



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



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**“LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE  
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021”**

**Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación**

Presentado por:

**Nerly Medina Pérez**

Asesor:

**M. Cs. Elmer Luis Pisco Goicochea**

Cajamarca – Perú

**2025**



## CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

- Investigador:  
NERLY MEDINA PÉREZ  
DNI: 71099984  
Escuela Profesional/Unidad UNC:  
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE
- Asesor:  
M.Cs. ELMER LUIS PISCO GOICOECHEA  
Facultad/Unidad UNC:  
FACULTAD DE EDUCACIÓN
- Grado académico o título profesional  
 Bachiller     Título profesional     Segunda especialidad  
 Maestro     Doctor
- Tipo de Investigación:  
 Tesis     Trabajo de investigación     Trabajo de suficiencia profesional  
 Trabajo académico
- Título de Trabajo de Investigación:  
«LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021»
- Fecha de evaluación: 23 / 05 / 2025
- Software antiplagio:  TURNITIN     URKUND (OURIGINAL) (\*)
- Porcentaje de Informe de Similitud: 74 %
- Código Documento: 3777:487526387
- Resultado de la Evaluación de Similitud:  
 APROBADO     PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 02 / 07 / 2025

Firma y/o Sello Emisor Constancia

Nombres y Apellidos Elmer Luis Pisco Goicochea DNI: 26714773

\* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

**COPYRIGHT © 2025 by  
NERLY MEDINA PÉREZ**

Todos los derechos reservados



FORMATO N° 23

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 16 horas del día 23 de Mayo del 2025; se reunieron en el ambiente U.I.F.E. - 1H-203, 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 Dr. Oscar Jaime Marín Rosell  
Secretario: Docente Prof. Demostenes Marín Chávez  
Vocal: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz García  
Asesor: Docente M.C. Edmes Luis Pérez Gorcochea  
Representante de la UIF: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz García

Con el objeto de evaluar la Sustentación del Trabajo de Investigación titulado: "La estrategia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 328, Putervo, Cajamarca, 2021"

presentado por: Nerly Medina Pérez 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: decisiva (Letras) (Números)

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

Siendo las 17:30 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, 23 de Mayo del 2025

\_\_\_\_\_  
Presidente                      Secretario                      Vocal                      Asesor                      UIF

## **DEDICATORIA**

A mis queridos padres, hermanas, y de manera particular, a mi esposo y mi adorada hija, por brindarme fortaleza física y mental en mi superación profesional y logro de mis objetivos personales.

Nerly

## **AGRADECIMIENTO**

Al personal directivo y docente de la Universidad Nacional de Cajamarca, por sus orientaciones académicas oportunas en los estudios de bachillerato y, particularmente, en la culminación de este trabajo de investigación para optar el Grado de Bachiller.

Del mismo modo, mi reconocimiento a los estudiantes de cuatro años de edad, padres de familia, docentes de aula y autoridades de la Institución Educativa Inicial N° 328, por su apoyo incondicional en la ejecución y obtención de datos, sin la cual no sería posible terminar este estudio.

Nerly

*“La comprensión mutua entre humanos, tanto próximos como extraños es en adelante vital para que las relaciones humanas salgan de su estado bárbaro de incomprensión”.*

Edgar Morin

## ÍNDICE GENERAL

	Página
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL .....	viii
LISTA DE TABLAS .....	xi
LISTA DE CUADROS .....	xii
LISTA DE FIGURAS .....	xiii
RESUMEN .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1. Planteamiento del Problema.....	3
2. Formulación del Problema .....	10
2.1. Problema Principal .....	10
2.2. Problemas Derivados.....	10
3. Justificación de la Investigación .....	10
3.1. Justificación Teórica.....	10
3.2. Justificación práctica .....	11
3.3. Justificación Metodológica.....	11
4. Delimitación de la Investigación.....	11
4.1. Delimitación espacial. ....	11
4.2. Delimitación temporal.....	11
4.3. Delimitación social.....	12
4.4. Delimitación científica. ....	12
5. Objetivos de la Investigación .....	12
5.1. Objetivo General. ....	12
5.2. Objetivos Específicos. ....	12
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	13
1. Antecedentes de la Investigación .....	13
1.1. Antecedentes Internacionales .....	13
1.2. Antecedentes Nacionales.....	15
1.3. Antecedentes regionales y locales .....	16
2. Marco teórico-conceptual de la investigación .....	18
2.1. Teorías para la variable independiente: Estrategia del Juego Tradicional .	18

