



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**LA ESTRATEGIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN,
EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL, EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS
DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 10235, DISTRITO Y
PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, DEL AÑO 2021**

Para Optar el Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por:

Raquel Muñoz Silva

Asesor:

M .Cs : José Rosario Calderón Bacón

Cajamarca - Perú


2023



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:
Raquel Mejía Selva
DNI: 46852934
Escuela Profesional/Unidad UNC:
Escuela profesional de perfeccionamiento docente
2. Asesor:
M.Cs. Jose Rosario Caldeón Baeón
Facultad/Unidad UNC:
Facultad de Educación
3. Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor
4. Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:
La estrategia del juego en el desarrollo de la socialización en el área personal social, en los estudiantes de cuatro años de edad Institución Educativa N° 10235, Distrito y Provincia de Tarma, Región Cajamarca, del año 2021.
6. Fecha de evaluación: 21 / 06 / 2024
7. Software antiplagio: TURNITIN URKUND (OURIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: 14%
9. Código Documento: oid 3117 : 424723685
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 29 / 01 / 2025

<small>Firma y/o Sello Emisor Constancia</small>

Nombres y Apellidos <u>Jose Rosario Caldeón Baeón</u> DNI: <u>26715019</u>

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © by
Raquel, Muñoz Silva
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 12.m. horas del día 21 de junio del 2024; se reunieron en el ambiente J.H-203-VIFE, 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. Demétrios Marín Chávez
Secretario: Docente Lic. Oscar Jaime Marín Rosell
Vocal: Docente Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez
Asesor: Docente M.cs. José Rázario Calderón Balón
Representante de la UIFE: Docente

Con el objeto de evaluar la Sustentación del Trabajo de Investigación titulado: 'La Estrategia del Juego en el Desarrollo de la Socialización en el Área Personal Social en los Estudiantes de Cuatro Años de Edad, Institución Educativa N° 10235, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca del Añ 2021.

presentado por: Raquel Muñoz Silva 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 1.30 p.m. 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, 21 de junio del 2024.
[Signatures]
Presidente Secretario Vocal Asesor UIFE

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi querido hijo y mi familia, por darme fortaleza física y mental hacia mi superación personal y profesional.

Raquel

AGRADECIMIENTO

A las autoridades y maestros de la Universidad Nacional de Cajamarca, por sus valiosos conocimientos y experiencias académicas y orientaciones técnicas en el diseño, ejecución y presentación de este trabajo de investigación.

Del mismo modo, a mi asesor metodológico por su significativa mediación en el proceso de ejecución, sistematización de los resultados finales de este trabajo de investigación y permitirme optar el Grado de Bachiller en Educación.

Finalmente, mi reconocimiento especial a los niños de cuatro años de edad, padres de familia y autoridades de la Institución Educativa Inicial N° 10235 de Cutervo, por su apoyo incondicional en la ejecución de este estudio.

La autora

EPÍGRAFE

Los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. (Vygotsky, citado por Regader, 2015)

ÍNDICE GENERAL

	pág.
Agradecimiento	vi
Epígrafe	vii
Índice General	ix
Lista de tablas	x
Lista de figuras	xii
Resumen	xiv
Abstrac	xv
Introducción	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1. Planteamiento del Problema	3
2. Formulación del Problema	7
2.1. Problema Principal	7
2.2. Problemas Derivados	7
3. Justificación de la Investigación	7
3.1. Teórica	7
3.2. Práctica	8
3.3. Metodológica	8
4. Delimitación	8
4.1. Espacial	8
4.2. Temporal	9
5. Objetivos de la Investigación	9
5.1. Objetivo General	9
5.2. Objetivos Específicos	9
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
1. Marco Epistemológico de la Investigación. Antecedentes	10
2. Marco Teórico-Conceptual de la Investigación	15
2.1. <i>Teoría Constructivista del Juego, según Vygotsky</i>	15
2.2. <i>Teoría del Desarrollo Social</i>	16
2.3. <i>Estrategia del Juego</i>	17
2.4. <i>Socialización Infantil</i>	25

3.	Definición de Términos Básicos	36
CAPÍTULO III		
MARCO METODOLÓGICO		38
1.	Caracterización y contextualización de la investigación	38
	<i>1.1. Descripción del perfil de la Institución Educativa N° 10235.</i>	38
	<i>1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa</i>	38
	<i>1.3. Características demográficas y socioeconómicas</i>	39
	<i>1.4. Características culturales y ambientales</i>	39
2.	Hipótesis de investigación	39
3.	Variables de investigación	39
4.	Matriz de operacionalización de variables	40
5.	Población y muestra	41
6.	Unidad de análisis	41
7.	Métodos de investigación	41
8.	Tipo de investigación	43
9.	Diseño de investigación	43
10.	Técnicas e instrumentos de recolección de información	44
11.	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	45
12.	Validez y confiabilidad	46
CAPÍTULO IV		47
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		
1.	Matriz general de resultados (opcional)	47
2.	Resultados por dimensiones de las variables de estudio	48
3.	Resultados totales de las variables de estudio	54
4.	Prueba de Hipótesis	56
CAPÍTULO V		58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
1.	Conclusiones	58
2.	Recomendaciones y/o sugerencias	60
	LISTA DE REFERENCIAS	61
	APÉNDICES y ANEXOS	69

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Muestra de estudio.	41
Tabla 2. Puntaje de los estudiantes	47
Tabla 3. Nivel de socialización infantil	48
Tabla 4. Influencia de la estrategia del juego en las habilidades comunicativas	49
Tabla 5. Influencia de la estrategia del juego en los vínculos afectivos	51
Tabla 6. Influencia de la estrategia del juego en la capacidad asertiva	52
Tabla 7. Influencia de la estrategia del juego en la socialización infantil	54
Tabla 8. Prueba de hipótesis	57
Tabla 9. Leyenda de abreviatura y pesos del instrumento	72
Tabla 10. Fiabilidad de la hoja de observación. Coeficiente de fiabilidad de KR (Kuder Richardson).	74

	Pág.
LISTA DE CUADROS	
Cuadro 1. Variables, dimensiones e indicadores	40
Cuadro 2. Matriz de consistencia	69

LISTA DE FIGURAS		Pág.
Figura 1. Nivel de socialización		48
Figura 2. Influencia de la estrategia del juego en las habilidades comunicativas		50
Figura 3. Influencia de la estrategia del juego en los vínculos afectivos		51
Figura 4. Influencia de la estrategia del juego en la capacidad asertiva		53
Figura 5. Influencia de la estrategia del juego en la socialización infantil		55

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

CNEB	Currículo Nacional de Educación Básica	34
I.E.I.	Institución Educativa Inicial	41
UGEL	Unidad de gestión Educativa Local	60
UNICEF	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia	4
ZDP	Zona de Desarrollo Próximo	17
ZDR	Zona de Desarrollo Real	17

RESUMEN

El presente trabajo académico, se realizó con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N°. 10235 de Cutervo, Cajamarca, el año 2021. Por su paradigma, corresponde a la investigación cuantitativa, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño experimental, en su variante preexperimental, con pretest y postest. La muestra de estudio fue 15 infantes de cuatro años. En la recolección de datos se utilizó una ficha de observación, aplicada antes y después del tratamiento. Los resultados demuestran que, en el post test, la mayoría (53,4%) de niños evaluados obtuvo calificaciones entre 11 y 15 puntos y media aritmética 12 puntos, que corresponde al nivel proceso; sin embargo, en el pre test, la mayoría (73%) obtuvo entre 6 y 10 puntos y media aritmética 9, equivalente al nivel inicio. Esto se corrobora con la decisión de la prueba de hipótesis: se rechaza H_0 y acepta H_a porque el valor $t_c = 2,72445$ resulta mayor que el de la tabla $t = 1.7011$, en un nivel de confianza de 0.05, es decir, 95% de confiabilidad. Se concluye: la aplicación de la estrategia del juego influye moderadamente en el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235 de Cutervo.

Palabras clave: Estrategia, juego, socialización.

ABSTRACT

The objective of this academic work was to determine the influence of the application of the game strategy on the development of socialization, in the area of Social Personnel, of four-year-old children, of the Initial Educational Institution No. 10235 of Cutervo, Cajamarca, in 2021. Due to its paradigm, it corresponds to quantitative research, applied type, explanatory level and experimental design, in its pre-experimental variant, with pre-test and post-test. The study sample was 15 four-year-old infants. An observation sheet was used in data collection, applied before and after treatment. The results show that, in the post-test, the majority (53.4%) of the children evaluated obtained grades between 11 and 15 points and arithmetic mean 12 points, which corresponds to the process level; however, in the pre-test, the majority (73%) obtained between 6 and 10 points and arithmetic mean 9, equivalent to the beginner level. This is corroborated by the decision of the hypothesis test: H_0 is rejected and H_a is accepted because the value $t_c = 2.72445$ is higher than that of the table $t = 1.7011$, at a confidence level of 0.05, that is, 95% reliability. It is concluded: the application of the game strategy moderately influences the development of the socialization of four-year-old children of the Initial Educational Institution No. 10235 of Cutervo.

Keywords: Strategy, play, socialization.

INTRODUCCIÓN

La socialización es un proceso psicosocial muy complejo en los niños de la primera infancia. A muchos les cuesta dejar el apego o vínculo familiar de la cuna y cuando van a la escuela o a otros contextos desconocidos sufren y, necesariamente requieren apoyo para incorporarse al grupo extra familiar. Una buena estrategia socializadora, en palabras de Gálvez (2020), es el juego, por ser su predilección en esta etapa de su vida. Es decir, el problema educativo priorizado en este trabajo fue la dificultad de socialización infantil que mostraron la mayoría de niños de cuatro años de la Institución Educativa donde ejercía la docencia. La propuesta de solución fue la aplicación de la estrategia del juego, como recurso didáctico.

Ante esta situación problemática, se formuló en la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye la aplicación de la estrategia del juego en la socialización infantil, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021? El estudio es cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo causal y diseño experimental variante pre experimental, con pre test y post test.

El experimento tuvo una duración de 3 meses, equivalente a 24 horas pedagógicas de trabajo. El procesamiento, análisis e interpretación estadístico de los datos, concluyó con la prueba de hipótesis a través de la técnica *t* Student, por ser la más apropiada al tamaño de la muestra de estudio, según la cual (decisión) se acepta la hipótesis alternativa: La aplicación de la estrategia del juego sí influye de manera significativa en la socialización infantil, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, el año 2021, dado que, $t_c = 3.005$ resulta mayor que el valor de la tabla $t = 1,7011$, en un nivel de confianza

de 0.05, equivalente al 95% de credibilidad de los valores obtenidos antes y después del experimento.

El presente informe de investigación consta de cinco capítulos:

Capítulo I. El problema de investigación. Presenta la descripción de la problemática, formulación del problema, justificación del estudio, enunciado de objetivos, alcances y limitaciones de la investigación.

Capítulo II. Marco teórico. Comprende los antecedentes de estudio, bases teórico-científicas y definición de conceptos básicos.

Capítulo III. Marco Metodológico. Incluye la caracterización y contextualización de la investigación, hipótesis de estudio, variables, operacionalización de las variables, población y muestra, unidad de análisis, métodos de investigación, tipo de investigación, diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de los datos, técnicas de procesamiento y análisis de datos, validez y confiabilidad.

Capítulo IV. Resultados y discusión. Abarca los resultados por dimensiones de las variables de estudio, resultados totales de las variables y prueba de hipótesis. Finalmente, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Planteamiento del Problema

Los problemas de socialización del infante, en esta etapa de su desarrollo, están ligados a dos parámetros: i) Factores psicosociales asociados al temor, desconfianza e inseguridad del niño; ii) factores socio culturales ligados al aprendizaje y vivencia de nuevas normas de convivencia, práctica de valores, actitudes y conductas que establecen nuevas interrelaciones con niños, profesores, padres de familia y otras personas. Y, es la etapa preescolar el momento idóneo para que el niño forme su autoconcepto, su autoestima y aprendan a trabajar sus emociones a partir de juegos que conllevan a la integración del grupo. (González, 2020)

Las categorías socialización y juego infantil se complementan. La primera representa la esencia, primero, de la vida interpersonal o social y, segundo, de la intrapersonal o individual. El hombre es por naturaleza un ser social en todas sus dimensiones o al satisfacer sus necesidades alimenticias, de vivienda, de vestido, trabajo, educación, diversión o recreación, creatividad, imaginación, etc., que inicia desde los primeros momentos de la vida. En palabras de Durango (2020), el juego es la acción más importante del niño y niña y se circunscribe al crecimiento y desarrollo físico, mental, emocional, sentimental, actitudinal, etc.; así mismo, es un medio para la comunicación y aprendizaje de la cultura familiar, escolar y social de manera placentera y divertida. Según Longo (2020), alrededor de los 3 años de edad el infante participa más en juegos sociales por la interacción que tiene con los que se interrelaciona en la necesidad de satisfacer sus necesidades vitales.

A nivel internacional, en Nueva York, la UNICEF (2020) en su artículo: Aprendizaje a través de juegos, informa que desde el nacimiento hasta los 7 u 8 años de edad el infante logra su mayor desarrollo cognitivo o mental, emocional, sentimental individual y social, gracias al juego, lo cual representa el soporte de su vida posterior. Si bien, el aprendizaje se logra en toda la vida, en la primera infancia o etapa preescolar, éste es tan rápido y sorprendente. También, UNICEF (2020), en su artículo: Situación de los niños y niñas en América latina y el Caribe en cifras, informa que en los últimos 20 años, algunos países de América Latina, evidencian un desigual progreso económico y social, porque millones de niños y niñas siguen siendo excluidos y no tienen acceso a servicios sociales; además, 3,6 millones de infantes entre tres y cuatro años no tienen un desarrollo temprano adecuado para su edad, sobre todo en hogares con madres con menor educación y viviendo en comunidades alejadas. Es más, solamente 6 de cada 10 niños y niñas de tres a cuatro años reciben educación en la primera infancia, sobre todo de las familias más ricas.

En Ecuador, Albornoz (2017) en su artículo: La adaptación escolar en niños y niñas con problemas de sobreprotección, sostiene que el periodo de adaptación escolar del infante constituye un gran desafío social, afectivo y psicológico para éste. Para lograrlo requiere que haya apoyo entre la institución educativa, los docentes y padres de familia, que permita describir el proceso de adaptación de los pequeños con problemas de sobreprotección. El estudio concluyó que existe una relación directa entre sobreprotección de los padres y adaptación escolar, manifiesto en lo afectivo y psicológico por parte de los infantes.

En el ámbito nacional, según Felipe y Ponce (2017) en su artículo: Nivel de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 36168, Acobamba de Huancavelica, sostuvieron que la mayoría de infantes evaluados tiene

nivel de socialización alto y medio, destacando las dimensiones: integración, comunicación y actitudes y, las niñas muestran una socialización ligeramente superior a los varones. Por su parte, Gallo (2021), en su artículo: La pandemia reduce las capacidades de desarrollo socioemocional del preescolar afectando su socialización en los primeros cinco años de edad, en cuya etapa es determinante su desarrollo. La educación a distancia no presta las garantías básicas ni es el medio para trabajar capacidades, conocimientos y actitudes de tipo social, como exigen la etapa preescolar, porque no permite compartir, interrelacionarse, comunicarse, jugar, expresar sus emociones, afectos, etc., con personas de su edad, situación que puede ser muy dañino para los infantes, sobre todo, para el devenir a largo plazo, dado que, a opinión de Julián De Zubiría (citado por Gallo, 2021), en el transcurso de la vida, la mayoría de cosas que se sabe de las personas y los aprendizajes que tenemos, es gracias a los demás. Es decir, somos fundamentalmente sociales y nos debemos al contexto social, por esto, lo más importante que logra un infante en la institución educativa inicial, es socializar o interrelacionarse con el otro, por encima del aprendizaje de conocimientos. Es decir, la educación a distancia está privando la socialización en el preescolar en la escuela.

En la educación preescolar de localidad, particularmente en la Institución Educativa Inicial N° 10235 de Cutervo, los problemas de socialización observables, en la mayoría de infantes, sobre todo, de procedencia rural y urbano marginal, son los siguientes: negación a interactuar, convivir y compartir espacios y juguetes con sus pares; inseguridad y desconfianza para comunicarse, participar y tomar decisiones; rechazo y exclusión a otros niños en los juegos y actividades escolares; resistencia a cumplir las normas y reglas de convivencia en el aula y fuera de ella; baja capacidad de liderazgo en el aula y la escuela; limitada capacidad de expresión oral que se evidencia en tartamudeo, repetición de sílabas o palabras o expresiones de ideas incompletas;

temor a las personas adultas que se manifiesta en lloriqueos, rabieta y aislamiento. La causa principal, según Trinidad (2020), es la ausencia de apoyo emocional y afectivo de los padres, además, del maltrato familiar y escolar, padres alcohólicos, etc., detalles que ocurren en los tipos de hogares de los que proceden los niños cutervinos: familias tradicionales, machistas, autoritarias, incompletas, monoparentales o incompletas, arrimadas o numerosas acinadas, separadas o divorciadas, padres con bajos ingresos económicos por desocupación o subempleo, bajo nivel educativo, etc. Estos problemas, según estudios de expertos, de no resolver de manera oportuna, tendrán efectos o consecuencias negativas en el comportamiento y actitudes posteriores, ya sea, en la niñez, adolescencia, inclusive en la adultez, como: baja empatía, baja autoestima, introversión, irresponsabilidad, insensibles con los demás, etc.

Estos problemas de socialización observados, en la mayoría de los preescolares, motivaron el diseño y ejecución de este trabajo, con el objetivo de brindar apoyo emocional y afectivo a los niños, mediante la aplicación de un programa de juegos recreativos interactivos, como estrategia didáctica, que en esta etapa es su predilección. Frente a esta realidad, se hicieron algunas preguntas previas: ¿Cuál es el nivel de socialización de los niños de cuatro años?, ¿Qué estrategias didácticas ayudan en la socialización del niño?, ¿Cuál es la edad propicia para el inicio de la socialización?, ¿Qué juegos prefieren los infantes?, ¿Qué capacidades socioemocionales trabaja el docente del área Personal Social?

Formulación del Problema

Problema Principal

¿De qué manera influye la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el 2021?

Problemas Derivados

¿Qué influencia tiene la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la actitud comunicativa, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021?

¿Cómo influye la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la actitud afectiva, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021?

¿De qué manera influye la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la actitud asertiva, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021?

Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Los resultados obtenidos en este trabajo académico han permitido comprobar la importancia de la teoría del juego, propuesta por Vygotsky, como estrategia didáctica, en la socialización infantil. Por lo que, estos resultados servirán de antecedentes de nuevos trabajos de investigación.

