogerán de las manos formando un puente, en secreto se pondrán un nombre cada uno, por ejemplo: patitos y pollitos. - Los demás participantes se colocarán uno tras otro formando un trencito de burritos y se preparan para pasar por debajo del puente. - Los integrantes del puente tendrán que entonar la canción mientras el trencito va pasando una y otra vez por debajo de puente y al momento que la canción diga que pase el rey menos el de atrás, los del puente atraparan con los brazos a un integrante del tren, el que quede atrapado tendrá que elegir a dónde quiere ir, a los patitos o a los pollitos, se colocara detrás del niño que tiene ese nombre y reforzara un lado del puente. - Los nombres del puente irán cambiando en secreto para evitar favoritismos a los niños del puente por parte de los integrantes del tren, ya que el lado del puente que logre obtener más integrantes, será más resistente. - Luego de que todos los integrantes hayan pasado este procedimiento se marcará una línea en el piso para dividir el puente en dos y será el límite de donde no deben pasar ninguno de los grupos, se les entregara una soga para que los dos grupos jalen al mismo tiempo con fuerza. - El grupo que pase la línea será el perdedor y en grupo que será el ganador.
CIERRE	- Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados trabajando o jugando en equipo. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?

Taller de actividad lúdica N ° 9

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	La gallinita ciega
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	27/09/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Chompa, bufanda, disfraz de gallinita.

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
			5 AÑOS
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utilizapalabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de losdemás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que vamos arealizar. ❖ Recordamos las normas de convivencia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Salimos en orden al patio, se delimita el espacio. ✓ Realizamos ejercicios de calentamiento: caminar, trotar, correr, etc. ✓ Les proponemos jugar: “LA GALLINA CIEGA”. De entre el grupo elegimos a un niño que se tendrá que tapar los ojos con el pañuelo o bufanda y finalmente le darán vueltas cantando la siguiente canción: Todos: ¿Gallinita ciega que se te haperdido? Gallinita ciega: Una aguja y un dedal. Todos: ¿Dónde lo encontraras? Gallinita ciega: en el totoral. Todos: Cuantas vueltas quieres para darte. Gallinita ciega: 6 vueltas.El niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás,y al niño que lo coge la gallinita tiene que decir su nombre de la persona. El que no adivina pierde.

CIERRE	<p>¿Qué hicimos?</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo se sintieron?- ¿Qué juego realizamos?- ¿Con qué jugaron?- ¿Todos participaron?
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Taller de actividad lúdica N ° 10

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	“Cuando yo a Bambamarca fui”
6. Sección	“Los Pollitos”
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	18/10/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Siluetas de animales.

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL.	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que vamos a realizar. ❖ Recordamos las normas de convivencia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Salimos en orden al patio, se delimita el espacio. ✓ Realizamos ejercicios de calentamiento: caminar, trotar, correr, etc. ✓ Les proponemos jugar: “Cuando yo a Bambamarca fui”. <p>Hacemos un círculo, cada niño tendrá en el pecho una imagen de un animal, por cualquier parte del círculo empezamos el juego, según la imagen que tengamos; por ejemplo, si lo tienen la imagen de la vaca dirá: “Cuando yo a Bambamarca fui, una vaca yo encontré, la vaca tenía una cola y lo movía así, así”, a continuación la persona que está a su costado y así sucesivamente.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos? - ¿Cómo se sintieron? - ¿Qué juego realizamos? - ¿Con qué jugaron? - ¿Todos participaron?

Taller de actividad lúdica N ° 11

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	"La canasta de frutas"
6. Sección	"Los Pollitos"
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	15/11/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Siluetas con imágenes de futas, una canasta.

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL.	Construye su identidad.	Autorregula sus Emociones	Expresa sus emociones; utilizapalabras, gestos ymovimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que vamos arealizar. ❖ Recordamos las normas de convivencia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se reparte material a los niños (siluetas con imágenes de frutas) - Luego la docente explica que vamos a realizar un juego "la canastade frutas" - Todos los niños formarán un círculo con sus sillas y se sentarán enellas, la docente quedará el centro, cogiendo una canasta, les entregará una imagen de una fruta la cual ira pegada en el pecho decada participante. - La docente empieza el juego como, por ejemplo: - Me fui al mercado y compre una piña, el participante que tenga esta imagen, estará representando a esta fruta, la cual se pondrá de pie y se colocara detrás de la profesora y se cogerá de la cintura, lo mismo se realizara con las demás frutas que la docente hasta que diga la canasta se rompió, al oír esto los participantes se distribuiránpara encontrar una silla, para sentarse, la docente aprovechará estemomento para encontrar una silla y poder sentarse, el participante que quede de pie, tendrá que empezar de nuevo, el juego así como lo hiso la docente.
CIERRE	<p>Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y sihay buenos resultados trabajando o jugando en equipo.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar en compañeros? ¿Qué materiales utilizamos? ¿podemos jugar todosjuntos?</p>

Taller de actividad lúdica N ° 12

I. Datos informativos

1. I.E.I	N° 402 Frutillopampa
2. Distrito	Bambamarca
3. Provincia	Hualgayoc
4. Departamento	Cajamarca
5. Nombre del taller	"Arroz con leche"
6. Sección	"Los Pollitos"
7. Edad	5 años
8. Fecha de ejecución	06/12/2019
9. Duración	45 min (1 hora pedagógica)
10. Docente	Dilma Anabel Llamo Bueno
11. Materiales	Siluetas grades con imágenes de futas, una canasta.