2.2.	Teorías para la variable dependiente: Proceso de Socialización .....	34
3.	Definición de Términos Básicos .....	45
3.1.	Estrategia. ....	45
3.2.	Juego educativo. ....	45
3.3.	Juegos tradicionales. ....	46
3.4.	Proceso de socialización. ....	46
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....		47
1.	Caracterización y Contextualización de la Institución Educativa N° 328 .....	47
1.1.	Descripción del Perfil de la Institución Educativa .....	47
1.2.	Breve Reseña Histórica de la Institución Educativa.....	47
1.3.	Características Demográficas y Socioeconómicas. ....	48
1.4.	Características Culturales y Ambientales .....	48
2.	Hipótesis de Investigación .....	48
2.1.	Hipótesis General .....	48
2.2.	Hipótesis Específicas .....	48
3.	Variables de Investigación .....	49
3.1.	Variable Independiente.....	49
3.2.	Variable Dependiente. ....	49
4.	Matriz de operacionalización de variables.....	49
5.	Población y Muestra.....	51
5.1.	Población .....	51
5.2.	Muestra .....	51
6.	Unidad de Análisis .....	52
7.	Métodos de Investigación .....	52
7.1.	Método Inductivo-Deductivo .....	52
7.2.	Método Analítico-Sintético. ....	52
7.3.	Métodos Estadísticos. ....	53
7.4.	Método Interpretativo. ....	53
8.	Tipo de Investigación.....	53
9.	Diseño de Investigación. ....	53
10.	Técnicas e instrumentos de recopilación de información .....	54
10.1.	Técnica: La observación.....	54
10.2.	Instrumentos de investigación .....	54
11.	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información .....	55
11.1.	Tabulación de Datos .....	55

11.2.	Figuras Estadísticas .....	55
11.3.	Medidas de Tendencia Central. ....	55
11.4.	Medidas de Dispersión. ....	55
11.5.	Prueba de Hipótesis. ....	55
12.	Validez y confiabilidad de investigación .....	56
12.1.	Validez.....	56
12.2.	Confiabilidad. ....	56
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		57
1.	Resultados por Dimensiones de la Variable Dependiente .....	57
2.	Prueba de Hipótesis: “t” Student.....	65
CONCLUSIONES.....		68
RECOMENDACIONES .....		70
REFERENCIAS .....		71
APÉNDICE Y/O ANEXOS .....		80

## LISTA DE TABLAS

	Página
Tabla 1. Población.....	69
Tabla 2. Muestra de estudio.....	70
Tabla 3. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en las habilidades sociales de los niños de cuatro años.....	75
Tabla 4. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el aprendizaje de normas de convivencia.....	77
Tabla 5. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en las acciones de bien común de los niños de cuatro años. ....	78
Tabla 6. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el proceso de socialización de los niños de cuatro años.....	80
Tabla 7. Estadígrafos sobre proceso de nivel de socialización de los niños.....	82
Tabla 8. Prueba de hipótesis.....	85

**LISTA DE CUADROS**

	Página
Cuadro 1. Nivel de socialización.....	60
Cuadro 2. Matriz de operacionalización de variables.....	68
Cuadro 3. Diseño pre experimental.....	72

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en las habilidades sociales de los niños de cuatro años.....	75
Figura 2. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el aprendizaje de normas de convivencia.....	77
Figura 3. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en las acciones de bien común de los niños de cuatro años. ....	79
Figura 4. Influencia de la aplicación de la estrategia del juego en el proceso de socialización de los niños de cuatro años.....	80

**LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS**

COVID-19:	Coronavirus 19
ESSALUD:	Seguro Social de Salud
I.E.I.:	Institución Educativa Inicial
m.s.n.m.:	Metros sobre el nivel del mar
MINEDU:	Ministerio de Educación
PRONOEI:	Programa no Escolarizado de Educación Inicial
ZDP:	Zona de Desarrollo Próximo
ZDR:	Zona de Desarrollo Real

## RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de niños de 4 años. La investigación se realizó en 2021 en la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo, Cajamarca, destacando la importancia de explorar metodologías didácticas que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia, un periodo crucial para la formación integral. El estudio empleó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi-experimental de tipo aplicado-explicativo. Se trabajó con una muestra no probabilística de 25 estudiantes, seleccionada por conveniencia. Para la recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo de alternativas cerradas, administrada antes y después de la intervención. Este instrumento fue validado por dos expertos y mostró una confiabilidad de 0.729 (Alfa de Cronbach). Para la verificación de hipótesis, se aplicó la prueba t de Student. Los resultados revelaron un valor de  $t=2.857$ , el cual superó el valor crítico de la tabla ( $t=1.6759$ ) para un nivel de confianza del 95% ( $\alpha=0.05$ ). Esto indicó que el 95% de los resultados obtenidos favorecieron al grupo experimental, sugiriendo un impacto positivo de la estrategia. En conclusión, la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales influye significativamente en el proceso de socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo. Esta evidencia estadística resalta el potencial pedagógico de los juegos tradicionales como herramienta eficaz para fomentar la interacción social y el desarrollo de habilidades en la primera infancia, atribuyendo directamente su eficacia a la implementación activa de dicha estrategia.

**Palabras claves:** Juegos tradicionales y socialización infantil.

## ABSTRACT

The main objective of this study was to determine the influence of traditional games on the socialization process of 4-year-old children. The research was conducted in 2021 at Early Childhood Education Institution No. 328 in Cutervo, Cajamarca, highlighting the importance of exploring teaching methodologies that promote the development of social skills in early childhood, a crucial period for comprehensive education. The study employed a quantitative approach with an applied-explanatory quasi-experimental design. The study worked with a non-probabilistic sample of 25 students, selected by convenience. A closed-choice checklist was used for data collection, administered before and after the intervention. This instrument was validated by two experts and showed a reliability of 0.729 (Cronbach's alpha). The Student t-test was applied to verify hypotheses. The results revealed a t-value of 2.857, which exceeded the table's critical value ( $t=1.6759$ ) for a 95% confidence level ( $\alpha=0.05$ ). This indicated that 95% of the results obtained favored the experimental group, suggesting a positive impact of the strategy. In conclusion, the implementation of the traditional games strategy significantly influences the socialization process of 4-year-old children at Initial Educational Institution No. 328 in Cutervo. This statistical evidence highlights the pedagogical potential of traditional games as an effective tool for fostering social interaction and skill development in early childhood, directly attributing their effectiveness to the active implementation of this strategy.

**Keywords:** Traditional games and child socialization.

## INTRODUCCIÓN

Los juegos y la socialización son las categorías esenciales de este trabajo de investigación, en una relación de causa y consecuencia básica en la vida social de la infancia y niñez, constituyendo el motor del aprender a ser y aprender a convivir, además del aprender a aprender cotidiano del niño. Los juegos tradicionales o populares, manejados didácticamente, contribuyen de manera divertida y placentera en la socialización infantil y generan las condiciones favorables para explorar, revivir y valorar la cultura de nuestros padres y abuelos de la comunidad, además, que ayudan en los aprendizajes diversos y el desarrollo de la inteligencia, emociones, sentimientos, actitudes y la formación motriz. Por su parte, el tema de la socialización, es un problema educativo-social latente en los infantes, inclusive en muchos niños y adolescentes, que necesariamente requieren ayuda o mediación permanente para facilitar la adaptación a nuevos contextos y evitar frustraciones, fobias, temores y miedos que afectan la personalidad del ser humano.

El problema de investigación fue: ¿Cómo influye la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021? La hipótesis se formuló de la siguiente manera: la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales sí influye significativamente en la socialización de los niños, la misma que aceptada en la prueba de hipótesis.

Los soportes teóricos provienen de la teoría psicogenética de Piaget, teoría socio-cultural de Vygotsky, teoría de la estrategia del juego tradicional y teoría de la socialización infantil y los metodológicos, se basan en el enfoque cuantitativo y alcance explicativo causal, nivel experimental y diseño preexperimental o con un solo grupo intacto, porque se trabajó

con un solo grupo durante tres meses, en el área de personal Social, con estudiantes autorizados por sus padres, ante la pandemia del COVID-19.