Justificación Práctica

Los resultados logrados en este trabajo han permitido, primero, levantar un diagnóstico del estado real de socialización del niño, antes y después del tratamiento, y en base a esta realidad, desarrollar un programa de sesiones experimentales, aplicando los pasos de la estrategia del juego, con el objetivo de contribuir en el desarrollo de la socialización infantil y valorar la eficacia del juego, como estrategia didáctica.

Justificación Metodológica

La ejecución de este estudio, ha permitido fusionar la educación y la investigación educativa y operar con los pasos del método científico, adaptándolo, a las ciencias sociales, el enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental, sometiéndolo a la enseñanza aprendizaje, del área Personal Social, de preescolares. Los resultados obtenidos constituyen aportes teóricos de estudios posteriores.

Delimitación de la Investigación

Epistemológica

El presente trabajo de investigación se enmarca en el paradigma cuantitativo, tipo aplicado o explicativo causal y nivel experimental con diseño pre experimental o con un solo grupo de experimento. Los datos que se procesaron, analizaron e interpretaron utilizando técnicas de la estadística descriptiva e inferencial.

Espacial

Este estudio se realizó en niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca. Los niños procedieron de la zona rural y urbano marginal de la ciudad de Cutervo.

Temporal

La investigación tuvo una duración de tres meses, transcurridos entre septiembre y Diciembre del año 2021. Se trabajaron dos horas de clase por sesión experimental a la semana, algunas de ellas remotas y otras presenciales. En total fueron 32 horas pedagógicas de trabajo.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

Objetivos Específicos

Evaluar la influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la actitud comunicativa, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

Reconocer la influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la actitud afectiva, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

Explicar la influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la actitud asertiva, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Antecedentes Internacionales

En Ecuador, Carrasco (2017) en su estudio de licenciatura titulado: El Juego simbólico y desarrollo social de los niños de los 3 a 4 años, realizado con el objetivo aplicar el juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años, del Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del Cantón Lelileo, la investigación se enmarcó en el enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel experimental y diseño cuasi experimental, la muestra de estudio fue 30 infantes que fueron evaluados mediante un pre test y post test. Concluyó que la aplicación de juegos simbólicos mediante clases experimentales repetidas mejoró la calidad de vida de los infantes, porque mejoró la comunicación con sus pares, participación segura, ayuda recíproca y valoración del otro.

En Colombia, Aguilar y Paz (2019) en su tesis de licenciatura denomina: Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 y 6 años, en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba, Santiago de Cali, por la Universidad Santiago de Cali, realizó este trabajo con el objetivo de programar juegos tradicionales, como estrategia didáctica, para fortalecer el desarrollo emocional de los infantes de 5 a 6 años, en situación de vulnerabilidad, en la institución mencionada. La investigación se enmarcó en el enfoque cualitativo, tipo descriptivo, diseño no experimental, de corte transeccional, aplicado a una muestra de 28 infantes: los datos se recolectaron mediante una ficha de observación estructurada, procesados los datos, concluyeron que los juegos tradicionales sí fortalecen del

desarrollo de las emociones de los niños como el control de emociones, adaptación al grupo, practica de normas de convivencia y hacer amigos.

En Colombia, Álvarez et al. (2020) en su estudio titulado: La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños en la Educación Infantil, por la Institución Universitaria Tecnológica de Antioquia de Medellín, tuvo como objetivo describir la participación e interacciones durante la ejecución del juego simbólico en la construcción de la identidad y participación de los niños en las instituciones educativas y en el hogar. Este trabajo se enmarcó en el paradigma cualitativo, tipo etnográfico y aplicado a una muestra de 52 infantes; los datos se recolectaron a través de una ficha de observación. Concluyeron que los juegos simbólicos contribuyen en el aprendizaje y la convivencia social reflexiva; fortalece la identidad personal y desarrolla las habilidades emocionales, porque permite construir sus historias, conocer sus formas de ser y actuar y desarrollar los vínculos afectivos.

Simbaña (2022), en Ecuador, en su tesis realizada con el objetivo de determinar la influencia del juego libre y la socialización de los niños de una Institución Educativa Inicial de la Unidad Educativa de El Valle de Los Chillos, de Quito, en el marco del enfoque mixto: cuantitativo y cualitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. En el registro de datos se utilizó el diario de campo y hojas de entrevista. Los resultados manifiestan que la socialización se ve afectada cuando no se realizan actividades de juego libre o que no se generen las condiciones para la interacción y vinculación con los pares; además, la ausencia de comunicación activa y afectiva. En conclusión, la aplicación del juego libre, como estrategia didáctica, influye significativamente en la socialización del infante, desarrollando las habilidades de interacción y comunicación

activa y afectiva con sus pares. En este proceso, juega rol preponderante el docente, como mediador entre el juego y la socialización.

Antecedentes Nacionales

Según Obando y Rodríguez (2017) en su tesis ejecutada con el objetivo de aplicar un taller de juegos infantiles para estimular la socialización de los niños de dos años, de la Cuna-Jardín “Cruz de la Paz”, Chimbote, por la Universidad Nacional del Santa. El estudio corresponde al paradigma cuantitativo, tipo aplicado, nivel experimental y diseño pre experimental, los datos se recolectaron mediante una pre y post prueba de una muestra de estudio conformada de 40 infantes de las Cuna-jardín “Amigas de Chimbote” y “Cruz de la Paz”. Concluyó que la aplicación del taller de juegos infantiles sí influye positivamente en el desarrollo de la socialización de los infantes de dos años de edad.

Carasas (2020) en su trabajo de licenciatura realizado con el objetivo de describir la relación entre los juegos recreativos y la socialización de los niños de tres a cuatro años, de la Institución Educativa Inicial “Túpac Amaru II”, de Camaná, por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; el trabajo correspondió al enfoque cuantitativo, tipo correlacional y diseño transversal, aplicado a una muestra de 20 infantes de 3 y 4 años; los datos se recolectaron utilizando una ficha de observación y una lista de cotejo, previamente validados. El estudio concluyó que existe relación positiva moderada entre juegos recreativos y socialización, con un valor de $r= 0,492$, en un nivel de confianza de $0,28 < 0,05$. Además, se determinó que los juegos preferidos por los infantes son estructurados y no estructurados y que el nivel de socialización es logrado.

Achahuanca (2020) en su estudio de licenciatura realizado con el objetivo de determinar la influencia del juego social en el fortalecimiento de las relaciones

interpersonales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 401 “Mundo Infantil” de Puerto Maldonado, presentado a la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios; el estudio corresponde al paradigma cuantitativo, tipo aplicado y nivel experimental, con diseño pre experimental, aplicado a 16 infantes, entre varones y mujeres, mediante fichas de observación; se concluyó que el 57% de infantes demostraron un desarrollo regular en sus relaciones interpersonales, en el pre test; sin embargo, al término del experimento, el 79%, evidenció fortalecimiento de las relaciones interpersonales: interacción entre pares, actitudes afectivas de amistad, expresión colaborativa e inclusión social.

Acencios y Malvas (2019) en su trabajo de licenciatura ejecutado con el objetivo de descubrir los efectos de un Programa de Juego Libre en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa Inicial N° 258, Huari, presentado a la Universidad Católica Sedes Sapientiae, de Huari-Ancash. Este estudio corresponde al enfoque cuantitativo, nivel experimental, diseño cuasi experimental, aplicado a una muestra de 20 infantes, mediante una pre y post pruebas; los datos se recolectaron a través de la técnica de encuesta con escala de apreciación de habilidades, concluyendo que la aplicación de un programa de juegos libres tiene efectos positivos en el desarrollo de capacidades y actitudes, así como permite el desarrollo de las relaciones interpersonales, la asertividad, autoestima y toma de decisiones en la mayoría de niños del grupo de experimento.

Chinguel (2021) en su estudio de licenciatura, realizado con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de un programa de canciones infantiles para mejorar la socialización en niños de cuatro años de la Institución educativa Particular Pitágoras, Castilla, Piura, por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote; el trabajo corresponde al enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño pre experimental; la

muestra de estudio fue 12 niños de 4 años de edad; los datos de recolectaron a través de una ficha de observación y una lista de cotejo. Los resultados refieren que, antes del estudio, el 58% mostraron nivel bajo de socialización, mientras que después del experimento, el 67% logró nivel alto de socialización, por lo que se concluyó que la aplicación de canciones infantiles, como estrategia didáctica, ayudan a mejorar significativamente el nivel de socialización de los niños que participaron en el estudio.

Antecedentes Locales

Por su parte, Requejo y Montenegro (2018) en su trabajo de bachillerato ejecutado con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de juegos recreativos, como estrategia didáctica, para mejorar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 301 de Cutervo, Cajamarca, por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque; el estudio es cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental, aplicado a una muestra de estudio de 48 niños de cinco años; los datos de recogieron a través de fichas de observación, antes y después del tratamiento. Concluyeron que la aplicación de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización infantil, manifiesto en 50 puntos de promedio a favor del post test, correspondiente al nivel alto en las dimensiones: comunicación, colaboración y empatía.

González (2018) en su trabajo de bachillerato realizado con el objetivo de determinar el efecto de la aplicación de juegos sociales, como estrategia didáctica, en la mejora del nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños y niñas de tres años, del Colegio Premium College, Cutervo, Cajamarca, por la Universidad Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Esta investigación corresponde al paradigma cuantitativo, tipo aplicado con diseño experimental de modalidad pre experimental, aplicado a una muestra de estudio de 21 infantes; los datos de recolectaron a través de

fichas de observación y listas de cotejo; concluyó que al término del experimento se logró nivel algo de socialización, con media aritmética de 18 puntos, en comunicación, afectividad y asertividad, debido a la influencia de la aplicación de juegos sociales.

Córdoba (2022) en su tesis, realizada con el objetivo de identificar la influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la socialización de los niños de PRONOEI, de una Institución Educativa Inicial “Soldaditos de Cristo” de Jaén, Cajamarca; este trabajo corresponde al enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel descriptivo con propuesta. La muestra fue 15 niños de cinco años, de los cuales se recolectaron los datos mediante de una ficha de observación, aplicada antes y después del tratamiento. Los resultados refieren que la teoría del juego de Gross, Piaget y Vygotsky influyen en el desarrollo de la socialización, en sus dimensiones: integración, adaptación, aceptación y comunicación, de la mayoría (53.3%) de niños de cinco años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI), “Soldaditos de Cristo”, de Jaén.

Marco Teórico-Conceptual de la Investigación

Teoría Constructivista del Juego, según Vygotsky

Según Triperos (2017) hablar de juegos, juguetes y ludotecas, es inmiscuirse en la teoría socio-cultural de Vygotsky, en la que considera que el juego representa el eje del aprendizaje social constructivista y es la base del proceso cambiante del niño; es, sobre todo, impulsor del desarrollo físico, mental y emocional del pequeño, transitando de lo interpersonal o social a lo intrapersonal o individual; el juego se convierte en instrumento que ayuda el desarrollo cognitivo, emocional y afectivo, así como, de la atención, memorización y recuerdo, en tanto, el juego se realiza de manera consciente, divertida y fácil.

La visión constructivista del juego radica en que, por medio de éste, el niño construye aprendizajes de acuerdo a la realidad social y cultural del infante, de esta

manera, el juego y su entorno social conforma, de manera mejorada, la Zona de desarrollo próximo, mediante la cual se llega de manera placentera y divertida a la Zona de Desarrollo Potencial o se logra los nuevos saberes con ayuda. En torno al juego, Vygotsky considera dos fases importantes:

Primera fase: de dos a tres años de edad, periodo en el que los infantes juegan con objetos que tiene significado para él y que le proporciona el entorno social inmediato. En esta fase ocurren dos niveles de desarrollo: primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que tiene cada objeto del entorno socio-cultural que lo transmite; y, segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, o dan función a un objeto comparando con la realidad, lo que es posible por el desarrollo del pensamiento y lenguaje. Un objeto esférico constituye para él una pelota.

Segunda fase: de los tres a los seis años, llamada juego socio-dramático, porque se despierta un interés progresivo por el quehacer de los adultos, que lo hacen suyo imitando, primero a los padres, luego a otros adultos. es decir, juega a ser papá o mamá, policía, profesor, médico, etc., tal como los observa en la realidad objetiva. Es la etapa del juego de roles, en base a figuras de personas próximas, conductas que generarán sus vocaciones posteriores. (Triperos, 2017)

Teoría del Desarrollo Social

Según Mae (2020) en su texto: Teoría del Desarrollo Social: Socializar y aprender, considera que, para Vygotsky, la socialización afecta el proceso de socialización del ser humano y que la conciencia o percepción son producto de la socialización que permite asimilar los mensajes del contexto inmediato por medio de la comunicación. Es decir, resalta el rol que cumple la zona de desarrollo próximo, definida como la distancia que existe entre la zona de desarrollo real y la zona de desarrollo potencial, en los aprendizajes cognitivos, emocionales, sentimentales y

actitudinales, en los que está incluida la socialización. Según la teoría del desarrollo social, el aprendizaje y el desarrollo cultural del niño, ocurre en dos momentos: primero, en lo interpsicológico o social; y, segundo, en lo intrapsicológico o personal. En este proceso, la interacción social del individuo con su entorno social es fundamental; también, el apoyo del par con más conocimiento o del adulto.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Es la distancia entre lo que individuo sabe y lo que lo quiere saber; es decir, entre la Zona de Desarrollo Real (ZDR) o capacidad que le hace capaz de resolver las tareas de manera independiente y la Zona de Desarrollo Potencial (ZDP) o los nuevos conocimientos a los cuales no puede llegar solo, si no necesariamente por mediación, guía o ayuda del otro. (Mae, 2020)

En todo proceso de aprendizaje y desarrollo de las capacidades: cognitiva, emocional, sentimental, valorativa o actitudinal, el aprendiz necesita de la Zona de Desarrollo Próximo o mediación o ayuda.

Estrategia del Juego

La palabra juego proviene del latín “jocus”: broma, juego. Pasatiempo, diversión, recreación, deporte (Gómez, 2009). Por su parte, Martí (2003) define el juego como la actividad física o mental que realiza el ser humano buscando divertirse o entretenerse. Del mismo modo, para Zorrilla (2008), el juego es la actividad que realiza la persona en un determinado tiempo y espacio, en el marco de ciertas reglas aceptadas por los que participan en él. Tiene tres roles: diversión, estimulación e incidencia en el desarrollo físico y/o mental. Para el infante, el juego constituye el elemento fundamental del desarrollo físico y mental, disfrute de la vida y aprendizajes permanentes. Requiere de imaginación, conocimientos, habilidades, destrezas, creatividad, toma de decisiones, etc.

Sin duda, jugar es una actividad divertida y placentera, necesaria para el desarrollo de las capacidades mentales o intelectuales, emocionales, afectivas y actitudinales de los que participan en éste. Favorece la maduración y el desarrollo integral. Por medio del juego los infantes y niños inician a comprender el funcionamiento de las cosas o elementos del entorno, descubren lo que puede hacerse con ellas, explicar que las cosas se rigen en reglas y leyes de causalidad, probabilidad y conductas que deben aceptarse y cumplirse durante el juego.

Para Martí (2003): “El juego educativo tiene un papel importante en el desarrollo cognitivo del niño y, a menudo, un valor educativo. El niño se siente liberado de sus obligaciones cuando practica algún juego, pero sin darse cuenta aprende” (p. 265).

Características del Juego. El juego se caracteriza por ser divertido y placentero, necesita un tiempo y espacio determinado para ejecutarlo, es libre y reglado, no persigue fines materiales, sino diversión y placer, requiere esfuerzo físico y mental, está conectado con la realidad y sirve de medio para entenderla, implica acción física y/o mental individual y social, tiene significado social e individual, se practica utilizando o no materiales físicos, activa emociones, sentimientos y actitudes y las reorienta, predispone a la toma de decisiones y conducirse hacia, etc. (Ruiz, 2009)

Importancia del Juego. Es juego es importante por lo siguiente: representa la esencia de la vida del niño, brinda placer físico y mental, permite expresar emociones, sentimientos, fuerza mental y física, motiva el aprendizaje, desarrolla capacidades cognitivas, emocionales, sentimentales y actitudinales, facilita la interacción con el entorno natural y social, permite la descarga emociones, sentimientos y actitudes reprimidas: es relajante; desahoga emociones y sentimientos reprimidos, contribuye en el crecimiento y desarrollo físico, estimula los aprendizajes diversos, promueve el logro

de retos que todavía no se han conquistado, contribuye al desgaste de energías, ayuda a diferenciar deberes, derechos y a convivir con los demás, es relajante y divertido, promueve el aprendizaje social, enseña al niño a tener confianza en sí mismo y en los demás, valora la cultura de nuestros antepasados, ayuda en comprender y asimilar los roles y conductas de los adultos. (Ruiz, 2009)

Tipos de Juegos según Etapas de Desarrollo.

Juegos sensorio-motores o funcionales. Desde el nacimiento hasta los dos años de edad. En esta etapa, el juego depende exclusivamente del contacto sensorial con la realidad. Se hace manipulando, observando, escuchando, desplazándose, etc., dado que en esta edad la inteligencia del infante es fundamentalmente práctica y motora. Mediante el juego, el ser humano experimenta su cuerpo, activa sus órganos sensoriales utilizando juguetes que ayude a activar el oído (sonidos), vista (colores), olfato, tacto, realizar movimientos de balanceo, flexiones, etc., para esto se requiere instrumentos como: sonajas, cascabeles, tambores, peluches, dibujos, fotos, entre otros, que ayudan a desarrollar movimientos de coordinación motriz gruesa. Estos juegos estimulan el desarrollo sensorial, habilidades motrices básicas, duración de las cosas, diferenciar causa-efecto, tiempo-espacio, etc. (Rodríguez, 2020)

Juegos simbólicos, de imitación o ficción. De los 2 a los 6 años de edad. En esta edad, los niños utilizan objetos para “convertirlos” en otro elemento. A esto se llama, juego simbólico. Ejemplo, la escoba la convierte en su caballo, una caja en una casa, un objeto redondo en su pelota, el caballo en carro, etc. Estos juegos ayudan a desarrollar el mundo interior e imaginativo del pequeño. Hasta los cuatro años predominan el juego libre y declina el juego simbólico. Entre los cuatro y seis o siete años, el infante experimenta el paso del juego egocéntrico o individual al juego social, por ello, los juegos y juguetes van cambiando, porque se pasa al juego colectivo. Inicia

los juegos del rompecabezas, construcciones, dibujos, moldeado, esculpido, recortado, coloreado o pintado, juego de roles, juegos verbales, juego de la pelota, equilibrio, coordinación, etc. (Rodríguez, 2020)

Juegos de construcción. Los primeros juegos de construcción inician hacia el primer año de vida y continúa todo el tiempo. Son importantes porque fomentan y estimulan la capacidad creativa, motriz con la relación ojo-mano, resolución de conflictos, ubicación en el espacio y tiempo, etc. Se evidencia en apilamiento, alineación de objetos, construcción de torres, puentes, armar casas o ambientes utilizando cosas, entre otros. (Rodríguez, 2020)

Juego reglado. De los seis o siete a los 12 años de edad. En realidad, los primeros juegos reglados inician antes (entre los cuatro y seis años), pero, predomina en ésta. La función de los juegos reglados es básicamente socializadora y se trata de cumplir voluntariamente normas o pasos acordados por el grupo, respecto al juego compartido. Algunos juegos tienen reglas dadas fuera del grupo, solamente deben practicarlo, por lo tanto, van a regir en todo lugar. Es la etapa del juego con canicas, cartas o casino, rompecabezas, pelota, trompo, bicicleta, mancha, persecuciones, rayuela, etc. (Rodríguez, 2020)

Los juegos reglados ayudan al proceso de asimilación y acatamiento de pautas, respeto al otro, espera de turnos; fomentan la flexibilidad, comprensión, tolerancia, cooperación, empatía, amistad, etc.