II. Aprendizajes Esperados:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL.	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utilizapalabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás.

III. Secuencia Didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
INICIO	Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que vamos a realizar. Recordamos las normas de convivencia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se reparte material a los niños (cintas elásticas). - Los niños compartirán las cintas una entre dos. - La docente explica que vamos a realizar un juego "Arroz conleche" - Aprenderemos la canción: <div style="margin-left: 40px;"> "Arroz con leche"Arroz con leche me quiero juntar con un con un amigo muy especial, que sepa reír, que sepa abrir las puertas para jugarcon este sí, con este no, con amigo me junto yo. </div> - Todos los niños formarán un círculo. - Compartirán la cinta elástica entre dos, seis niños colocarán las cintas a manera que les quede como un cinturón en la cintura. - La docente va dando la voz incentivando a que los niños canten almismo tiempo van dando vueltas cogidos de la mano. - Al momento en que la canción menciona (con este sí, con este no,con este amigo me junto yo) todos se soltaran de la mano, se juntaran de dos y se colocaran los dos niños dentro de las cinta. - El juego terminara cuando los niños hayan perdido el interés.

CIERRE	Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados trabajando o jugando en equipo. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar encompañeros? ¿Qué materiales utilizamos? ¿podemos jugar todos juntos?
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

APÉNDICE 12
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, distrito de Bambamarca, año 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA/ INSTRUMENTO	METODOLOGÍA	
Problema Principal ¿De qué manera influirá las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa del distrito de Bambamarca 2019	Objetivo General Determinar la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019. Objetivos específicos: - Determinar y comparar las evaluaciones antes y después de aplicar los talleres de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 Frutillopampa - Bambamarca, 2019. - Diseñar, elaborar y aplicar los talleres de actividades lúdicas que estimulen el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5	Hipótesis General Las actividades lúdicas, influyen significativamente en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años de edad, de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca, año 2019.	V. independiente: Actividades Lúdicas	Dinámicas grupales	<ul style="list-style-type: none"> Se integran a las dinámicas grupales de manera espontánea. Cumplen normas de modo responsable. Esperan lo mejor de sus compañeros de estudio. 	Observación/ Ficha de Observación Sistemática	Diseño: Pre experimental Esquema: GE: O1 --- X ----O2 Donde: GE: Grupo de sujetos (Grupo Experimental). X: Variable independiente O1: Medición previa (Pre test) O2: Medición posterior (Post test)	
				Juegos socio dramáticos	<ul style="list-style-type: none"> Muestra vivir una serie de experiencias que enriquecen su capacidad expresiva Logran un mejor conocimiento del medio Logran un mejor conocimiento de sí mismo Logran un mejor conocimiento de los demás. 			
				Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> Representan distintos roles, desempeñando el papel de un personaje. Muestra un intercambio social con sus pares. 			
				V. dependiente: Socialización	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> Toman decisiones y controlan las situaciones que se presentan a su alrededor. 		Observación/ Ficha de Observación Sistemática
					Resolución de conflictos	<ul style="list-style-type: none"> Muestra capacidad para resolver conflictos. 		
					Construcción de su identidad	<ul style="list-style-type: none"> Muestra una buena convivencia, mediante sus actos, regulando sus emociones y comportamientos. 		

	<p>años de edad de la I.E. N° 402 Frutillopampa – Bambamarca, 2019.</p> <p>- Sensibilizar a docentes y padres de familia, sobre el uso de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 Frutillopampa – Bambamarca, 2019.</p>			Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Se integran con equidad de género, desarrollando hábitos de buena convivencia. • Promueven el trabajo en equipo, los valores y la integración social. 		
				Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Muestran un desarrollo de sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio. 		



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Dalva Anabel Llano Duran

DNI /Otras N°: 72464335

Correo electrónico: dalvallano@gmail.com

Teléfono: 968014614

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: Influencia de las actividades físicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402, Fustillapampa, distrito de Bambamarca, año 2023.

Asesor: H. Co. Elvira Llos Pazos Gutierrez

Año: 2023

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente Facultad de Educación.

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de Investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): _____

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.


Firma

26 / 10 / 2023
Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Empleo el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.