La estructura de esta tesis se compone de 4 Capítulos: Capítulo I. El problema de investigación. Incluye el planteamiento del problema, justificación del estudio, formulación del problema, alcances y objetivos de estudio. Capítulo II. Marco teórico-Conceptual. Comprende los antecedentes, las bases teóricas y la definición de términos básicos. Capítulo III. Metodología de la investigación. Incluye la caracterización y contextualización de la investigación, hipótesis de la investigación, variables de investigación, matriz de operacionalización de variables, población y muestra, unidad de análisis, métodos de investigación, tipo de investigación, diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas para el procesamiento y análisis de información, prueba de hipótesis y validez y confiabilidad. Capítulo IV. Resultados y discusión. Comprende los procesamientos, análisis e interpretación de tablas y figuras estadísticas, tanto de las dimensiones y el objetivo general o de ambas variables. También, la prueba de hipótesis. Finalmente se agregan la conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1. Planteamiento del Problema

El problema educativo de este trabajo es la dificultad de socialización que se evidencia en la mayoría de niños preescolares, de los jardines de infancia de la localidad. Esta situación que fue priorizada, por su trascendencia en los procesos de aprendizaje, desarrollo emocional y volitivo, dado que, según Calvo (2020) los seres humanos somos gregarios y sociales por naturaleza, dado que nacemos y vivimos formando parte de una agrupación de personas, primero en la familia, luego en la escuela, la comunidad y la sociedad. Ante esta problemática, se asumió como alternativa de solución la estrategia de los juegos tradicionales o populares, definidos como juegos típicos o propios de un lugar, región o país, que se realizan utilizando recursos de la comunidad, objetos del hogar o con su propio cuerpo. Es más, ayudan a valorar nuestras raíces culturales, preservar la cultura ancestral y experiencias que distraen y divierten. (Aidemar, 2020)

Los problemas de socialización infantil, no son situaciones o hechos aislados, sino que son recurrentes en las instituciones educativas del ámbito local, nacional e internacional. Veamos.

En el contexto internacional, respecto a los problemas de socialización, algunos psicólogos, los vinculan con los trastornos psicológicos que sufre el niño. Al respecto, Menéndez (s.f.), en su artículo: Los 4 trastornos psicológicos más comunes en niños, considera que regularmente los adultos creemos, erróneamente que los niños y adolescentes no suelen sufrir trastornos psicológicos. Es decir, olvidamos que la salud mental existe y es importante para todas las edades, incluyendo los niños, quienes viven a diario experiencias y vivencias sociales, que generan bienestar o malestar. Lo primero, ocurre cuando el individuo,

como ser social, logra éxitos en lo que hace, por ejemplo, al concluir sus tareas, participar en juegos, es escuchado, es aceptado por el otro, etc., situaciones que brindan estabilidad emocional, desarrollo de destrezas y habilidades sociales, adaptación social, seguridad emocional, entre otros indicadores, lo cual, condiciona una calidad de vida positiva y adecuación rápida a las diversas formas de vida en la escuela, la familia y la comunidad. Cuando el niño no logra bienestar, en la familia, escuela y la comunidad, sufre problemas psicológicos que pueden afectar sus aprendizajes y su comportamiento, que interfieren negativamente en sus quehaceres cotidianos y sus relaciones con los demás. En realidad, la infancia es una etapa en la que los niños se hallan más vulnerables que en otras etapas, porque su estado físico y salud mental dependen del cuidado y atención de los adultos y cualquier falla o descuido de los cuidados y atenciones que requiere, son causas potenciales de una problemas psicológicos, como: depresión infantil, manifiesta en tristeza, irritación, somnolencia o ausencia de sueño, pérdida o aumento de apetito de comer, cansancio o hiperactividad, baja concentración, sentimiento de inutilidad, autolesiones; ansiedad, evidente en miedo intenso a separarse de sus padres, temor externo a los animales, personas, miedo a interactuar con otras personas, sudoración, temblores, entre otros problemas, que interfieren la socialización, aprendizajes, emociones, sentimientos.