Juegos tradicionales. Su papel es conservar elementos culturales de nuestros antepasados y se transmiten de padres a hijos, por vía oral. Promueven la cohesión y arraigo con los grupos sociales de un determinado lugar. Entre estos juegos tenemos: rondas, la mancha, el gato y ratón, el lobo, rayuela, trompo, bingo, escondidas, zumba, canciones, bailes, salto de soga, columpio, las sillas, etc.

Nota. Presentación de Rodríguez (2020)

El juego en la Escuela. Las instituciones educativas deberían ser los principales espacios para aprovechar los beneficios del juego, ya sea como estrategia de aprendizaje de capacidades cognitivas o mentales, emocionales, sentimentales y actitudinales y como estrategia de desarrollo del lenguaje, comunicación y capacidades motrices o físicas, en tanto es una actividad planificada y conducida didácticamente por el docente u otro compañero. (Rodríguez, 2020)

También, el juego aporta al desarrollo de la socialización, interrelación, interacción, integración y convivencia social, sobre todo, los juegos colectivos, reglados y otros. Muchos niños concretizan lazos de amistad duraderos con sus pares, otros se desestresan y liberan energías negativas. El ser humano acumula tensiones, frustraciones, tristezas, odios, discriminaciones y conductas violentas que libera y se relaja con el juego. Enseña a ganar y aprender, practicar la tolerancia, flexibilidad, paciencia, autonomía o tomar decisiones, etc. Ayuda a formar y conservar el cuerpo y la mente, cuidar la salud y el bienestar corporal. (Rodríguez, 2020)

Pasos o Procedimientos de la Estrategia del Juego. Según Gálvez (2020), el juego es "... una de las extraordinarias estrategias para desarrollar las capacidades del niño, facilitando la internalización y construcción de procesos de los procesos psicológicos superiores, libera ... de las coacciones formalistas (...)" (p.61). Sin duda, el juego como estrategia didáctica, da al niño o niña la capacidad de resolver conflictos personales y prepararse para enfrentar a situaciones posteriores, cuando sea adulto.

Los pasos de la estrategia del juego, según Gálvez (2020), son:

Preparación y organización. Este paso incluye la motivación o el despertar interés en el niño o niña sobre el juego seleccionado e identificación de algunas experiencias previas de los infantes. Para lograr esto, la tarea del docente es: Preparar

anímicamente a los participantes, repaso de las normas de convivencia, construir o sugerir las reglas básicas y acordar respetarlas, acordar la forma de trabajo: individual o grupal, buscar y repartir los instrumentos o materiales necesarios, realizar demostraciones previas con algunos niños, elaborar o escribir un guion previamente, delimitar el escenario necesario para desarrollar el juego.

Ejecución del juego. Se tendrá en cuenta las siguientes consideraciones: estar seguros que el juego quedó entendido, iniciar el juego respetando una secuencia o las reglas del juego, uso y cuidado de los materiales que se utilizan, el docente será un facilitador, animador y estimulador permanente, dirigir el juego de acuerdo al objetivo que se persigue, observar y registrar el desempeño de los participantes, transmitir confianza a los educandos mediante nuestra seguridad y preparación, participar en el momento oportuno, otorgar oportunidad a los alumnos para dirigir los juegos, analizar e interpretar la importancia del juego.

Finalización. Debe realizarse paulatinamente para evitar algunos daños físicos en los niños y niñas. Para ello se deben realizar ejercicios cada vez más lentos los ejercicios, respiración aeróbica, juegos de relajación, desplazamientos cortos, movimientos musculares y otros.

Evaluación. Ejecutar la evaluación diagnóstica: es la identificación de las condiciones de los estudiantes, como identificar las condiciones biopsicosociales, capacidades y competencias individuales; evaluación formativa: consiste en evaluar en forma permanente el proceso de ejecución del juego y el logro de los objetivos del juego sobre las habilidades y capacidades y actitudes consideradas para esa actividad; retroalimentación, actividad basada en la evaluación formativa y del juzgamiento del propio proceso del juego y la actividad, el rol del profesor es reorientar o reforzar sobre las acciones que no se han logrado. (Gálvez, 2020)

Ejemplo de Juegos Infantiles.

Conociendo a mis compañeros. Se requiere un balón. La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. En este juego el que toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los jugadores. La que fue nombrada (niña 2) corre a coger el balón, el resto se aleja lo más lejos posible. Para que paren de correr, la niña nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero jugador. Cuando escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están, para que la que tiene el balón trate de golpearlos con él. El que reciba el golpe con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el niño nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

Baile por parejas. Se necesitan un mínimo de 11 personas (número impar). El objetivo es establecer buena relación en el grupo y favorecer los vínculos sociales. En la ejecución, los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. La persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada, es la que comienza de nuevo con el canto.

El escondite. Participan de cinco a más niños. Este juego permite resolver problemas y desarrollar emociones. En el procedimiento, un niño trata de pillar y los demás se esconden; el que busca, cuenta hasta diez, mientras los otros se esconden. El que busca o pilla debe ir a lugares que sospecha ser escondites. Finalmente, el último pillado se convierte en buscador y el juego continúa.

La gallina ciega. Materiales: se requiere una venda o pañuelo, cinco a más participantes y espacio. El juego inicia vendando los ojos de un niño, que representa la gallina ciega. Se le hace girar unas tres vueltas para desorientarlo y se le pide que busque

a los otros niños que le hablan y tocan el cuerpo desde diferentes direcciones. La gallinita ciega trata de agarrar o atrapar. Y, cuando lo logra, la gallina ciega debe reconocerlo y si lo logra, este niño pasa a ser la nueva gallinita ciega y el juego continúa. Cambia el rol.

Las Culebras. Participan mínimo de 8 personas. Tiene el objetivo de practicar la tolerancia, esfuerzo físico y las relaciones personales. Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Los jugadores forman grupos. Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del que está atrás el cuerpo del que se ubica adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.

Palomitas pegadizas. Los participantes son palomitas de maíz que están en una sartén saltando. Su propósito es fortalecer la coordinación motriz gruesa y desarrollar emociones. En el proceso los niños saltan por el salón, pero al saltar se topan con su par se pegan y continúan saltando agarrados de las manos, hasta unirse en un solo grupo.

Pies quietos. Se requiere más de 10 participantes. Inicia asignando a cada jugador un número del 1 a 10. Se colocan en círculo. Un niño entra en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta o similar) tan alto como pueda, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado, coge la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "pies quietos" y, todos se quedan donde están. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son más bien tres saltos), de tal manera que se pueda acercar lo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado

debe ir por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a él. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.

Quemados. Materiales: una o dos pelotas, cuatro a más niños y espacio. Proceso: Organizar dos equipos y distanciarse unos tres metros. Luego, ambos equipos lanzan las pelotas a los contrarios a pegarlos en cualquier parte del cuerpo. El jugador golpeado sale del juego. Si el jugador contrario coge la pelota, sale el que la arrojó. El ganador es el que se queda con el balón y no ha sido golpeado durante el juego.

La Socialización Infantil.

Según Martí (2003), la socialización es el “Proceso a través del cual las personas adquieren, por contacto con los demás, las aptitudes, conocimientos, reglas y valores que tienen que conocer para poder actuar en la sociedad que pertenecen” (p. 394).

La socialización es un proceso a través del cual cada individuo define su propia identidad y se integra a un grupo social o a la sociedad misma. Es el proceso por el cual integramos los elementos socioculturales del contexto y nos adaptamos a la sociedad. Por la socialización aceptamos lo que es válido y rechazamos lo que nos puede causar daño, en el ambiente que actuamos o vivimos. (Sanz, 2022)

Según Cauich (2021) la socialización es el proceso por el cual el ser humano aprende la información y cultura de su entorno social, sobre todo: normas de convivencia, costumbres, formas de comunicarse, simbolismos, etc., necesarios para acoplarse al grupo social y ser aceptado como miembro de éste. Pero, la socialización no es la mera incorporación y adecuación paulatina del individuo al grupo social, tampoco, la asimilación del contexto sociocultural, primero en la familia, luego fuera de ésta. Como proceso complejo, se debe a la adecuada orientación y/o control de varios

los factores evolutivos y, en muchos casos, negativos, que tiene que hacer el infante, tales como: dificultad físico-biológica, problemas de salud mental, problemas lingüísticos, dificultad para comunicarse, desorganización o situación familiar negativa, condiciones inadecuadas del contexto sociocultural, dificultades de autocontrol, creencias, condición socioeconómica de la familia, etc.

Según Longo (2020) la socialización refiere pertinencia a un grupo social, aprendiendo y practicando normas o modelos de actuar, costumbres, valores a fin de convivir con el resto de manera pacífica. El lugar indicado para la socialización del niño es el colegio, por ser el espacio donde es posible comunicarse y tener contacto con el otro. En este contexto, el pequeño llega a tomar conciencia de lo que es relacionarse con los demás, no como teoría, sino como práctica.

En realidad, nacemos seres sociales, porque desde ese momento el ser humano necesita interactuar y sentirse acompañado y la satisfacción de ello se evidencia en la primera sonrisa que ocurre aproximadamente en el primer o segundo mes de nacido. A los nueve meses destaca el miedo a los extraños, a partir de los 13 meses muestra interés por otros, a partir de los 18 meses da apertura a las áreas sociales, hacia los 24 meses comienza hablar con sus muñecas o por teléfono, a partir de los tres años, inicia a participar en juegos interactivos con uno o dos pequeños y, entre los tres y seis años, necesita muchas posibilidades de contacto social. A partir de esta edad, gracias al contacto con sus pares, va experimentar otras habilidades, como la de hacer amigos, colaborar, jugar, compartir juegos, etc. (Longo, 2020)

La socialización en la infancia inicia el momento que nacemos, sin embargo, es la primera socialización la etapa clave del proceso socialización subsiguiente. Si en esta etapa inicia bien el proceso, seguro que será más llevadero en las demás etapas de la vida. Es como ingresar a lo nuevo como si fuera conocido.

Según De los Santos (2018), no existe edad específica que dejemos de socializar, sin embargo, la infancia y la niñez son la base. De acuerdo a nuestra edad y crecimiento el ser humano va adquiriendo nuevas habilidades sociales para incorporarnos al grupo social. Es decir, en el transcurso de nuestra vida adquirimos habilidades, destrezas y capacidades que facilitan aprender a desempeñarnos en diversos entornos sociales. El desarrollo social hace referencia a la adaptación que experimentamos en una determinada comunidad, en el marco de su cultura, historia y sus formas de vida, pero la etapa de la infancia y niñez son fundamentales.

Entre los 2 y 4 años, los niños tienen predilección por los animales, les agrada ser estimulado en sus logros, identifica e imita a personas de su mismo sexo, puede lanzar una pelota en alto e incluso saltar en un solo pie, es capaz de comprender conceptos complicados, su memoria se consolida, tiene un lenguaje con unas 1000 palabras, elabora oraciones, mejora su comunicación, es más independiente y disfruta de su autonomía, no tiene un dominio pleno de sus emociones, defiende su independencia. (De los Santos, 2018)

¿Cómo desarrollar la socialización en la infancia? Una adecuada socialización requiere de ciertos elementos básicos y ayudas oportunas, conociendo con detalle cada realidad o caso. Sanz (2022) sostiene que las situaciones que afectan la socialización infantil son la sobreprotección del pequeño, influencia de la televisión, castigos infantiles, condicionamientos conductuales, familia disfuncional, entre otras causas. La sobreprotección le priva al pequeño la oportunidad de experimentar sus propias capacidades cognitivas, emocionales, sentimentales, conductas y actitudinales. Es negar la posibilidad de aprender a través de sus errores, su iniciativa, curiosidad, sus riesgos. El niño es capaz de modificar por sí solo sus comportamientos, acciones, actitudes entrando en contacto con otras personas de su edad o los adultos, porque

diferencia lo bueno y lo malo, lo aceptable y lo que se rechaza. En este sentido, la influencia del entorno en la socialización es crucial, porque ahí está la cultura, las normas de convivencia, las costumbres, tradiciones y los individuos de quienes se aprende. Es el entorno el que influye mediante acciones positivas y negativas, del bien y mal, afecto y odio, rechazo y aceptación: la polarización que rige la vida. En este proceso, el rol de la familia es fundamental, sobre todo, en los primeros meses y años de vida, porque ésta establece los modelos de conducta, valores, comunicación, interacciones, ejecución de tareas, motivaciones, emociones, sentimientos, etc.

El rol de la escuela, después de la familia es esencial. El docente es el modelo base, seguido de los pares más próximos, luego los otros.

Otro elemento potencial que influye indirectamente en la socialización de los infantes, son los medios de comunicación de masas, sobre todo la TV. Su influencia puede ser positiva o negativa en la adquisición de modelos sociales, formas de expresión y comunicación, actitudes y comportamientos aprendidos de programas televisivos u otros.

En cualquiera de estos factores, el juego es esencial en el proceso de socialización, porque resulta ser la actividad preferida, por lo tanto, es una vía clave para la socialización. Por medio de éste el pequeño aprende a cooperar y conseguir logros en grupo. Representa el abanico de opciones para resolver problemas y conflictos individuales y sociales. Del mismo modo, la narración o relato de cuentos, fábulas, mitos, historias, etc., influyen en los procesos de socialización o adecuación al grupo, así como, en el desarrollo del conocimiento, expresión, diálogo, capacidad de escucha y todo lo que contribuye a la socialización. (Sanz, 2022)

Objetivos de la Socialización Infantil. Según Longo (2020), los objetivos son los siguientes: adaptar al infante a nuevos contextos, aprender a comportarse

compenetrándose consigo mismo y con su entorno, conocer y aceptar aspectos propios de la sociedad, aprender a convivir con los demás, mejorar las relaciones interpersonales en la comunidad, desarrollar emociones y sentimientos, así como actitudes de confianza en sí mismo y en los demás; asimilar elementos culturales de la comunidad, cumplir deberes y respetar derechos ajenos, desarrollar habilidades sociales básicas, aprender a tomar decisiones en beneficio del grupo, así como, ser responsables, respetuosos y propositivos

Características de la Socialización. Se caracteriza por lo siguiente: permite establecer relaciones con los demás; contribuye en las satisfacciones básicas para el equilibrio mental y emocional, fortalece la convivencia social, facilita la adaptación a la vida institucional, inserta al individuo a un grupo y lo convierte en miembro activo de éste, contribuye en la construcción de la personalidad social y cumplimiento de roles, ayuda a interiorizar normas, costumbres y valores culturales, potencia el aprendizaje social y personal, ayuda a controlar el comportamiento humano, ayuda a controlar los impulsos, es un proceso continuo durante toda la vida. (Sanz, 2022)

Importancia de la Socialización. Es importante por lo siguiente: el hombre es un ser netamente social y gracias a ésta, mejora su calidad de vida; encamina hacia el bienestar recíproco del grupo, prepara para desenvolvernarnos en los diversos sistemas sociales y la convivencia social, valora la práctica de costumbres y tradiciones, construye la identidad personal y social, desarrolla capacidades duras o complejas y blandas: cognitivas, emocionales, sentimentales, actitudinales. Por la socialización aprendemos a interrelacionarnos e interactuar con otras personas. Los diversos comportamientos que tenemos lo aprendemos de los demás, así como alimentarnos, hablar, dialogar, tomar decisiones.

Agentes de Socialización. Los principales son:

La familia. Primera institución y el más importante elemento de socialización es la familia. Por efecto de ésta, desde la infancia, aprendemos a cuidarnos, asearnos, convivir, alimentarnos, relacionarnos, trabajar, comportarnos, compartir recursos, cuidar la naturaleza, costumbres, tradiciones, valores, etc. Los padres inician las primeras formas de socialización del infante, es más, son sus modelos de aprendizajes básicos, luego los hermanos y otros miembros familiares.

La escuela. Después de la familia, la Institución Educativa se convierte en el pilar fundamental de la socialización hacia la comunidad. Primero, los profesores y los pares y, segundo, los padres de familia y otras personas del entorno. En este ámbito ocurren las primeras acciones o interacciones en un contexto socio-cultural cognitivo, emocional, sentimental y actitudinal dirigida por un profesional.

El grupo de amigos. Esencial en el trato de igual a igual, para hacer amigos, integrarse al grupo en confianza y seguridad. Los temas de socialización son libres y diversos cuando se está con los amigos de la comunidad, del barrio, del colegio. (Muñoz, 2009)

Los medios de comunicación. Los diversos medios de comunicación de masas constituyen importantes agentes de socialización del niño, mediante programas – televisivos, radiales, periodísticos, internet y otros que transmiten la cultura popular, diversiones, distracciones, juegos, etc. También, transmiten valores, comportamientos o actitudes locales, nacionales e internacionales, muchos de ellos conflictivos o contradictorios, por ende, desestabilizadores emocionalmente, por lo que necesita del acompañamiento del adulto. (Carranza, 2022)

Tipos de Socialización

Socialización primaria. Es aquella que logra el ser humano durante los primeros años de vida. Ocurre dentro del hogar, bajo la responsabilidad de mamá, papá,

hermanos y otros familiares cercanos. Es básica para el adecuado desarrollo personal, emocional, sentimental, valorativo, social y cognitivo del infante, sobre todo, ayuda a definir la identidad personal y familiar y la socialización posterior del pequeño. Los principales mediadores son los padres, hermanos, tíos, primos y otros. Según el CNEB (2017), “El desarrollo personal y social de nuestros niños y niñas es un proceso que se inicia en la familia y se construye sobre la base de las relaciones seguras y afectivas que establecen con las personas que los cuidan” (p.70).

Socialización secundaria. Es un proceso psicosocial y sociocultural que ocurre fuera de la familia y sirve para darle una visión diferente de la realidad más allá del entorno, hasta ese momento, conocido: la familia. En esta socialización los agentes son diversos: otros niños o pares, profesores, directores, auxiliares, otros padres de familia, autoridades diversas, vecinos, etc. El escenario principal es la escuela, luego la comunidad.