Por su parte, Lizondo et al. (2021), en su artículo: Pandemia y niñez: Efectos en el desarrollo de niños y niñas por la pandemia Covid-19, sostiene que, según algunos autores y la propia comunidad científica, las consecuencias de la pandemia afectarán, hoy y en el futuro, tanto en el crecimiento biológico o físico, desarrollo mental, como desarrollo psicosocial normal de los pequeños, sin que los padres de familia y maestros puedan hacer mucho solos o sin la participación de las entidades públicas y privadas de cada país. En este sentido, según las comunidades científicas, las mencionadas consecuencias están directamente relacionadas con las experiencias negativas de la pandemia, vividas por los niños, las familias y las escuelas

del mundo, particularmente, en tres campos o variables: desarrollo biopsicosocial, salud mental infantil y salud ocupacional y familiar en teletrabajo. Entre las consecuencias negativas identificadas tenemos: mayor dependencia emocional, inmadurez mental, problemas de sueño, incremento de la obesidad infantil, limitaciones en la adaptación y comunicación social, mayor tiempo dedicado a equipos tecnológicos electrónicos, menor tiempo dedicado a la comunicación con los niños, así como a la interacción entre pares. Sin embargo, este problema ha generado algunos beneficios para el niño, tales como: disminución número de accidentes, aumentó el acompañamiento e interacción de los padres con los hijos, tanto en juegos, tareas del hogar, también, en las tareas académicas. Finalmente, estos problemas permitirán diseñar propuestas o alternativas de solución de técnicos y evaluar el grado de participación y compromiso de las autoridades políticas, de las empresas públicas y privadas, de las autoridades educativas y de las organizaciones mundiales vinculadas con la educación y la salud, de cada país, que gracias a la pandemia permitió desvestir y ver tal como se encuentra la educación, en el mundo, sobre todo en los países subdesarrollados.

También, Lica (2020), en su artículo: La educación preescolar en tiempos de pandemia, sostiene que, ante la pandemia de COVID-19, los gobiernos de todo el mundo, asumieron como alternativa pedagógica, el acceso a clases virtuales, utilizando las plataformas que disponía cada país, en el caso de México: YouTube de Google para educación, con la cual se propuso la Nueva escuela mexicana virtual, como alternativa innovadora de emergencia, y evitar la suspensión de clases en aulas de 23 millones, entre estudiantes y profesores, de la escuela pública mexicana. Se dio prioridad a educación primaria, pensando sobre todo en los aprendizajes formales para el mundo competitivo, mediante los denominados aprendizajes clave, que lleven al alumno a prepararse para los nuevos retos de la vida competitiva global, gracias a la disponibilidad tecnológica, como internet y el celular; no se pensó, en la educación humanista y social y que los maestros no se pueden sustituir con máquinas digitales:

computadora, tableta, celular, televisor y otras, según la cual, se debe sentar al niño ante estas tecnologías, tratando de hacerle percibir, que la educación virtual es casi igual a las clases de salón, con la ventaja de evitar el contacto físico entre pares y evitar el contagio. Esto no funcionó, peor en educación inicial. La cosa fue imposible, porque, primero no había experiencia en los planes y programas, materiales, estrategias, etc.; segundo, las necesidades de los niños de preescolar, sobre todo las emocionales y sociales, no fue posible cubrirlas de manera virtual, ni siquiera usando material interactivo como cuentos y videos, porque, lo esencial: interacción, socialización, estados emocionales y afectivos, no se cubrió; tercero, la mayor dificultad fue la deficiente infraestructura digital aplicada a la educación. En teoría, en educación preescolar, debería cubrir las necesidades emocionales y psicológicas, pero no fue posible por la naturaleza del niño, que no puede responder a contenidos curriculares llevando la escuela a la casa y sin responder a las necesidades de los infantes.

Para Catalán (2022), en su artículo: Problemas psicológicos más comunes en la infancia, define que los problemas psicológicos son un conjunto de síntomas o manifestaciones de comportamiento, conocimientos o emociones, generadas, entre otras causas, por deficientes interrelaciones o dificultades en sus relaciones sociales ocurridas en la infancia, que están afectando diversos campos de la vida e impidiendo vivir normalmente. Problemas como: agresividad, timidez excesiva, dificultades para el trato con sus iguales y otras personas, para hacer amigos, entre otros, que repercute en la socialización, que, de no resolverse a tiempo, pueden afectar el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y comportamientos en la vida adulta. También, es crítica la baja autoestima infantil, dado que la autoestima empieza a desarrollarse en esta etapa de la vida, por lo que iniciar mal ésta, estaría condicionando a la subvaloración del otro y de sí mismo, de lo que hace y recibe, por citar algunos indicadores.

Por su parte, el Diario El Universo (2021), en el artículo titulado: El encierro por la pandemia ha causado cambios en los comportamientos y problemas de socialización en los

niños, dice que el COVID-19 ha golpeado a los ecuatorianos, desde marzo del 2020, por la muerte de miles de padres de familia, por lo que algunos niños han quedado huérfanos, con efectos negativos en sus emociones y sentimientos. En el campo educativo, la suspensión de clases presenciales recortó, además de los aprendizajes mediados vivenciales, lo que más le gusta hacer al niño en la escuela: jugar, compartir, comunicarse, correr, gritar, gastar energías, que las clases virtuales no les permite, al contrario, les hace mucho daño físico y emocional, no queda atrás, lo sentimental o afectivo. Se ha apagado el entusiasmo, el emprendimiento, la socialización y han surgido problemas como la angustia, estrés, baja autoestima, comunicación, que afectan los aprendizajes.

Finalmente, Sailema y Sailema-Torres (2018), en su artículo: Los juegos tradicionales y populares, manifiestan que, en los últimos 10 años, es preocupante su relativo reemplazo o desplazamiento de la cultura escolar de los niños, por juegos modernos basados en la tecnología digital, no solamente porque se han visto desplazados, también, generar conductas y actitudes pasivas o estáticas, que no solamente afectan la salud mental: agresividad, aislamiento social, individualismo, egoísmo, desconcentración en las tareas, desinterés en los aprendizajes, escasa comunicación; también, la salud física: sobrepeso, obesidad, lentitud y otros indicadores, que en general, tienen consecuencias indirectas en la baja socialización del preescolar. Los juegos tradicionales o populares manifiestan el repertorio cultural lúdico autóctono de nuestros antepasados, que bien están siendo amenazados por juegos exóticos, siguen siendo importantes y practicados en algunas zonas del Ecuador, sin embargo, necesitan volver a valorarlos y reactivados ahí donde están disminuidos y, a su vez, es necesario recopilarlos o documentarlos con detalle, antes que desaparezcan.

En el ámbito nacional, Chávez (2020) en su artículo periodístico: Consecuencias del confinamiento en niños: ¿Cómo se ha visto afectado el desarrollo emocional y social?, considera que los encerramientos y aislamientos sociales y físicos y la falta de

socialización, pueden ocasionar problemas de ansiedad, dificultades para aprender y miedos en los infantes de la casa, que afectan su bienestar físico y mental. Se han cambiado las rutinas y los niños y niñas lo evidencian; teletrabajo desde la casa, niños asistidos por sus padres en las tareas, compras de cosas del mercado intersemanal, privados a salir de casa, obligados a usar mascarillas, lavarse las manos cada instante; además, no poder ver ni jugar con sus amigos como lo hacían en la educación presencial. El COVID-19, privó la naturaleza del infante, determinada por la ciencia, según la cual, entre los cinco o seis años de edad, el ser humano necesita más interacción social presencial con sus pares, amigos, situaciones que al ser recortadas por la pandemia, ha impedido desarrollarse el juego libre, actividades psicomotoras de coordinación gruesa y fina, que corroboran con el crecimiento y desarrollo físico y emocional, también la salud mental. No hacer sus rutinas ha generado problemas de ansiedad, estrés, temor, desconfianza, inseguridad, por lo que, un gran reto de los pequeños, al volver a la presencialidad, será poder volver a conectarse y manejar esas habilidades sociales que pueden haberse recortado con la pandemia. Respecto a los juegos tradicionales, Ccahuana y Cuarez (2020), en su artículo denominado: La importancia del juego tradicional en la escuela intercultural bilingüe, consideran que los juegos tradicionales, como estrategia didáctica, favorecen y motivan los aprendizajes escolares, la comunicación, la actividad física, la salud y, por su puesto, desarrollan las capacidades intrapersonales y habilidades sociales, del estudiante de toda edad. En esta perspectiva, surgen dos retos: primero, programarlos para su práctica en el aula y la vida cotidiana y, segundo, mantenerlos en la práctica lúdica cotidiana y valorar la cultura ancestral.