Dimensiones de la Socialización Infantil.

Actitud comunicativa. Es la predisposición de un individuo a expresar o comunicar un mensaje, de manera consciente, a los demás. Mediante este proceso, el ser humano intercambia información, ideas, pensamientos y manifiesta sus deseos, emociones, sentimientos, etc., en forma oral, escrita o gestual, actuando como emisor o receptor o receptores, utilizando los mismos códigos lingüísticos y un determinado canal y contexto. (Gaitán, 2014)

En palabras de Mesa (2013), el desarrollo de las habilidades comunicativas en la primera infancia es esencial y, el docente debe tenerlo claro, que su desarrollo condiciona otros procesos, como el aprendizaje del lenguaje, emociones, sentimientos, conocimientos, actitudes, psicomotricidad y la propia interrelación social del pequeño.

Pero, que para lograr este desarrollo se necesitan elementos didácticos que encaminen y ayuden en un determinado momento de la vida del pequeño.

Sus indicadores son: conversa con sus pares, escucha con atención, formula o responde preguntas, presta atención a indicaciones o instrucciones, emite ideas libremente, mantiene secuencias comunicativas, expresa sus deseos con claridad, le agrada que le escuchen, concuerda ideas por consenso, entre otros.

Actitud afectiva. La palabra afecto proviene del latín “affectus”: disposición, sentimiento, pasión; de “afficere”: hacer algo a; de “ad”, hacia, en dirección a; y, “facere”, hacer. Se refiere la predisposición de una persona a expresar el cariño, amor que siente por el otro ser humano. Es la manifestación de vínculos afectuosos o sentimiento de cariño, amor que el individuo establece con los demás. Los primeros afectos son familiares. (Gómez, 2009)

Según Maza (2017) el vínculo afectivo en los primeros años de vida es esencial, dado que todo ser humano necesita tener apegos afectivos con, por lo menos, una persona de su entorno, para desarrollarse, comunicarse, sentirse protegido, satisfacer sus necesidades, desarrollar sus emociones y socializarse con los demás.

El afecto es el sentimiento de cariño, estima, amistad, apego o amor de una persona a otra, que se manifiesta o expresa en palabras, gestos y acciones. Es un sentimiento mutuo y una forma de mostrar respeto, estima, delicadeza o susceptibilidad al mundo exterior. (Cao, 2019)

Sus indicadores son: Confía en el otro, se siente seguro, muestra estima, acepta a los demás, se muestra amigable cuando comparte algo, valora lo que hace, respeta a los demás, se identifica con el otro, apoya al otro, comparte sus juegos, aprecio incondicional a alguien, vínculo intenso duradero, etc. (Thomen, 2019)

Actitud asertiva. Es la predisposición de la conducta de un individuo a comportarse tal y como es, así como, a expresar con facilidad y precisión su punto de vista, opinión, así como escuchar y respetar lo que el otro piensa. Significa, permitir a los demás que sepan lo que pensamos y sentimos sin que se ofendan, pero que nos permitan expresarnos. (Torres,2021)

Predisposición de la conducta de un individuo a manifestar con facilidad un punto de vista y escuchar, sin rechazar, al de los otros. (Longo, 2020)

Son aptitudes personales apropiadas que utiliza el ser humano en la interacción social o interrelación con el otro, en un contexto social determinado, a fin de conseguir un objetivo, defender derechos o expresar nuestras emociones, sentimientos, deseos y actitudes (Blanco, 2019).

La persona asertiva expresa y defiende de manera apropiada lo que opina, es consciente de lo que es y puede hacer y de lo que son o pueden hacer las personas de su entorno.

Indicadores: confía en sí mismo y en los demás, respeta opiniones ajenas, entienden emociones de los demás, busca el autoconocimiento, crea sus amistades, reconoce sus aciertos y debilidades, trata de superar sus deficiencias, controla sus emociones, afronta sus conflictos, alta autoestima, comunicación fluida con todos, resuelve conflictos, evita contacto con personas tóxicas, respeta las diferencias de los otros, es atento y tolerante, es sincero y honesto. (Brandan, 2022)

Niveles de Socialización. Para el Minedu (2017) los niveles de socialización son: inicio, proceso y logrado, tal como se describe:

FIGURA 1

Inicio o incipiente (nivel bajo)	Proceso (nivel medio)	Logrado (Nivel alto)
Tiene dificultades para expresar lo que piensa	Expresa lo que piensa cuando le motivan	Expresa lo que piensa libremente
Comparte sus cosas con el niño de carpeta	Comparte sus cosas con sus pares de aula	Se identifica con otros niños del jardín
Expresa sus deseos con dificultad	Se expresa con cierta claridad	Se expresa con claridad
Lenguaje concreto	Lenguaje simbólico	Lenguaje simbólico
Comunicación nocional	Comunicación nocional	Comunicación explícita
Es tímido ante los demás	Lidera los juegos cuando le proponen	Lidera los juegos por sí solo
Prefiere lo conocido	Prefiere lo conocido	Explora lo desconocido
Se aísla de sus compañeros	Se integra solo con sus compañeros de aula	Se integra al cualquier grupo de su edad
Respetar las reglas del juego cuando le piden	A veces respeta las reglas del juego	Respetar las reglas del juego
Maneja noción de espacios, menos de tiempo	Maneja nociones espacio, poco de tiempo	Maneja nociones de tiempo y espacio
Abandona el juego de roles que inicia	A veces termina el juego de roles	Culmina los juegos de roles que inicia
Juega solo	Juega con niños preferidos	Juega con otros niños que no son del aula

Fuente. Ministerio de Educación (2017).

La Socialización en el Área Personal Social. Según el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), el área de Personal Social, se desarrolla bajo la estructura del currículo por competencia y, cada una de éstas, con sus propias capacidades. (Ministerio de Educación, 2017)

Esta área, busca fortalecer capacidades individuales y sociales del niño, que permita concretar, poco a poco, su identidad, conociéndose y valorándose a sí mismo; reconociendo sus creencias y costumbres familiares y sus emociones que regulen su personalidad. Del mismo modo, orienta establecer relaciones interpersonales seguras, práctica de valores y normas de convivencia que contribuya en la socialización o integración al grupo respetando las diferencias culturales, creencias, costumbres, defensa de sus derechos y cumplimiento de sus deberes con responsabilidad.

Competencias:

Construye su identidad. Parte del conocimiento que aprende por sí mismo y con la ayuda de su entorno social. Inicia con el nacimiento con los primeros cuidados y atenciones familiares, base de la construcción de relaciones sociales seguras, con lo

cual logrará establecer relaciones con los demás con mayor seguridad y emprendimiento o iniciativa. Un niño construye su identidad cuando es capaz de combinar las siguientes capacidades: Se valora a sí mismo y autorregula sus emociones.

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Se relaciona con la participación y convive pacíficamente con los demás, sintiéndose queridos e importantes por los adultos, que generan vínculos de apego, por ende, participación segura con los demás. A partir de los tres años inicia la etapa de participación y convivencia con el otro, a partir de la interacción en los juegos, exploración y vivencia de la vida cotidiana, necesariamente mediados por el docente u otro adulto cercano. esta competencia comprende tres capacidades: Interactúa con todas las personas, construye normas de convivencia y asume acuerdos y leyes y participa en acciones que promueve el bienestar común.

Desempeños.

Desempeños a los cuatro años. Según el Ministerio de Educación (2017), los desempeños esperados al culminar los cuatro años de edad son:

Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar. Ejemplo: Una niña cuenta a sus compañeros que ya nació su hermanito.

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.

Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía trata de ayudar. Ejemplo:

Una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo.

Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió. (Ministerio de Educación, 2017)

Definición de Términos Básicos

Actitud.

Predisposición estable de la conducta de un individuo a hacer y ser algo, tanto en los procesos cognitivos como afectivos. (Martí, 2003)

Actitud Afectiva.

Afecto proviene del latín “affectus”: disposición, sentimiento, pasión; de “afficere”: hacer algo a. “ad”, hacia, en dirección a; y, “facere”, hacer (Gómez, 2009). Predisposición del comportamiento de una persona a expresar cariño, amor que sentimos por el otro. Es la manifestación de vínculos afectuosos o sentimiento de cariño, amor que el individuo establece con los demás. (Longo, 2020)

Actitud Asertiva.

Predisposición de la conducta de un individuo a manifestar con facilidad un punto de vista y escuchar, sin rechazar, al de los otros. (Longo, 2020)

Capacidad.

Es el conjunto de aptitudes mentales, cognitivas, actitudinales y valorativas del ser humano con las cuales realiza una determinada actividad o resuelve determinados problemas. (Minedu, 2017)

Competencia.

Conjunto de capacidades y habilidades cognitivas, emocionales, afectivas, sensoriales y motoras que permite realizar apropiadamente una tarea, un desempeño, una función etc., en un contexto determinado. (Minedu, 2017)

Actitud Comunicativa.

Predisposición de una persona a transmitir un mensaje entre un emisor y receptor, a través de un canal, un código lingüístico y un contexto determinado. (Gaitán, 2014)

Habilidades Sociales.

Son comportamientos eficaces que ayudan a resolver una situación social de manera aceptable, en el grupo o comunidad. (Chuqui, 2021)

Juego Infantil.

Actividad física o mental que practica el niño, de manera libre, con el objetivo de divertirse, distraerse o recrearse, ya sea individual o colectivamente, cumpliendo ciertos pasos o reglas. (Martí, 2003)

Respeto.

Del latín “respectus”, consideración, tener en cuenta, referirse a, sentir o mostrar estimación. Consiste en la consideración, atención, acatamiento, veneración, sentimiento de estimación al otro. (Gómez, 2009)

Socialización Infantil.

Proceso que consiste en integrar al niño en el medio sociocultural en que es educado, con lo que aprende las normas que rigen la sociedad y los grupos sociales, que después podrá responder como parte de ella. (Martí, 2003)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Caracterización y Contextualización de la Investigación

Descripción del Perfil de la Institución Educativa N° 10235

La Institución Educativa N° 10235, está ubicada en la ciudad de Cutervo a una altitud de 2637 metros sobre el nivel de mar; está situada a 6°22' latitud Sur y 78°50' longitud Oeste, en la región Cajamarca. Su clima es templado y subhúmedo, la temperatura media de 18°C, propio de la región Páramo y cordillera. Las lluvias fuertes caen entre los meses de octubre y abril y entre mayo y septiembre son frecuentes periodos de sequías. El acceso a la ciudad de Cutervo es por vía terrestre, durante todo el año.

La infraestructura de la institución es moderna y apropiada compartida entre educación inicial y primaria. La población escolar de Educación Inicial es 52 niños de ambos sexos y, en Educación Primaria: 135 niños en servicio polidocente. Total: 187 estudiantes. La mayoría de niños pertenecen al seguro integral de salud.

Sus fortalezas son: servicio polidocente, plana docente completa, buen número de estudiantes en ambos niveles, apoyo de la mayoría de padres de familia. La principal debilidad es su ubicación a 50 metros de la Institución Educativa N° 10236.

Breve Reseña Histórica de la Institución Educativa N° 10235

La Institución Educativa N° 10235 fue creada el año 1906, como Escuela Fiscal N° 606 y el año 1913 pasó a ser Centro Escolar de Mujeres N° 1012. El año 1971 se convierte en Escuela Primaria de Menores N° 10235 y, el año 2008, como Institución Educativa N° 10235, nombre actual. El primer director, el año 1096, fue la profesora Edisaa Carranza y el último, desde el año 2004, el profesor Francisco Custorio Vargas

Vargas, con quien se ha logrado modernizar la infraestructura y ampliar la población escolar, atendiendo en sus dos niveles: Inicial y Primaria.

Características Demográficas y Socioeconómicas de la I. E. N° 10235

Demográficamente presenta las siguientes características: brinda servicio educativo a dos niveles: Inicial y Primaria, atendiendo una población de 187 niños, de los cuales 100 son varones y 87 mujeres.

Los padres de familia tienen como actividades económicas: mediano y pequeño comercio, servicio de transporte (mototaxistas), agricultura, ganadería y servicios técnicos, con ingresos inferiores al salario mínimo nacional, de la mayoría. Así mismo, la totalidad de padres de familia y niños profesan la religión católica y su grado de instrucción varía entre estudios secundarios, primarios y analfabetos.

Características Culturales y Ambientales de la Institución Educativa N° 10235

La plana docente tiene grado de bachillerato, maestría y doctorado en Educación: La edad promedio es 45 años. La mayoría muestra espíritu social, empatía y comunicación fluida, dispuesta apoyar en la mejora del servicio educativo. El ambiente institucional es interactivo y participativo permanente. Prima entre docentes y demás agentes educativos, manifiesto en buenas relaciones interpersonales.

Hipótesis de Investigación

La aplicación de la estrategia del juego influye significativamente en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, del Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.

Variables de Estudio

Variable Independiente. Estrategia del juego.

Variable Dependiente. Desarrollo de la socialización.

Matriz de Operacionalización de Variables

Cuadro 1

Variables, dimensiones e indicadores.

Variables	Definición conceptual	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Técnicas/ instrumentos
Variable independiente: Estrategia del juego	La finalidad de la estrategia del juego es usar al juego como estrategia para desarrollar las capacidades del niño facilitando la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, para liberar al niño de las coacciones formalistas y recuperar el verdadero rol de la escuela (Gálvez, 2020).	La evaluación de la estrategia del juego se realizó considerando tres dimensiones: Organización y preparación del juego, ejecución y evaluación del juego, utilizando una ficha de observación de 12 ítems.	Organización y preparación del juego	1) Muestra interés en el juego seleccionado 2) Desea participar en el juego 3) Conoce los pasos del juego 4) Acepta las orientaciones que el docente	Ficha de observación
			Ejecución del juego	5) Participa activamente en el juego 6) Ejecuta los pasos del juego 7) Realiza el juego con alegría 8) Espera su turno	
			Evaluación del juego	9) Valora el juego 10) Respeta a sus compañeros en el juego 11) Cumple las orientaciones recibidas 12) Es responsable en el papel que le toca	
Variable dependiente: Desarrollo de la Socialización	Según Longo (2020), la socialización refiere pertinencia a un grupo social, aprendiendo y practicando normas o modelos de actuar, costumbres, valores a fin de convivir con el resto de manera pacífica.	La medición del desarrollo de la socialización, se realizará evaluando tres dimensiones: habilidades comunicativas, actitudes afectivas y capacidad asertiva de los niños, a través de la lista de cotejo, conformada de 12 indicadores de alternativa cerrada.	Actitud comunicativa	1. Conversa con sus pares mientras juega 2. Escucha con atención al otro 3. Expresa sus deseos libremente 4. Respeta la opinión del otro	Lista de cotejo
			Actitud afectiva	5. Confía en sus compañeros mientras juega 6. Acepta que otros niños se integren al grupo 7. Se muestra contento al compartir algo 8. Valora lo que hacen otros niños	
			Actitud asertiva	9. Se integra al grupo con facilidad 10. Reconoce sus aciertos y desaciertos 11. Es tolerante en situaciones adversas 12. Respeta las diferencias de los demás	

Población y Muestra

La población y la muestra de estudio la conformaron 15 niños y niñas de cuatro años de edad, que representa el 100% de infantes matriculados. Población o universo, según Hernández-Samper y Mendoza (2019), es el “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.199) y muestra es un “Subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta, si se desean generalizar los resultados” (Hernández-Samper y Mendoza, 2019, p.196)

La muestra se distribuyó de la siguiente manera:

Tabla 1

Muestra de estudio

Sexo	Número de niños	Porcentaje
Masculino	9	60%
Femenino	6	40%
	15	100%

Nota. Niños registrados en acta de matrícula de la I.E.I N° 10235, Cutervo, 2021.

Unidad de Análisis.

La unidad de análisis lo conformó cada uno de los niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo; la muestra fue 15 niños y el muestreo no probabilístico, dado que se determinó de manera intencional y por conveniencia. “Aquí el interés se centra sobre qué o quiénes se recolectarán los datos (...), lo cual depende del planteamiento del problema, alcances..., las hipótesis... y diseño de investigación” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019, p.197).

Métodos de Investigación

Método inductivo-deductivo.

Mediante este método se establecieron las relaciones lógicas de los elementos que intervinieron en la formulación del problema, enunciado de objetivos y formulación de la

hipótesis de investigación, del mismo modo, en la concreción de conclusiones y recomendaciones. (Robles, 2022)

Método analítico-sintético.

El análisis y síntesis, como procesos lógicos complementarios, han permitido identificar los componentes o elementos de los hechos y las relaciones o conexiones entre éstos, vistos como un todo, en la descripción de la problemática, los antecedentes y las bases teóricas y en los procesos de interpretación estadística. Por el análisis, se conoce la verdad de las cosas, separando los elementos de un hecho, definiendo la relación lógica entre éstos y por la síntesis, reunimos los elementos que poseen una conexión lógica entre ellos, comprendiendo las relaciones entre sí y con el todo. (Sosa, 2013)

Método sistémico.

Este método permitió el estudio ordenado y relacionado de manera lógica de los elementos de la investigación, el procesamiento, análisis e interpretación de los resultados, visto como un todo concatenado y lógico.

Método histórico.

Por este método se realizó la selección de los antecedentes y la descripción de la evolución del problema educativo en diversos contextos. Del mismo modo, en la discusión de los resultados y la evolución y cambios como producto del experimento. El método histórico es una combinación de técnicas que el investigador utiliza para investigar, describir y comprender hechos del pasado, en una determinada época. (Ayala, 2019)

Métodos estadísticos.

La operatividad de los métodos estadísticos permitió realizar el procesamiento, análisis e interpretación de datos, mediante el sistema de distribución de frecuencias y valores cuantitativos. Son procedimientos para el manejo de datos cuantitativos y cualitativos utilizando técnicas de recolección, conteo, descripción, análisis e interpretación;

también, facilitan comprobar la hipótesis o establecer la influencia de variables. Para Mendoza (2016), el método estadístico comprende una secuencia de pasos en el manejo de datos, con el propósito de comprobar, una o más consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general.

Método interpretativo.

Consiste en el proceso lógico de relación de hechos en la elaboración de significados o mensajes a partir del análisis de causas y consecuencias de los hechos estudiados. Sirvió de base para la construcción de las conclusiones parciales y finales. (Duque, 2019)

Tipo de Investigación

La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, porque se centra en datos numéricos que son procesados mediante métodos y técnicas estadísticas (Figueiras, 2022). Por su tipo, es aplicado, dado que busca resolver problemas de la realidad utilizando conocimientos existentes, procedentes de la investigación básica. Por su nivel o alcance es explicativa porque, en palabras de Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) “los trabajos explicativos están dirigidos a responder por las causas de eventos y fenómenos de cualquier índole (...), su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta ...” (p.110-112).