El Ministerio de Salud (2021) en su informe: Síntomas de alerta y acciones a tomar a favor de la salud mental de niños y adolescentes, realizado por el Instituto Nacional de Salud del Niño (INSN) de Breña, de Lima, mediante el servicio de telemedicina, comunicó a la

población que el aislamiento social, en épocas de pandemia del COVID-19, ha generado serias lesiones en la vida de las personas, sobre todo, en los niños y adolescentes, que tuvieron que cambiar la educación presencial por la virtual, interrumpiendo especialmente las relaciones interpersonales, causa principal de los problemas de salud mental de los niños, manifiesto en silencio, retraimiento, ausencia de sueño, irritabilidad, no participa en juegos, ausencia de apetito alimenticio o deseo implacable por comer de los niños; además, resistencia a hacer las tareas, ausencia de concentración, por ello, bajo rendimiento académico. Se atribuye al incremento de problemas de ansiedad y depresión de los niños, por efecto de la pandemia, de las cuales, los adultos debemos estar atentos y, una vez detectados, pedir ayuda a los especialistas.

En el contexto local, particularmente en la Institución Educativa N° 328, de ciudad de Cutervo, donde se ejecutó el proyecto de investigación, se percibieron dificultades en la socialización infantil, de muchos preescolares, manifiestas en aislamiento de su par, temor para hablar, abstinencia a comunicarse, resistencia a realizar trabajos en grupo, negativa a compartir sus útiles escolares, lloriqueos, descontrol de esfínteres, apego a sus familiares, apego al docente, entre otras; sin embargo, la situación mejora cuando se trata de participar en los diversos juegos, en momentos de recreo, razón por la cual, se propuso aplicar la estrategia de los juegos tradicionales. Las dificultades de socialización son mayores en niños que provienen de la zona rural, urbano-marginal, hogares tradicionales, familias disfuncionales, posiblemente causada, por algún tipo de castigo o maltrato familiar, exigencias de los hogares tradicionales, entre otras causas.

Ante esta realidad, consideramos que existen las condiciones y la necesidad de afrontar este problema de manera oportuna, para evitar daños posteriores en los niños.

Las variables de este estudio son: Estrategia de los juegos tradicionales (variable independiente) y proceso de socialización (variable dependiente). Las dimensiones de esta

última variable son tres: desarrollo de habilidades sociales, aprendizaje de normas de convivencias y acciones de bien común.

## **2. Formulación del Problema**

### ***2.1. Problema Principal***

¿Cómo influye la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021?

### ***2.2. Problemas Derivados***

P1. ¿Qué nivel de desarrollo de socialización tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, antes de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales?

P2. ¿Qué nivel de desarrollo de socialización tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, después de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales?

## **3. Justificación de la Investigación**

### ***3.1. Justificación Teórica.***

Los resultados de esta investigación han servido para profundizar el marco teórico o conocimiento de la socialización y de los juegos tradicionales, como estrategia didáctica, los mismos que repercutirán positivamente en la concreción del perfil docente, así como en el fortalecimiento de nuestro desempeño laboral en lo didáctico y pedagógico, los infantes de 4 años de edad, de la Institución Educativa N° 328, de Cutervo.

### **3.2. *Justificación práctica***

Este trabajo se justificó porque los hallazgos obtenidos constituyeron un diagnóstico valioso del estado real de socialización, antes y después del tratamiento o manipulación de la variable: Estrategia de los juegos tradicionales. Y, sobre el diagnóstico previo que se obtuvo, se ejecutaron cinco sesiones experimentales, que mejoraron el desempeño docente y a su vez, contribuirán a estudios posteriores, sobre la socialización.

### **3.3. *Justificación Metodológica***

Los resultados de este tratamiento, han seguido rigurosamente los pasos del método científico experimental, por lo que ayudarán a innovar el trabajo docente, en el marco de la metodología de investigación e innovación. Además, hemos validados los pasos de la estrategia de los juegos tradicionales que los estamos proponiendo porque mejoró nuestro desempeño laboral, en beneficio de muchos niños y niñas del experimento. También, servirán de antecedente de nuevos trabajos.