Diseño de Investigación

El diseño de investigación es experimental, de corte preexperimental, dado que en la ejecución del estudio se manipuló intencionalmente la variable independiente, aplicada a un solo grupo intacto de niños de cuatro años de edad, por ser sección única, evaluados a través de preprueba y posprueba. “Los preexperimentos se denominan así porque su grado de control es mínimo. Son diseños con un grupo único” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019, p.163).

La representación del experimento fue:

Grupo	Pre prueba	Experimento	Post prueba	Comparación
Experimento	O ₁	X	O ₂	O ₂ -O ₁ =d

Nota. Diseño preexperimental en base a la preprueba y posprueba con un solo grupo. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019)

Donde:

O₁: Información obtenida mediante la Preprueba

O₂: Información obtenida mediante la Posprueba

X: Aplicación del tratamiento

d: diferencia de la comparación entre posprueba y preprueba.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Técnicas.

Se utilizó la técnica de la observación estructurada, que consistió en un conjunto de ítems que permitió recolectar datos e información suficiente acerca de la socialización de los niños, tanto antes como después del tratamiento.

Instrumentos.

Ficha de observación. Para observar la actitud de los niños, durante la aplicación de la técnica del juego, se utilizó la ficha de observación de 12 ítems de alternativa cerrada (*siempre, muchas veces, algunas veces, pocas veces y nunca*), usado para guiar el estudio.

Lista de cotejo. Se aplicó una lista de cotejo de 12 ítems de alternativa cerrada (*siempre, muchas veces, algunas veces, pocas veces y nunca*), distribuidos en tres dimensiones: acción comunicativa, actitud afectiva y actitud asertiva.

Técnicas para el Procesamiento y Análisis de los Datos

Tabulación de Datos.

Los datos fueron procesados mediante tablas estadísticas simples y compuestas, considerando la distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, a fin de facilitar el análisis e interpretación de la información.

Figuras estadísticas.

Se ha utilizado figuras de barras elaboradas con las frecuencias porcentuales.

Unidades de medida estadística

Medida de tendencia central.

Se aplicó la media aritmética con datos agrupados, porque esta medida es un insumo en la prueba de hipótesis, además de reflejar la medida media del grupo. Fórmula:

$$\frac{\sum_{i=1}^n x_i f_i}{N}$$

Donde:

$\sum_{i=1}^n$: Sumatoria

X_i : valor de la marca de clase

f_i : Valor de la frecuencia absoluta

Medidas de dispersión.

La fórmula para determinar la desviación estándar, respecto a la media aritmética, es:

$$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

Prueba de hipótesis.

La prueba de hipótesis se realizó mediante la técnica “t” Student, por ser la más apropiada a muestras pequeñas. Los insumos son: media aritmética y desviación estándar.

La fórmula es la siguiente: $t_c = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$

Validez y Confiabilidad

Validez.

El instrumento de recojo de datos fue validado mediante evaluación y juicio de un experto en investigación (Anexo A).

Confiabilidad

La fiabilidad de la ficha de observación se procesó mediante el Coeficiente de fiabilidad de KR (Kuder Richarson) y es equivalente a = 0.70195, que significa buena confiabilidad (Anexo 3). Fórmula procesada:

$$KR-20 \text{ es } [n/n-1] * [1-(\Sigma p*q)/Var]$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Matriz General de Resultados

Tabla 2

Puntaje de cada estudiante, según dimensiones de la socialización.

Variable experimentada	Estrategia del juego		
Variable evaluada	Desarrollo de la Socialización		
Dimensiones evaluadas	Actitud comunicativa	Actitud afectiva	Actitud asertiva
Número de Indicadores	4	4	4
Instrumento utilizado	Hoja de observación		
Número de niños	Puntaje de la Preprueba (Pre test)	Puntaje de la Posprueba (Post Test)	
1	4	7	
2	6	7	
3	7	9	
4	7	10	
5	8	10	
6	9	11	
7	9	11	
8	9	12	
9	10	14	
10	10	14	
11	10	14	
12	10	15	
13	12	15	
14	12	16	
15	13	16	
Medida aritmética	9 puntos	12 puntos	
Probabilidad de logro	3 puntos de promedio a favor de la posprueba.		
Prueba de hipótesis	“t” Student		

Nota. Ficha de observación, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, Cutervo, septiembre-diciembre, 2021.

Análisis e interpretación.

La tabla 2, evidencia que:

La muestra de estudio es 15 niños y, en la preprueba los calificativos mínimos y máximos son 3 y 13 puntos y la media aritmética 9, correspondiente al nivel inicio; mientras que, en post test, son 7 y 16 puntos y media aritmética 12 puntos, equivalente al nivel proceso.

En conclusión, en la posprueba la media aritmética es 12 puntos, mientras que en la preprueba, es 9 puntos, generando una diferencia de 3 puntos de media a favor de la posprueba, situación que se debe a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego.

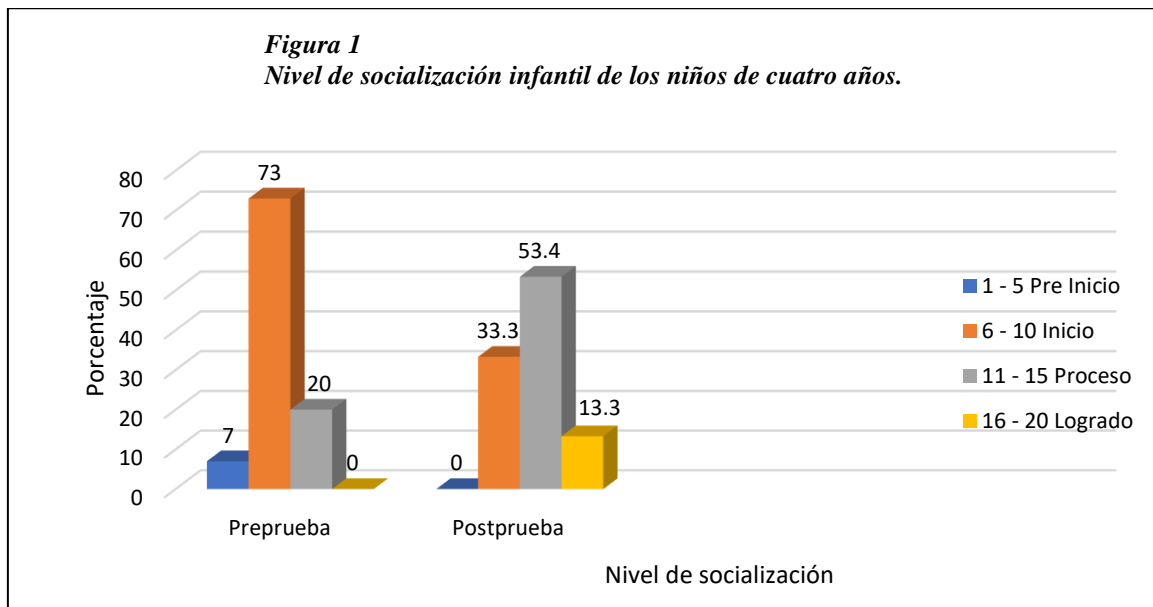
Resultados por Dimensiones de las Variables de Estudio

Tabla 3

Nivel de socialización infantil de los niños de cuatro años, según la preprueba y posprueba.

Nivel	Preprueba				Posprueba			
	Intervalos	Xi	fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$	fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$
Logrado	16 - 20	18			$\bar{X} = 9$ puntos	2	13.3	$\bar{X} = 12$ puntos
Proceso	11 - 15	13	3	20		8	53.4	
Inicio	6 - 10	8	11	73		5	33.3	
Pre inicio	1 - 5	3	1	7				
Total			15	100		15	100	

Nota. Ficha de observación, aplicada a los niños de cuatro años, de la de la Institución Educativa Inicial N° 10235, Cutervo, septiembre – diciembre, año 2021.



Nota. Los datos proceden de la frecuencia porcentual de la tabla 3

Análisis y discusión de resultados.

La tabla 3 y figura 1 demuestra que, en la preprueba, el 7% de niños y ninguno en la posprueba, tiene entre 1 y 5 puntos, es decir, en el nivel inicio en socialización; el 73% en

la preprueba y 33,3% en la posprueba tienen entre 6 y 10 puntos, que corresponde al nivel inicio; el 20%, en la preprueba y 53.4%, en la posprueba, tiene entre 11 y 15 puntos, correspondiente al nivel proceso; y, ninguno en la preprueba y 13.3% en la posprueba, tienen entre 16 y 20 puntos, que corresponde al nivel logrado. En la preprueba, la media aritmética es 8.7 puntos, sin embargo, en la posprueba es 12, generando una diferencia de 3,3 puntos de media aritmética a favor de la posprueba, cambio condicionado por la influencia de la estrategia del juego. Se infiere que, la aplicación de la estrategia de juego influye moderadamente en la socialización de los niños. Estos resultados se relacionan con los hallazgos de Simbaña (2022) en Ecuador, Obando y Rodríguez (2017) y Carasas (2020) al concluir que la aplicación del juego libre y juego recreativo influyen en la socialización del infante mejorando la capacidad interactiva, comunicativa activa y afectiva con sus pares.

Dimensión 1: Habilidades Comunicativas

Tabla 4

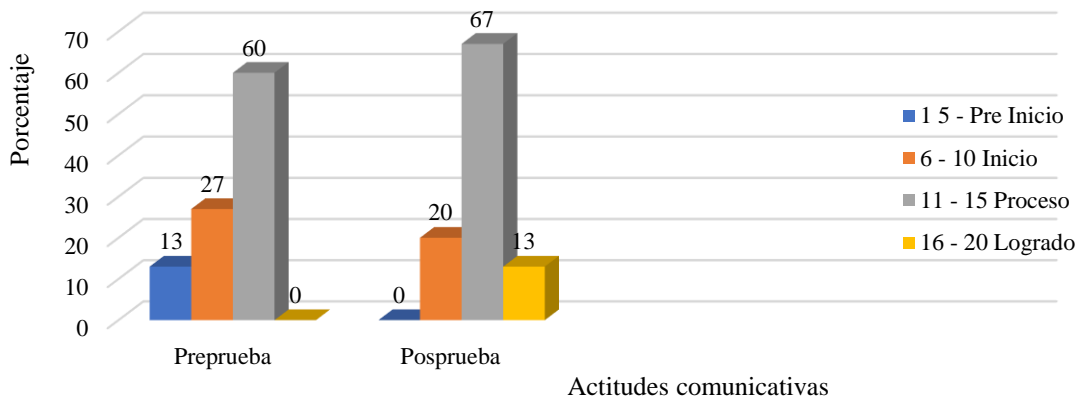
Influencia de la estrategia del juego en las actitudes comunicativas

Nivel	Intervalos	Xi	Preprueba			Posprueba		
			fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$	fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$
Logrado	16 - 20	18				2	13	
Proceso	11 - 15	13	9	60	$\bar{X} = 10.3$ puntos	10	67	$\bar{X} = 12.7$ puntos
Inicio	6 - 10	8	4	27		3	20	
Pre inicio	1 - 5	3	2	13				
Total			15	100		15	100	

Nota. Ficha de observación aplicada a los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial

N° 10235, Cutervo, septiembre-diciembre del 2021.

Figura 2
Influencia de la estrategia del juego en las actitudes comunicativas



Nota. Los datos proceden de la frecuencia porcentual de la tabla 4

Análisis y discusión de resultados.

En la tabla 4 y figura 2, respecto a la influencia del juego en las actitudes comunicativas de los niños, se observa que el 13% en la preprueba y ninguno en la posprueba tiene calificativos entre 1 y 5 puntos, se encuentra en el nivel inicio; el 27%, en la preprueba y 20%, en la posprueba tiene entre 6 y 10 puntos, equivalente al nivel inicio; el 60%, en la preprueba y 67%, en la posprueba tiene entre 11 y 15 puntos, equivalente al nivel proceso; y, ninguno en la preprueba y 13% en la posprueba, tiene de 16 a 20 puntos, correspondiente al nivel logrado. La media aritmética de la preprueba es 10,3 puntos (inicio) y de la posprueba 12,7 (proceso), produciendo una diferencia de 2,4 puntos de promedio a favor de la posprueba, situación que se debe a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego. Estos resultados tienen relación con los hallazgos de Carrasco (2017) y Asensios y Malvas (2019), quienes concluyen que la aplicación de juegos simbólicos y juegos libres, mejoran la actitud comunicativa y las actitudes sociales comunicativas de los niños con sus pares y valoración del otro.

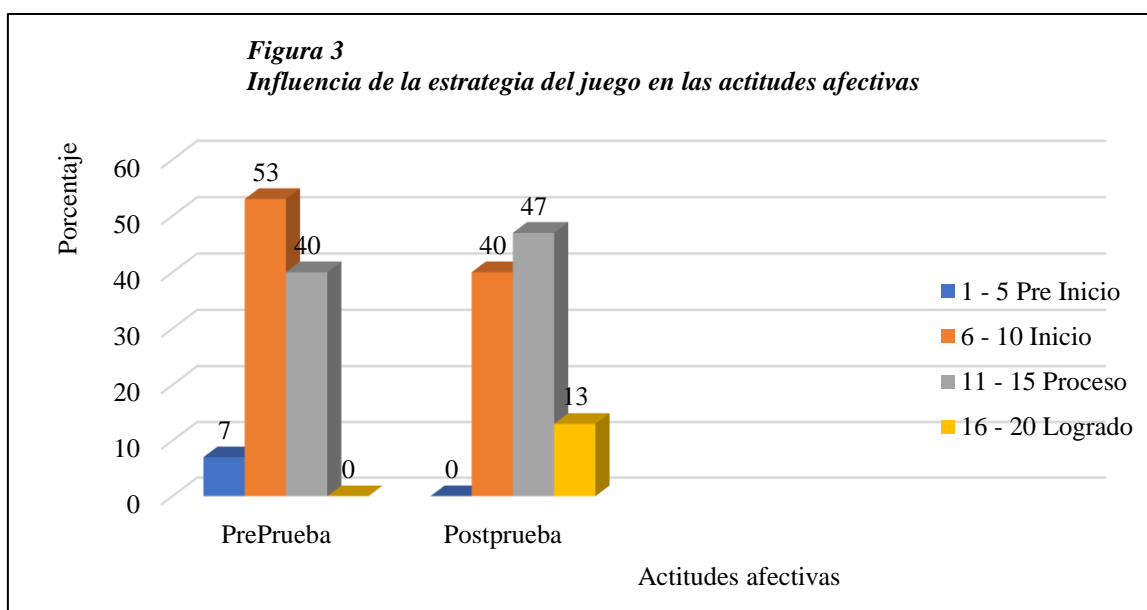
Dimensión 2: Actitudes Afectivas.

Tabla 5

Influencia de la estrategia del juego en las actitudes afectivas

Nivel	Intervalos	Xi	Preprueba			Posprueba			
			fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$	fi	%	%a ▲	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$
Logrado	16-20	18			$\bar{X} = 9.7$ puntos	2	13%	100%	$\bar{X} = 11.7$ puntos
Proceso	11-15	13	6	40%		7	47%	87%	
Inicio	6 - 10	8	8	53%		6	40%	40%	
Pre inicio	1 - 5	3	1	7%					
Total			15	100%		15	100		

Nota. Ficha de observación aplicada a los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, Cutervo, septiembre-diciembre del 2021.



Nota. Los datos proceden de la frecuencia porcentual de la tabla 6

Análisis y discusión de resultados.


Según la tabla 5 y figura 3, sobre la influencia de la estrategia del juego en las actitudes afectivas de los niños de cuatro años, se evidencia que el 7%, en la preprueba y ninguno en la posprueba tiene puntajes entre 1 y 5 puntos, que corresponde al nivel pre inicio; el 53%, en la preprueba y 40% en la posprueba tiene calificativos entre 6 y 10 puntos, que corresponde al nivel inicio; el 40% en la pre prueba y el 47 % en la posprueba, tiene

calificativos entre 11 y 15 puntos, que corresponde al nivel proceso; y, ninguno en la prueba y 13% en la posprueba tiene entre 16 y 20 puntos, que corresponde al nivel logrado. La media aritmética de la preprueba fue 9,7 puntos, mientras que, en la posprueba, la media es 11.7 puntos. Existe una diferencia de 2 puntos a favor de la posprueba, por influencia de la estrategia del juego. Estos resultados se relacionan con los hallazgos de Álvarez et al. (2020), Aguilar y Paz (2019) y Achahuanca (2020), quienes concluyen que el juego simbólico y los juegos tradicionales ayudan en la construcción de la identidad, desarrollo de las habilidades emocionales, actitudes sentimentales afectivas y relaciones interpersonales de los niños.

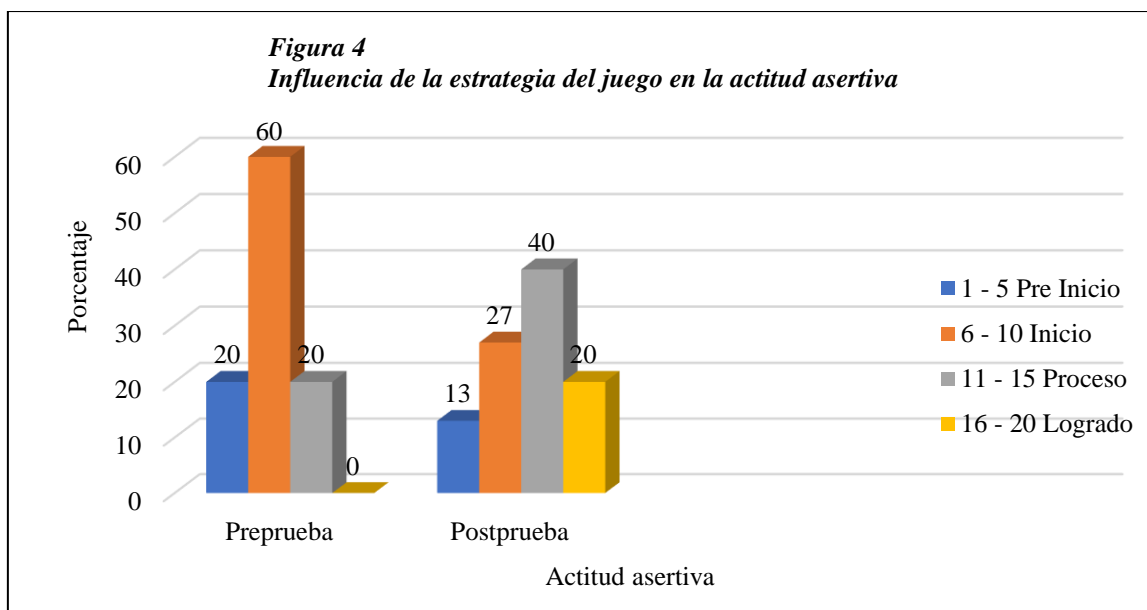
Dimensión 3: Actitud Asertiva.

Tabla 6

Influencia de la estrategia del juego en la actitud asertiva.

Nivel	Intervalos	Xi	Preprueba			Postprueba			$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$
			fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$	fi	%	%a 	
Logrado	16 - 20	18				3	20	100	
Proceso	11 - 15	13	3	20%	$\bar{X} = 8$ puntos	6	40	80	$\bar{X} = 11.3$ puntos
Inicio	6 - 10	8	9	60%		4	27	40	
Pre inicio	1 - 5	3	3	20%		2	13	13	
Total			15	100%		15		100	

Nota. Ficha de observación aplicada a niños de 4 años, de la I EI N° 10235, Cutervo, sept. Y dicieb., 2021.



Nota. Los datos proceden de la frecuencia porcentual de la tabla 7

Análisis y discusión de resultados.

La tabla 6 y figura 4, respecto a la influencia de la estrategia del juego en la capacidad asertiva de los niños, evidencia que el 20% en la preprueba y 13% en la posprueba tiene puntajes entre 1 y 5 (pre inicio); el 60% en la preprueba y 27% en la posprueba tienen entre 6 y 10 puntos (Inicio); el 20%, en la preprueba y el 40%, en la posprueba, logró entre 11 y 15 puntos (proceso); y, el 20% en la preprueba tiene entre 16 y 20 puntos (logrado). La media aritmética de la preprueba es 8 puntos (nivel inicio) y en la posprueba 11,3 puntos (nivel proceso).

En conclusión, en capacidad asertiva, en la preprueba, la mayoría de niños (60%) tiene calificativos entre 6 y 10 puntos y media aritmética 8 puntos, equivalente al inicio; sin embargo, en la posprueba, la mayoría (80%) obtuvo entre 1 y 15 puntos y media aritmética de 11,3 puntos, correspondiente a proceso. La diferencia de la media aritmética es 3,3 puntos a favor de la posprueba, por lo que, el grupo pasó del nivel de inicio a proceso. Estos resultados condicionan la necesidad de fortalecer la capacidad asertiva, entendida como la capacidad de comportarse tal y como es la persona y permitir a los demás que sepan lo que pensamos y sentimos sin que se ofendan, pero que permitan la expresión libre (Torres,

2017). Estos resultados se relacionan con los hallazgos de Ascencio y Malvas (2019) que concluyen que la aplicación de un programa de juegos libres tiene efectos positivos en el desarrollo de capacidades y actitudes de los niños, dado que, fortalecen las relaciones interpersonales, asertividad, autoestima y toma de decisiones, de los niños de cinco años, de la Institución Educativa Inicial N° 258 de Huari.

Resultados Totales de las Variables de Estudio

Objetivo General.

Tabla 7

Influencia de la estrategia del juego en la socialización infantil de los niños de cuatro años.

Intervalos	Preprueba				Posprueba			
	Nivel	X_i	f_i	%	$\frac{\sum X_i \cdot f_i}{n}$	f_i	%	$\frac{\sum X_i \cdot f_i}{n}$
16 - 20	Logrado	18			$\bar{X} = 9$ puntos	2	13.3	$\bar{X} = 12$ puntos
11 - 15	Proceso	13	3	20		8	53.4	
6 - 10	Inicio	8	11	73		5	33.3	
1 - 5	Pre inicio	3	1	7				
Total			15	100		15	100	

Nota. Hoja de observación aplicada a los niños de cuatro años, de la de la Institución Educativa Inicial N° 10235, Cutervo, septiembre - diciembre del 2021.

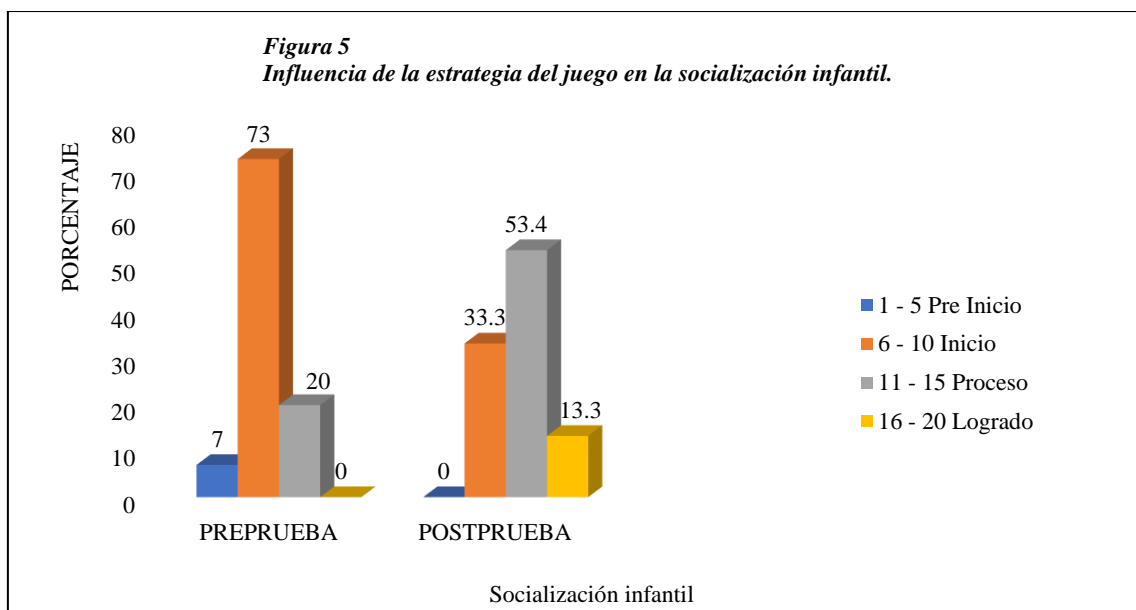
Hallamos la desviación estándar de la preprueba y posprueba:

Desviación estándar de la Preprueba

$$S = \sqrt{\frac{1(3-9)^2 + 11(8-9)^2 + 3(13-9)^2}{15-1}} = \frac{1x36 + 11x1 + 3x16}{15-1} = \frac{95}{14} = 6.7857 = 2.6$$

Desviación estándar de la posprueba

$$S = \sqrt{\frac{5(8-12)^2 + 8(13-12)^2 + 2(18-12)^2}{15-1}} = \frac{5x16 + 8x1 + 2x36}{15-1} = \frac{160}{14} = 11.42857 = 3.38$$



Nota. Los datos proceden de la frecuencia porcentual de la tabla 8

Análisis y discusión de resultados.

En la tabla 7 y figura 5, sobre influencia de la estrategia del juego en la socialización de los niños de cuatro años, se observa que, en la preprueba, el 7% y en la posprueba ninguno tiene calificativos entre 1 y 5 puntos (nivel pre inicio); el 73% en la preprueba y 33,3%, en la posprueba tiene entre 6 y 10 puntos (nivel inicio); el 20% en la preprueba y 53,4%, en la posprueba tiene entre 11 y 15 puntos (nivel proceso); y, ninguno en la preprueba y 13,3% en la posprueba tiene entre 16 y 20 puntos (Nivel logrado). También, en la preprueba, la media aritmética es 8,7 puntos y en la posprueba es 12.

Se concluye que, sobre socialización infantil, la mayoría (73%) de niños evaluados tiene calificativos entre 6 y 10 puntos y media aritmética de 8,7 correspondiente al nivel inicio; sin embargo, en la posprueba, la mayoría (53,4%) tienen entre 11 y 15 puntos y media aritmética 12 que es equivalente a nivel proceso. Es decir, hubo diferencia de 3 puntos de promedio a favor de la posprueba, debido a la influencia de la estrategia del juego, generando el paso del nivel inicio a proceso. Estos resultados tienen relación con los hallazgos de Obando y Rodríguez (2017), Requejo y Montenegro (2018) y Gonzáles (2018) que

concluyen que la aplicación del taller de juegos infantiles, juegos recreativos y juegos sociales influyen significativamente en el desarrollo de la socialización de los infantes, sobre todo en la comunicación, colaboración, empatía, afectividad y asertividad de los niños.

Prueba de Hipótesis

Hipótesis de trabajo:

H_a. La aplicación de la estrategia del juego sí influye en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, del año 2021.

H₀. La aplicación de la estrategia del juego no influye en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

Códigos y equivalencia literal:

H₀: $\beta = \alpha$

H_a: $\beta \neq \alpha$

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H_a: Hipótesis alternativa

B: Estrategia del juego

α : Socialización infantil

=: Sí influye

≠: No influye

Prueba estadística "t" Student.

$$\text{Fórmula: } t_c = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Aplicación de la fórmula: Cálculo del valor experimental.

Tabla 8

Prueba de hipótesis: “t” Student

Grado de libertad (N1 + N2) - 2= (15 + 15) - 2= 28	Nivel de confianza Tt	Valor encontrado “t”
GL	0.05	t_c
28	1.7011	2.72445

Nota. Grado de libertad según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019)

Reemplazamos valores:

$$t_c = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = t_c = \frac{12-9}{\sqrt{\frac{3.38^2}{15} + \frac{2.6^2}{15}}} = \frac{3}{\sqrt{\frac{11.42857}{15} + \frac{6.7857}{15}}} = \frac{3}{\sqrt{\frac{18.21427}{15}}} = \frac{3}{\sqrt{1.2142846}} = \frac{3}{1.10194585} =$$

2.72445

$$t_c = \mathbf{2.72445}$$

Discusión. Se rechaza la H_0 y acepta la H_a : La aplicación de la estrategia del juego sí influye significativamente en la socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021, porque el valor de $t_c = 2.72445$ resulta mayor que el de la tabla $Tt = 1.7011$, en un nivel de confianza de 0.05, es decir, 95% de confiabilidad, obtenidos antes y después del experimento. Esto demuestra que existió influencia causal de la variable independiente en la dependiente, dado que $t_c > Tt$.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Sobre la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la Socialización, en el área Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa N° 10235, del Distrito y Provincia Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021, se concluye:

La estrategia del juego influye moderadamente en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, porque, en la posprueba, la mayoría (53,4%) logró calificativos entre 11 y 15 puntos, con media aritmética de 12, correspondiente al nivel proceso; mientras que, en la preprueba, la mayoría (73%), obtuvo entre 6 y 10 puntos, con media aritmética de 9, correspondiente al nivel inicio. Por lo que, se acepta la hipótesis alternativa dado que el valor $t_c = 2,72445$ resulta mayor que el de la tabla $t = 1.7011$, en un nivel de confianza de 95%. (Tabla 8)

La aplicación de la estrategia del juego influye moderadamente en el desarrollo de las actitudes comunicativas, de los niños, dado que, en la posprueba, la mayoría (67%) obtuvo entre 11 y 15 puntos y media aritmética de 12.7, que corresponde al nivel proceso, mientras que, en la preprueba, la mayoría (60%), obtuvo entre 6 y 10 puntos, media aritmética de 10, equivalente al nivel inicio. (Tabla 5)

La aplicación de la estrategia del juego influye moderadamente en el desarrollo de las actitudes afectivas, de los niños, porque, en la posprueba la mayoría de niños (87%) logró entre 6 y 15 puntos, con media aritmética de 11,7, correspondiente al nivel proceso; mientras que, en la preprueba, la mayoría (53%) obtuvo entre 6 y 10 puntos, con un promedio de 9,7 (nivel inicio). Tabla 6

La aplicación la estrategia del juego influye moderadamente en el desarrollo de las actitudes asertivas de los niños, debido a que, en la posprueba, la mayoría de niños (60%), obtuvo entre 11 y 20 puntos, con media aritmética de 11,3; sin embargo, en la preprueba, la mayoría (60%) obtuvo entre 6 y 10 puntos y media de 8, equivalente al nivel inicio. (Tabla 7)

Recomendaciones

A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 10235, se recomienda incluir en la programación curricular la programación de la estrategia del juego, porque ayuda moderadamente a mejorar la socialización de los niños, en las dimensiones: comunicativas, afectivas y asertivas, en el área de Personal Social.

Se sugiere, a las autoridades de la UGEL Cutervo, difundir los resultados de este estudio a los docentes del nivel inicial, a fin de diseñar sesiones experimentales y replicar, en niños de cuatro años, las estrategias del juego, porque ayuda en parte la socialización infantil.

A los docentes de Educación Inicial, que estudian el Programa de Bachillerato, sugerimos asumir sesiones de aprendizaje, fusionando la investigación explicativa y la programación curricular de Personal Social, porque mejora el aprendizaje infantil y, a su vez, el desempeño docente.

REFERENCIAS

- Acencios, N. M. y Malvas, A. S. (2019). *Efecto del Programa de Juego Libre en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa Inicial N° 258, Huari* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae, de Huari-Ancash]. http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/610/Asencios_Malvas_tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Achahuanca, C. J. (2020). *El juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 401 “Mundo Infantil” de Puerto Maldonado, Perú* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, Perú]. <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/UNAMAD/650/004-1-5-031.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguilar, M. J. y Paz, J. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 y 6 años, en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba, Santiago de Cali, Colombia* [Tesis, Universidad Santiago de Cali, Colombia]. <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Albornoz, (2017). *La adaptación escolar en niños y niñas con problemas de sobreprotección*. Universidad y Sociedad, 9(4), 177-180, Universidad Metropolitana del Ecuador. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n4/rus24417.pdf>
- Álvarez, M. I., Botero, S., Díaz, K. J., Montoya, L. M., Uribe, M. C. y Villegas, G. K. (2020). *La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil* [Institución

Universitaria Tecnológico de Antioquia, Medellín-Colombia].

<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Aparicio, T. (2020). *Niños con conducta antisocial*. <https://www.lechepuleva.es/ninos-3-anos/ninos-conducta-antisocial>,

Ayala, M. (2019). *Método histórico: característica, pasos y ejemplos*. www.lifeder.com/metodo-historico/

Blanco, E. (2019). *¿Qué son las habilidades sociales? Tipos y para qué sirven*. PERSUM. <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>

Brandan, T. (2022). *Qué es la Asertividad: significado, ejemplos, técnicas*. Zety. <https://zety.es/blog/asertividad>

Cao, C. (2019). *Afecto*. <https://ldefinicion.com/afecto>

Carasas, G. L. (2020). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 a 4 años, de la Institución Educativa Inicial “Túpac Amaru II”, Distrito Samuel Pastor, de Camaná, Arequipa* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carranza, A. (2022). *Los medios de comunicación como entes socializadores*. <https://www.universidadperu.com/articulo-los-medios-de-comunicacion>

Carrasco, A. C. (2017). *El Juego simbólico y desarrollo social de los niños de los 3 a 4 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>

- Cauich, M. A. (2021). *¿Qué es la socialización y para qué sirve?* ALPH.
<https://aleph.org.mx/que-es-la-socializacion-y-para-que-sirve>
- Chinguel, E. (2021). *Canciones infantiles para mejorar la socialización en niños de cuatro años de la Institución Particular Pitágoras, Castilla, Piura* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/23977?show=full>
- Chuqui, M. (2021). *Habilidades sociales: ¿Qué son y por qué son importantes?*
<https://fundacioncevs.org/habilidades-sociales-que-son-y-cual-es-su-importancia>
- Corbin, J. A. (2021). *Las 14 habilidades sociales para el éxito de la vida*. Psicología y mente. Buenos Aires. <https://psicologiaymente.com/social/habilidades-sociales-exito-vida>
- Córdoba, B. E. (2022). El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no escolarizado de educación inicial "Soldaditos de Cristo", Jaén, Cajamarca. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/87469>
- De los Santos, E. (2018). *Características del desarrollo social infantil*. Parque Alegres.
<https://parquesalegres.org/biblioteca/blog/caracteristicas-del-desarrollo-social-infantil>
- Duque, H. (2019). *Análisis fenomenológico Interpretativo. Una guía metodológica para su uso en la investigación cualitativa en psicología*. Pensando Psicología 15(25):1-24.
https://www.researchgate.net/publication/337287238_Analisis...
- Durango, R. (2020). *El juego en la primera infancia*. MI PRIMERA INFANCIA. Disponible en <https://www.miprimerainfancia.com/el-juego-en-la-primera-infancia/>
- Felipe, M. E. y Ponce, R. J. (2017). *Nivel de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 36168, Acobamba de Huancavelica*. [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú].

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1407/TP%20-%20UNH.SEG.033.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Figueiras, S. (2022). *Principales Características de la investigación cuantitativa y cualitativa*. CEUPE-MÉXICO. <https://www.ceupe.mx/blog/principales-caracteristicas-de-la-investigac..>

Gaitán, L. (2014). *Socialización e Infancia en la Teoría Sociológica*. Academia. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57428580/Socializacion e infancia en la teoria sociologica-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1643722063&Signature=X7LGyvOD1UsDmHM3eHVv3lhDI0OKBIItVf1~dszKut4MKv6RSJrKyZZbwE7rjOM9l76yd~4bhkUNfPtL8ev6ZHndmW2YwCxxJtrzLWj2-1JvT7xPhUc9DyP901Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57428580/Socializacion_e_infancia_en_la_teor%C3%ADa_sociologica-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1643722063&Signature=X7LGyvOD1UsDmHM3eHVv3lhDI0OKBIItVf1~dszKut4MKv6RSJrKyZZbwE7rjOM9l76yd~4bhkUNfPtL8ev6ZHndmW2YwCxxJtrzLWj2-1JvT7xPhUc9DyP901Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Gallo, C. (febrero, 2021). *Pandemia reduce las capacidades de desarrollo socioemocional que brinda la educación preescolar*. <https://www.france24.com/es/am%C3%A9rica-latina/20210206-pandemia-educacion-preescolar-socioemocional>

Gálvez, J. (2020). *Métodos y Técnicas de Aprendizaje. Teoría y Práctica*. (Sexta Edición). Editora Valera.

Gómez, G. (2009). *Diccionario Etimológico de la Lengua Española*. (1° ed.). Editorial: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, S. A. de C. V.

Gonzáles, M. R. (2018). *Efecto que produce la aplicación de juegos sociales, como estrategia didáctica, en la mejora del nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños y niñas de tres años, del Colegio Premium College, Cutervo, Cajamarca* [Tesis de Bachillerato, Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque] <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- González, I. (2020). *La importancia de trabajar la socialización en educación infantil a través de la psicomotricidad*. <https://revistaventanaabierta.es/la-importancia-de-trabajar-la-socializacion-en-educación-infantil>.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, Ch. P. (2019). *METODOLOGÍA DE LA Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (1ª ed.). Editorial: MCGRAW-HILL INTERAMERICABA EDITORES, S.A.
- Longo, A. M. (2020). *Esta es la edad ideal para que tu hijo empiece a socializar con otros niños. Mamás y papás*. https://elpais.com/elpais/2020/09/17/mamas_papas/1600351238_105771.html
- Mae, S. (2022). *Teoría del Desarrollo Social: Socializar y Aprender*. Explorable. Disponible en <https://explorable.com/es/la-teoria-del-desarrollo-social>
- Martí, I. (2003). *Diccionario Enciclopédico de Educación*. Barcelona: Grupo Editorial Ceac, S. A.
- Maza, M. (2017). *Importancia del vínculo afectivo en los primeros años de vida*. <https://educrianza.com/vinculos-afectivos-en-la-primera-infancia>
- Mendoza, I. (2016). *Método matemático estadístico en la investigación*. <https://prezi.com/x-iesmxlhjrz/metodo-matematico-estadistico-en-la-investigación>
- Mesa, S. L. (2013). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la primera infancia*. <https://habilidadescomunicativasenpreescolar.blogspot.com>
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial. Currículo Nacional de la Educación Básica*. Primera Edición: Ministerio de Educación del Perú. www.minedu.gob.pe
- Monhtagud, N. (2021). *20 juegos para niños de preescolar-explicados*. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/juegos-para-ninos-preescolar>

- Muñoz, J. M. (2009). *La importancia de la socialización en la educación actual*. Innovación y experiencias Educativas. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Obando, M. B. y Rodríguez, C. L. (2017). *Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de dos años, de la Cuna-Jardín “Cruz de la Paz”, Chimbote, Perú* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote, Ancash]. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2732/42803.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Otero, R. M., Ocampo, S., Sandoval, A. y Elguera, S. M. (2022). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. https://www.researchgate.net/publication/372615616_La_relacion_entre_el_juego_y_el_desarrollo_de_habilidades_sociales_autonomia_y_comunicacion_en_el_preescolar
- Requejo, M. I. y Montenegro, A. R. (2018). *Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 301 de Cutervo, Cajamarca* [Trabajo de investigación para obtener el Grado de Bachiller, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4492/BC-3319%20REQUEJO%20DIAZ%20%20MONTENEGRO%20RIVERA.pdf?>
- Robles, H. (2022). *Método inductivo y deductivo en la investigación: qué son y en qué se diferencian*. <https://enclavecientifico.com/metodo-inductivo-deductivo-ejemplos>

- Rodríguez, C. (2020). Valor pedagógico del juego en el desarrollo del niño. Educa y Aprende. <https://educayaprende.com/el-valor-educativo-del-juego/>
- Ruiz, C. R. (2009). *El juego Infantil*. Innovación y Experiencias Educativas. Granada-España. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Sanz, E. (2022). *Socialización en la infancia: características y desarrollo*. Revista Eres Mamá, Valladolid-España. <https://eresmama.com/socializacion-en-la-infancia-caracteristicas-y-desarrollo/>
- Simbaña, L. P. (2022). Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una unidad educativa en el Valle de Los Chillos, Quito, Ecuador. Universidad Politécnica Salesiana, Quito. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22094?mode=full>
- Sosa, A. (2013). Método analítico-sintético. <https://prezi.com/c3cu3jwuax79>
- Thomen, M. (2019). *Qué es la amistad verdadera*. Psicología-Online. Disponible en <https://www.psicologia-online.com/que-es-la-amistad-verdadera-4632.html>
- Torres, N. (2021). *En qué consiste las habilidades sociales y la asertividad*. PsicoActiva. <https://www.psicoactiva.com/blog/habilidades-sociales-y-asertividad>
- Triperos, A. (2017). *Vygotsky y su teoría constructivista del juego*. E-Innova BUCM. Universidad Complutense de Madrid. https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Yf-hd9_MKUK
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través de juego*. Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)-Nueva York. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Unicef. (2020). *Situación de los niños y niñas en América latina y el Caribe en cifras*. Unicef para cada infancia 75. <https://www.unicef.org/lac/ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>

APÉNDICE/ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

CUADRO 2

Problema de Investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>Problema general ¿De qué manera influye la aplicación de la estrategia del juego en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021?</p> <p>Problemas Derivados ¿Qué nivel de desarrollo de socialización tienen, en el área de Personal Social, los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021?</p> <p>¿Qué influencia tiene la aplicación de la estrategia del juego en las actitudes comunicativas, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de la estrategia del juego en la socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.</p> <p>Objetivos Específicos Identificar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021. Evaluar la influencia de la aplicación de la estrategia del juego en las actitudes comunicativas, en el área de Personal Social, de los niños de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021. Reconocer la influencia de la aplicación de la estrategia del</p>	<p>La aplicación de la estrategia del juego influye significativamente en el desarrollo de la socialización, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años, de la Institución Educativa N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.</p>	<p>Variable independiente: Estrategia del juego</p>	Organización y preparación del juego	<ol style="list-style-type: none"> 1) Muestra interés en el juego seleccionado 2) Desea participar en el juego 3) Conoce los pasos del juego 4) Acepta las orientaciones que el docente 	<p>Muestra de estudio: 15 niños de cuatro años de edad Unidad de análisis: Cada uno de los niños que fueron evaluados Instrumentos de recolección de datos: Ficha de observación (pre test y post test) Técnicas de procesamiento de datos: Tablas estadísticas Figuras estadísticas de barras e histogramas. Prueba de hipótesis: “t” Student. Tipo de estudio:</p>
				Ejecución del juego	<ol style="list-style-type: none"> 5) Participa activamente en el juego 6) Ejecuta los pasos del juego 7) Realiza el juego con alegría 8) Espera su turno 	
				Evaluación del juego	<ol style="list-style-type: none"> 9) Valora el juego 10) Respeta a sus compañeros en el juego 11) Cumple las orientaciones recibidas 12) Es responsable en el papel que le toca 	
			Variable dependiente: Socialización infantil	Actitudes comunicativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversa con sus pares mientras juega 2. Escucha con atención al otro 3. Expresa sus deseos libremente 4. Respeta la opinión del otro 	

<p>¿Cómo influye la aplicación de la estrategia del juego en las actitudes afectivas, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación de la estrategia del juego en la actitud asertiva, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021?</p>	<p>juego en las actitudes afectivas, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.</p> <p>Explicar la influencia de la aplicación la estrategia del juego en la actitud asertiva, en el área de Personal Social, de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa N° 10235, de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.</p>			<p>Actitudes afectivas</p>	<p>5. Confía en sus compañeros mientras juega 6. Acepta que otros niños se integren al grupo 7. Se muestra contento al compartir algo 8. Valora lo que hacen otros niños</p>	<p>Aplicado Nivel: Explicativo Diseño de investigación: Pre experimental</p>
<p>Actitudes asertivas</p>	<p>9. Se integra al grupo con facilidad 10. Reconoce sus aciertos y desaciertos 11. Es tolerante en situaciones adversas 12. Respeta las diferencias de los demás</p>					

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

2.1. Ficha de observación sobre la estrategia del juego

Cutervo, septiembre del 2021

Objetivo. Observar las actitudes durante la aplicación de juegos de los niños de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.

Instrucción. De acuerdo a la actitud de cada niño del grupo de experimento, desde la organización, ejecución hasta la evaluación del juego, marcar un aspa (X) en la alternativa de cada ítem de la hoja de observación.

Dimensiones	Ítems	Alternativa	
		Sí	No
Organización y preparación	1) El niño muestra interés en el juego seleccionado		
	2) El niño desea participar en el juego		
	3) El niño conoce los pasos del juego		
	4) Acepta las orientaciones del docente		
Ejecución del juego	5) Participa activamente en el juego		
	6) Ejecuta los pasos del juego		
	7) Realiza el juego con alegría		
	8) Espera su turno		
Evaluación del juego	9) Valora el juego		
	10) Respeta a sus compañeros en el juego		
	11) Cumple las orientaciones recibidas		
	12) Es responsable de inicio a fin en el juego		

1.1. Ficha de observación sobre la socialización infantil

Cutervo, septiembre-Diciembre del 2021

Objetivo. Identificar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los estudiantes de cuatro años, de la Institución Educativa Inicial N° 10235, de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, el año 2021.

Instrucción. Para evaluar la socialización del niño en la dimensión actitud comunicativa, actitud afectiva y actitud asertiva, marcar un aspa (X) en la categoría y peso de cada uno de los ítems de la siguiente evaluación.

Tabla 9

Baremo de la evaluación de la socialización infantil

Alternativa	Peso
Sí	5
No	1

Ficha de observación

Fecha: ___/___/2021

Instrucción. Marcar un aspa (X) en el casillero de cada la alternativa y valor, de cada indicador, por dimensión, de la variable socialización, en cada uno de los niños evaluados.

N°	Dimensión	Actitudes comunicativas								Actitudes afectivas								Actitudes asertivas								Puntaje
	Ítem	Conversa con sus pares mientras juega		Escucha con atención al otro		Expresa sus deseos libremente		Respeta la opinión del otro		Confía en sus compañeros mientras juega		Acepta que otro niño se una al grupo		Muestra alegría al compartir algo		Valora lo que hacen otros niños		Se integra al grupo con facilidad		Reconoce sus aciertos y desaciertos		Es tolerante en situaciones adversas		Respeta diferencias del otro		
		Alternativa	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	
	Calor/Peso	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	
1	Niño 1																									
2	Niño 2																									
3	Niño 3																									
4	Niño 4																									
5	Niño 5																									
6	Niño 6																									
7	Niño 7																									
8	Niño 8																									
9	Niño 9																									
10	Niño 10																									
11	Niño 11																									
12	Niño 12																									
13	Niño 13																									
14	Niño 14																									
15	Niño 15																									

Anexo 3. Confiabilidad de la hoja de observación, según prueba piloto

Tabla 10

Fiabilidad de la hoja de observación

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem3	Ítem 4	Ítem5	Ítem6	Ítem7	Ítem8	Ítem9	Ítem10	Ítem11	Ítem12		
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	
2	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	7	
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	6	
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	
5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	
6	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	
7	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	5	
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	
9	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	
10	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	
P	0.7	0.6	0.5	0.5	0.6	0.7	0.5	0.7	0.7	0.9	0.7	0.6	VT	3.7889
qm(1-P	0.3	0.4	0.5	0.5	0.4	0.3	0.5	0.3	0.3	0.1	0.3	0.4		
pq	0.21	0.24	0.25	0.25	0.24	0.21	0.25	0.21	0.21	0.09	0.21	0.24	2.61	
						K	15							
						Vi	3.12							
						Vt	8.44444							
							0.70195							

Nota. Coeficiente de fiabilidad de KR (Kuder Richardson).

Anexo 4. Instrumento de juicio-opinión de expertos

1. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto: Vásquez Rojas, Emigdio G.

Instrumento motivo de evaluación: Ficha de observación

Autor del instrumento: Raquel, Muñoz Silva

2. Aspectos del Instrumento.

INDICADOR	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Bueno 41 - 60				Muy Bueno 61 - 80				Excelente 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Este formulario está con lenguaje apropiado														X						
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables														X						
3. Actualidad	Adecuado al nuevo enfoque educativo														X						
4. Organización	Existe una organización lógica															X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de la cultura pedagógica														X						
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos - científicos de la Cultura Pedagógica															X					
8. Coherencia	Entre las variables y los indicadores																X				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.															X					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación															X					

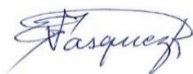
Opinión de Aplicabilidad

El instrumento de recojo de datos evaluado es **bueno**, dado que mide los indicadores y criterios metodológicos propuesto por la Universidad.

Promedio de valoración: 72 puntos

Lugar y fecha: Cutervo, julio del 2021.

Firma del experto:



Mg. Emigdio G., Vásquez Rojas

D.N.I. N°: 27392397

Anexo 5. Resolución de aprobación del proyecto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Fundada por Ley 14015 del 13 de febrero de 1962
CAJAMARCA – PERU

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Pabellón 1G-202 Teléfono: 365847



RESOLUCIÓN DE CONSEJO DE FACULTAD N° 456-2021-V-FE-UNC

Cajamarca, 11 de noviembre del 2021

Visto: El OFICIO N° 0446-2021-V-EPD-FE-UNC, de fecha 09 de noviembre del 2021, presentado por el Director de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente, el Informe N° 045-2021-UIFE-FE-UNC de fecha 18 de octubre del 2021, presentado por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y el acuerdo de al Consejo de Facultad de Educación en su Sesión Ordinaria de fecha 10 de noviembre del presente año, y;

CONSIDERANDO:

Que, mediante el oficio de visto, el Director de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente Dr. Eduardo Federico Salazar Cabrera presenta el Proyecto del Trabajo de Investigación titulado: "LA ESTRATEGIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL, EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10235, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, DEL AÑO 2021", cuya autora es la estudiante Raquel Muñoz Silva, siendo asesor el M.Cs. José Rosario Calderón Bacón.

Que, mediante el Informe de visto, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación el M.Cs. José Rosario Calderón Bacón, da opinión favorable del Proyecto del Trabajo de Investigación titulado: "LA ESTRATEGIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL, EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10235, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, DEL AÑO 2021", cuya autora es la estudiante Raquel Muñoz Silva, siendo asesor el M.Cs. José Rosario Calderón Bacón.

Que, El Consejo de Facultad de Educación en su Sesión Ordinaria de fecha 10 de noviembre del presente año, acordó aprobar el Proyecto del Trabajo de Investigación titulado: "LA ESTRATEGIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL, EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10235, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, DEL AÑO 2021", cuya autora es la estudiante Raquel Muñoz Silva, siendo asesor el M.Cs. José Rosario Calderón Bacón.

Estando a lo Expuesto y de conformidad con los Artículos 46° y 54°, 150° y 153° del Estatuto Vigente de la Universidad Nacional de Cajamarca y en uso de las atribuciones conferidas por la Ley Universitaria N° 30220;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR, el Proyecto del Trabajo de Investigación titulado: "LA ESTRATEGIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL, EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10235, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, DEL AÑO 2021", cuya autora es la estudiante Raquel Muñoz Silva, siendo asesor el M.Cs. José Rosario Calderón Bacón.

ARTÍCULO SEGUNDO: HACER CONOCER, la presente a la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente, a la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación, al Asesor del Proyecto del Trabajo de Investigación al M.Cs. José Rosario Calderón Bacón y a la interesada para su conocimiento y fines.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Dr. Juan A. León Castro
DECANO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Constante R. Carranza Sanchez
SECRETARIO ACADÉMICO

- c.c.
- Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente
- Unidad de Investigación de la Facultad de Educación
- M.Cs. José Rosario Calderón Bacón
- Interesada
- Archivo
- Lizeth

Anexo 6. Solicitud para la constancia de autorización de la aplicación del proyecto

“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD”

OFICIO N° 05-2021/I.E.I.10235 S.R.M.Q.C

Al : Director: Francisco Custodio Vargas Vargas

Director de la unidad de Gestión Educativa Local Cutervo

DE : La profesora Raquel Muñoz Silva

: Docente en la Institución Educativa Inicial N°10235

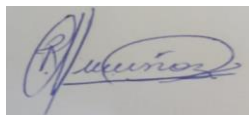
ASUNTO: SOLICITO PERMISO PARA APLICAR MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10235.

FECHA: Cutervo 25 de junio del año 2021.

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho con la finalidad de saludarle y al mismo tiempo solicito permiso para asistir a la institución educativa junto con los niños de 4 años de edad del aula “pequeños gigantes” con la finalidad ejecutar las actividades de mi trabajo de investigación con fines de optar el grado bachiller en la Universidad Nacional de Cajamarca.

Aprovecho la oportunidad para reiterar a usted, las muestras de mi especial consideración.

Atentamente



Profesora Raquel Muñoz Silva

Anexo 7. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Conociendo a mis compañeros"

FECHA: *Miércoles 15 de septiembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "conociendo a mis compañeros" Propósito: Los niños y niñas expresan sus emociones y muestra su simpatía a sus compañeros durante el juego de socialización. ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de una dinámica "Había un sapo" <p>Había un sapo, sapo, sapo, sapo de chaqueta verde, verde ,verde, verde que nadaba en el río, río, río, río, se moría de frío, frío, frío, frío, su mamita sapa sapa, sapa, sapa me conto, conto ,conto, conto, que tenía un amigo ,amigo ,amigo ,amigo ese amigo eres tú, tu, tu, tu(bis) –menciona el nombre de su compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto la dinámica?, ¿Por qué? ¿Quiénes han participado? ¿Que se menciona en la canción? ¿Los juegos son iguales o son diferentes? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Conociendo a mis compañeros" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <p style="text-align: center;">CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego uno de los niños (as) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otros niños (as) .Mientras la que fue nombrada corre a coger el balón, el resto arranca lo más lejos posible. Para que paren de correr, la niña (o) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primer niño(a) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando las niñas que corrían escuchan esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niña nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego. ✓ Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón. ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego , donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿Que le agregaríamos al juego para que sea más divertido? ✓ Los niños(as) realizan ejercicios de relajación lo que ellos desean. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Con quienes van a compartir este juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Programa curricular



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Baile por parejas"

FECHA: *Miércoles 22 de septiembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. ✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.

III.SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que el día de hoy se va a realizar un juego llamado "baile por Parejas". Propósito: Los niños y niñas respetan las reglas de juego mostrando empatía durante el juegos socializándose con sus compañeros ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de una dinámica. <u>El rey manda</u> Yo tengo mi tío Fernando yo tengo mi tío José -alto - que pasa -el rey manda.- ¿que manda? -manda que los niños salten, griten, corran. ✓ Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego?, ¿De qué trató la dinámica? ¿Saben ustedes otra dinámica? ¿Qué acciones han realizado? ¿Todos los juegos serán iguales o tendrán diferentes reglas? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "baile por parejas" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>Baile por parejas</u> ✓ Se necesitan un mínimo de 11 personas (número impar). El objetivo es establecer buena relación en el grupo y favorecer los vínculos sociales. En la ejecución, los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. La persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada, es la que comienza de nuevo con el canto. ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿Les justo el juego?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?. ✓ Los niños(as) sentados mueven sus pies realizan palmadas comentamos sobre el juego que hemos realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes se han agrupado? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV.BIBLIOGRAFÍA

- ☀ Programa curricular inicial



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Abrazos musicales"

FECHA: *Sueves 30 de septiembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió. Ejemplo: El niño va en busca del adulto o le avisa al ser rechazado en el juego
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Abrazos musicales" Propósito: Los niños y niñas Juegan con sus compañeros ,se integra en actividades y dan razón cuando es rechazado. ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de una canción Consiste en cantar y realizar los movimientos mencionados. <li style="text-align: center;"><u>Un ratoncito viiii</u> Un ratoncito vi bailando en el suit ,vino un gato negro fijo ,me miro y el pobre ratoncito ñam se lo comió ✓ Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego?, Alguna vez han realizado algún juego? ¿En qué lugar lo realizaron?¿Qué juegos conocen?¿Para que realizamos un juego ¿Qué otros juegos divertidos conocen?¿Para que realizamos juegos? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Abrazos musicales" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <li style="text-align: center;"><u>Abrazos musicales</u> ✓ Se colocara música en la radio a la ves los niños y niñas bailan en el aula, cuando la música se detiene un niños abraza a otro niño, .La música continua, los participantes vuelven a bailar si desean con sus compañero .La siguiente vez que la música se detiene se abrazan 3 personas .El abrazo seguirá siendo cada vez de más niños. ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Se explica a los niños cual ha sido nuestra finalidad al realizar este juego (Es un juego de diversión donde no hay ganadores.) ✓ Los niños(as) sentados mueven sus extremidades y comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA
 Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Ángel de muela de oro"

FECHA: *Miércoles 6 de Octubre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. ✓
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Ángel de muela de oro" Propósito: reconoce sus intereses y se integra en los juegos mostrando empatía logrando la socialización. ✓ Se motivará a los niños y niñas con un juego <u>Juguemos en el bosque</u> ✓ Juguemos en el bosque mientras el lobo esta. Preguntamos lobo que estás haciendo. ¿Les gusto el juego?, ¿Hace cuánto tiempo que no juegan el lobo? ¿En qué lugar lo realizaron? ¿Te gusto ser el lobo?¿a cuantos amigos ha comido el lobo? ¿Sera igual bailar y mover los pies o tener los pies sin moverlos o quietos? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Angel de muela de oro" para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>Ángel de muela de oro</u> <ul style="list-style-type: none"> - Se elige a dos niños que serán el Ángel de muela de d oro y el vendedor de frutas. todos los niños y niño deben pensar en una fruta sin mencionarlo cuando pase el vendedor deben decirle el nombre de la fruta en sus orejas luego el vendedor anuncia vendo frutas. allí pasa el ángel de muela de oro y dice tun tun -si quien es - el ángel de muela de oro -que desea -una fruta -que fruta- lucma - no hay - o - si hay .se realiza hasta sacar todas las frutas seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite. ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Los niños(as) sentados comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA
 Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "El Escondite"
FECHA: *Jueves 14 de Octubre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	4 AÑOS ✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "EL ESCONDITE" Propósito: Los niños y niñas mencionan sus intereses respetando sus compañeros resolviendo conflictos y ayudando a sus compañeros. Logrando su socialización ✓ Se motivará a los niños y niñas con un juego <u>Veo veo que cosa es</u> ✓ Juguemos en el bosque mientras el lobo esta. Preguntamos lobo que estás haciendo. ¿Les gusta Bailar?, ¿Hace cuánto tiempo que no bailan? ¿En qué lugar lo realizaron? ¿Qué canción les ha gustado más para bailar? ¿Para qué bailamos? ¿Será igual bailar y mover los pies o tener los pies sin moverlos o quietos? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "El escondite" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>EL ESCONDITE</u> l escondite. Participan de cinco a más niños. Este juego permite resolver problemas y desarrollar emociones. En el procedimiento, un niño trata de pillar y los demás se esconden; el que busca, cuenta hasta diez, mientras los otros se esconden. El que busca o pilla debe ir a lugares que sospecha ser escondites. Finalmente, el último pillado se convierte en buscador y el juego continúa. Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Se explica a los niños cual ha sido nuestra finalidad al realizar este juego (Es un juego de diversión donde no hay ganadores.) ✓ Los niños(as) sentados comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "soy una serpiente"

FECHA: *Miércoles 10 octubre-2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Construye su identidad</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Se valora a sí mismo</i> ✓ <i>Regula sus emociones</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar</i> ✓
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Interactúa con todas las personas.</i> ✓ <i>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</i> ✓ ✓ <i>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</i>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Soy una serpiente" Propósito: reconoce sus emociones y de los demás y se socializa con sus compañeros. ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de una canción Consiste en cantar y simular que subimos al autobús. <u>Las ruedas del autobús</u> Las ruedas del autobús girando van girando van , por la ciudad ,los pasajeros dicen rin rin rin rin rin por la ciudad, los niños cantan ,la ,la la,la, la. ✓ Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego?, ¿conocían este juego?;¿Cómo lo jugaban ¿ Con quién jugaban? ¿En qué lugar lo realizaron?¿Qué juegos conocen?¿Para que realizamos un juego ¿Para qué creen ustedes que realizamos juegos?¿Los juegos serán divertidos o aburridos?. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "soy una serpiente" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>Soy una serpiente</u> - Se seleccione un niño y se le dice que será una serpiente que está buscando una parte de su cola , el niño cantara la canción "soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de mi cola y señala un niño que está sentado en su silla, el niño sale y se coge de la cintura del niño que lo ha llamado; los demás niños están sentados en su silla esperando ser llamados para ser parte de la cola Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan .La docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Se explica a los niños cual ha sido nuestra finalidad al realizar este juego (Es un juego de diversión donde no hay ganadores.) ✓ Los niños(as) sentados levantan sus pies, brazos y comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "La Gallina Ciega"

FECHA: *Jueves 28 de octubre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió. Ejemplo: El niño va en busca del adulto o le avisa al ser rechazado en el juego
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<p>✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "La gallina ciega"</p> <p>Propósito: Los niños y niñas se integran en los juegos y mencionan cuando se sienten rechazados o aceptados en el grupo así van desarrollando su socialización.</p> <p>motivará a los niños y niñas con un juego chocolate</p> <p>Recordamos sus nombres de sus amigos vamos. Choco choco la la choco choco te te .chocolate late, ¿niños cuál es su nombre?</p> <p>¿Recuerdan este juego? ¿De quién olvidaron su nombre? ¿Qué tal si recordamos? ¿Niños conocen el juego la gallinita ciega? ¿En qué consiste? ...¿El niño vendado recuerda a sus compañeros cuando los toca y dialogan?</p>	<p>✓ RR.HH</p> <p>✓ Estímulo Verbal.</p>
DESARROLLO	<p>✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "gallinita ciega" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos.</p> <p>Se explicara en consiste el juego: <u>La gallina ciega</u></p> <p><u>Materiales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • se requiere una venda o pañuelo, • cinco a más participantes y espacio. <p><u>Descripción</u></p> <p>El juego inicia vendando los ojos de un niño, que representa la gallina ciega. Se le hace girar unas tres vueltas para desorientarlo y se le pide que busque a los otros niños que le hablan y tocan el cuerpo desde diferentes direcciones. La gallinita ciega trata de agarrar o atrapar. Y, cuando lo logra, la gallina ciega debe reconocerlo y si lo logra, este niño pasa a ser la nueva gallinita ciega y el juego continúa. Cambia el rol .La docente anima y observa cómo se socializan finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Los niños(as) sentados y comentan lo que han realizado.</p>	<p>✓ RR.HH</p> <p>✓ Estímulo Verbal.</p> <p>✓ Pelota</p> <p>✓ Juguetes</p>
CIERRE	<p>✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego?</p> <p>✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado.</p>	<p>✓ RR.HH</p> <p>✓ Estímulo Verbal.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego...
"Saltemos la cuerda"

FECHA: *Miércoles 03 de Noviembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Saltar la cuerda" Propósito : Los niños y niñas muestran simpatía y se socializan con los demás. Se motivará a los niños y niñas con un juego <u>Juguemos en el bosque</u> ✓ Juguemos en el bosque mientras el lobo esta.preguntamos lobo que estas haciendo ¿Les gusta Bailar?¿Hace cuánto tiempo que no bailan? ¿En qué lugar lo realizaron?¿Que canción les ha gustado más para bailar?¿Para qué bailamos? ¿Sera igual bailar y mover los pies o tener los pies sin moverlos o quietos? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Saltar la cuerda" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>Saltar la cuerda</u> El propósito de este juego es desarrollas emociones ,incentivar la coordinación motriz Materiales: una soga, cuatro niños, canción y espacio. El procedimiento inicia cuando dos niños cogen la soga de los extremos y mueven formando un arco. Los otros dos, saltan la soga siguiendo la onda de la soga con el suelo. Al mismo tiempo que saltan cantan la canción y si saltan sin perder hasta terminar la canción hacen 5 puntos, pero siguen saltando hasta llegar a 20 puntos. La pareja de niños que sumó 25 puntos saltando, gana el juego. Si perdieron el salto por tropezar con la soga, pierde y cambia la posición o pasan a mover la soga. La docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguientes preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. ✓ Los niños(as) sentados comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV.BIBLIOGRAFÍA

☀ Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "La gran tortuga"

FECHA: *Miércoles 10 de noviembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar ✓
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Las culebras"

FECHA: *Mercedes 17 de noviembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió. Ejemplo: El niño va en busca del adulto o le avisa al ser rechazado en el juego.
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que el día de hoy se va a realizar un juego llamado "Las culebras". ✓ Propósito: Los niños y niñas respetan ,se integran al grupo de juego y se socializan ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de una Canción <u>Los animales que van por el bosque</u> Los animales que van por el bosque corren, corren, corren, corren . Los caballitos que van por el bosque, los pajaritos que van por el aire vuelan, vuelan ,vuelan,velan,vuelan. Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué acciones han realizado? ¿Saben ustedes canción? ¿Entonar una canción será igual a jugar un juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Las culebras" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>Las culebras</u> ✓ Participan mínimo de 8 personas. Tiene el objetivo de practicar la tolerancia, esfuerzo físico y las relaciones personales. Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Los jugadores forman grupos. Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del que está atrás el cuerpo del que se ubica adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante. ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿Les justo el juego?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?. ✓ Los niños(as) sentados mueven sus pies realizan palmadas comentamos sobre el juego que hemos realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes se han agrupado? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Programa curricular inicial



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Caliente o frío"

FECHA: *Miércoles 24 de Noviembre -2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Caliente o frío". <u>Propósito.</u> Los niños y niñas expresan sus emociones y se relacionan con sus compañeros. ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de un juego Consiste en cantar y realizar los movimientos mencionados. <u>Mi cuerpo se está moviendo</u> Mi cabeza se está moviendo, mi cabeza se está moviendo, mi cabeza se está moviendo, ta ralalalala Hombros,manos,pies,deditos,piernas,cintura. ✓ Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego?, Alguna vez han realizado algún juego? ¿En qué lugar lo realizaron?¿Qué juegos conocen?¿Para que realizamos un juego ¿Sera igual realizar un juego que recitar una poesía? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Caliente o frío" ✓ Se explicara en consiste el juego: <u>Caliente o frío</u> <ul style="list-style-type: none"> - Se dividen los participantes en pequeños grupos. Se seleccione un representante de cada grupo para convertirse en el buscador del objeto. - Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite. ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en circulo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les gusto el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Se explica a los niños cual ha sido nuestra finalidad al realizar este juego (Es un juego de diversión donde no hay ganadores.) ✓ Los niños al finalizar hacen ejercicios de relajación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Quemados"

FECHA: *Jueves 29 de noviembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar ✓
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Quemados"

FECHA: *Junes 29 de noviembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar ✓
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Quemados" Propósito: Los niños y niñas juegan y se socializan respetando a sus compañeros siguiendo las reglas del juego ✓ Se motivará a los niños y niñas con una canción <u>Debajo de un puente</u> ✓ Debajo de un puente había una serpiente verdad que si tilín tilín .verdad que no tolón tolón. Si te mueves o te ríes te daré un pellizco en la punta de tu corazón. ¿Alguna vez jugaron este juego? ¿Qué otros juegos existen?¿ ¿En qué lugar lo realizaron? Como se sienten cuando realizan juegos ¿Todos los juegos tienen las mismas reglas? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 0
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente dialoga con los niños y niñas que se va a realizar un juego llamado "Quemados" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego. : <u>QUEMADOS</u> Materiales: una o dos pelotas, Cuatro a más niños y espacio. <u>DESCRIPCION</u> Proceso: Se organiza a los niños y niñas y se explica las reglas de juego Organizar dos equipos y distanciarse unos tres metros. Luego, ambos equipos lanzan las pelotas a los contrarios a pegarlos en cualquier parte del cuerpo. El jugador golpeado sale del juego. Si el jugador contrario coge la pelota, sale el que la arrojó. El ganador es el que se queda con el balón y no ha sido golpeado durante el juego. La docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Los niños(as) sentados levantan sus pies, brazos y comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀ Rutas De Aprendizaje



PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "Quemados" Propósito: Los niños y niñas juegan y se socializan respetando a sus compañeros siguiendo las reglas del juego ✓ Se motivará a los niños y niñas con una canción <u>Debajo de un puente</u> ✓ Debajo de un puente había una serpiente verdad que si tilín tilín .verdad que no tolón tolón. Si te mueves o te ríes te daré un pellizco en la punta de tu corazón. ¿Alguna vez jugaron este juego? ¿Qué otros juegos existen?¿ ¿En qué lugar lo realizaron? Como se sienten cuando realizan juegos ¿Todos los juegos tienen las mismas reglas? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 0
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente dialoga con los niños y niñas que se va a realizar un juego llamado "Quemados" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego. : <p><u>QUEMADOS</u> Materiales: una o dos pelotas, Cuatro a más niños y espacio.</p> <p><u>DESCRIPCION</u> Proceso: Se organiza a los niños y niñas y se explica las reglas de juego Organizar dos equipos y distanciarse unos tres metros. Luego, ambos equipos lanzan las pelotas a los contrarios a pegarlos en cualquier parte del cuerpo. El jugador golpeado sale del juego. Si el jugador contrario coge la pelota, sale el que la arrojó. El ganador es el que se queda con el balón y no ha sido golpeado durante el juego. La docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Los niños(as) sentados levantan sus pies, brazos y comentan lo que han realizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀️ Rutas De Aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "Pies quietos"

FECHA: *Jueves 02 de diciembre - 2021*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ Construye su identidad	✓ Se valora a sí mismo ✓ Regula sus emociones	✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar
	✓ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros..

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños y niñas que vamos a realizar un juego "Pies quietos" ✓ <i>Propósito:</i> Reconoce sus emociones participando y respetando la construcción de acuerdos para el juego donde se socializa con sus compañeros. ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de un baile(radio) ✓ Consiste en Bailar al ritmo de la música. Luego se les hace las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusta Bailar?, ¿Hace cuánto tiempo que no bailan? ¿En qué lugar lo realizaron? ¿Qué canción les ha gustado más para bailar? ¿Para qué bailamos? ¿Será igual bailar y mover los pies o tener los pies sin moverlos o quietos? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "Pies quietos" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <p style="text-align: center;"><u>Pies Quietos</u></p> <p>Se requiere más de 10 participantes. Inicia asignando a cada jugador un número del 1 a 10. Se colocan en círculo. Un niño entra en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta o similar) tan alto como pueda, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado, coge la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "pies quietos" y, todos se quedan dónde están. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son más bien tres saltos), de tal manera que se pueda acercarlo lo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a él. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana</p> ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego ,donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿por qué?¿. Se explica a los niños cual ha sido nuestra finalidad al realizar este juego (Es un juego de diversión donde no hay ganadores.) ✓ Los niños(as) sentados levantan sus pies, brazos y comentan lo que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal. ✓ Pelota ✓ Juguetes
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría agregar al juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

☀️ Rutas De Aprendizaje



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10235
 Prof. FRANCISCO C. Vargas Vargas
 DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Juego "El Inquilino"

FECHA:



II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	✓ <i>Construye su identidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Se valora a sí mismo</i> ✓ <i>Regula sus emociones</i> 	✓ <i>Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió. Ejemplo: El niño va en busca del adulto o le avisa al ser rechazado en el juego</i>
	<i>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Interactúa con todas las personas.</i> ✓ <i>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</i> 	✓ <i>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</i>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona a los niños que vamos a realizar un juego "El inquilino" ✓ Se motivará a los niños y niñas a través de música .(Huayno pio, pio pio) ✓ Luego se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gusto bailar?, ¿Por qué? ¿Qué música han bailado?¿Alguna vez han escuchado esta canción ?¿ ¿Sera igual bailar que realizar un juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">EL INQUILINO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica los niños que vamos a realizar un juego llamado "El inquilino" y que para poder realizarlo se necesita la colaboración de cada uno de ellos. ✓ Se explicara en consiste el juego: <p style="text-align: center;">EL INQUILINO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente comenta que se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente. ✓ El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío! ✓ Una vez terminada la explicación del juego, los niños(as) se ponen de pie para realizar el juego , donde todos participan ,la docente anima y observa cómo se socializan ,finalizado el juego nos sentamos en círculo y realizamos las siguiente preguntas:¿De qué trato el juego?¿se ha respetado las reglas del juego?¿Les justo el juego?¿Por qué?¿Cómo se han sentido durante el juego?¿Que le agregaríamos al juego para que sea más divertido? ✓ Se explica a los niños(as) la finalidad del juego (Que los niños se socialicen y se integren en diferentes grupos). ✓ Los niños(as) no ubicamos de cubito dorsal y realizamos palmadas ,luego sentados realizamos palmadas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan acerca del juego mediante las siguientes interrogantes: ¿Quiénes participaron durante el juego? ¿Fue difícil realizarlo? ¿Fue fácil? ¿Por qué? ¿Con quienes han participado? ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿Por qué? ¿Con quienes van a compartir este juego? ✓ Se le recomienda a los niños(as) al llegar a su casa comenten con sus padres acerca del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RR.HH ✓ Estímulo Verbal.

IV. BIBLIOGRAFÍA

 Rutas De Aprendizaje
 CURRÍCULO NACIONAL

Anexo 7. Evidencias del estudio



Foto 1. Primer día de clase presencial. Director, docente y niños. (superior)

Foto 2. Desarrollo de una sesión de aprendizaje: docente y niños. (inferior)



Foto 3. Niños en el aula en actitud comunicativa.



Foto 4. Sesión de aprendizaje: docente y niños.



Foto 5. Actividad de enseñanza aprendizaje sobre socialización





1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Raquel Muñoz Silva

DNI/Otros N°: 46852934

Correo electrónico: raquel_muoz@hotmail.com

Teléfono: 921092014

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: La estrategia del juego en el desarrollo de la socialización, en el área personal social, en los estudiantes de cuatro años de edad, institución Educativa Inicial N° 10235 Distrito y provincia de Cutervo, Región Cajamarca, del año 2021.

Asesor: M. Cs. Jose Pesarro Calderón Bañón

Jurados: Prof. Demostenes Noain Chauz

líc : Oscar Jaime Noain Rosell

Doc : Susana Dalila Huaccha Alvarez

Fecha de publicación: 03 / 01 / 2025

Escuela profesional/Unidad:

Escuela profesional de perfeccionamiento docente

4. Licencias

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 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.



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

Repositorio Digital Institucional
CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

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
____/____/____

No autorizo

Firma

03 / 01 / 2025

Fecha