## **4. Delimitación de la Investigación**

### **4.1. *Delimitación espacial.***

El estudio se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 328, de la ciudad de Cutervo, Cajamarca, ubicada a 2450 metros sobre el nivel del mar, en la parte periférica de la zona urbana, por lo que concurrieron niños de la zona urbano marginal y rural aledaña.

### **4.2. *Delimitación temporal.***

El tiempo que duró este estudio fue de tres meses, entre los meses de junio, julio y agosto, con 2 horas de trabajo semanal o 24 horas en total.

#### **4.3. Delimitación social.**

Participaron en el estudio niños y niñas de cuatro años de edad, tanto varones como mujeres; además, padres de familia, principales tutores de las actividades experimentales; las autoridades de la institución educativa.

#### **4.4. Delimitación científica.**

Este estudio se enmarcó en el paradigma cuantitativo y cualitativo, tipo aplicativo y diseño experimental, de corte pre experimental: se trabajó con un solo grupo, por limitaciones del COVID-19.

### **5. Objetivos de la Investigación**

#### **5.1. Objetivo General.**

Determinar la influencia de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021.

#### **5.2. Objetivos Específicos.**

- O1. Reconocer el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, antes de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales.
- O2. Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, después de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 1. Antecedentes de la Investigación

##### *1.1. Antecedentes Internacionales*

Espinoza et al. (2017) en su tesis de maestría titulada: *Actividades lúdicas que propician la socialización en niños y niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz, de la ciudad de Estelí*, tuvo como objetivo desarrollar actividades que propicien la socialización de los niños y niñas de educación inicial preescolar, dado que ésta es una capacidad que se logra de manera progresiva y participativa de acuerdo a la influencia de ciertas actividades, que pueden ser lúdicas, juego de roles, canticos, mímicas y otras, el estudio fue de tipo cuantitativo aplicado con diseño pre experimental; la muestra fue de 18 niños y niñas, las que se aplicaron en la recolección de datos fueron la entrevista y observación y los resultados refieren que los problemas predominantes que se identificaron fueron la timidez, agresividad, egocentrismo, inseguridad, egocentrismo, inseguridad, dificultades de lenguaje, frustración, peleas, irrespeto, gritos y ofensas verbales. Estos problemas se superaron, al término del estudio, en un 65%, mediante actividades lúdicas y participación activa de los estudiantes.

Polo et al. (2019), en su tesis de maestría titulada: *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en estudiantes de la Vereda Boca de catabre*, realizada con el objetivo de desarrollar una propuesta basada en el uso de juegos tradicionales, para fomentar el uso adecuado del tiempo libre de los niños de la institución mencionada, es estudio fue de tipo cualitativo, con enfoque crítico social, aplicado a una muestra de 19 estudiantes y evaluado mediante fichas de observación, que fueron validadas por juicios de expertos de la Universidad, concluye que la mayoría

(89%) de niños y niñas respondieron que sí jugaban con otros compañeros en su tiempo libres el 89% de los encuestados respondieron que si jugaban o practicaban juegos tradicionales con otros compañeros en su tiempo libre, por lo que confirma que los juegos tradicionales sí fomentan el buen uso del tiempo libre, mejorando los hábitos comportamentales a través de juegos que les divierte y les permite aplicar reglas lúdicas y respeto a los demás.

Tapia (2021) en su tesis doctoral: *Socialización de los niños y niñas del primero de educación general básica, en tiempos de pandemia del COVID-19*, realizada con el objetivo de analizar el desarrollo de los procesos de socialización en estudiantes del nivel preparatoria para la educación básica, en momentos que el COVID-19 o SARS-COV2 se convierte en la barrera de la educación presencial; el estudio se enmarca en la metodología cualitativas, mediante técnicas de observación participante, entrevista grupal. Los hallazgos refieren que los niños y niñas no pueden socializar con sus pares por la interferencia constante de sus padres, por lo que tampoco tienen interés por hacerlo, como forma de evitar tener malestar con sus padres o familiares.

Chavarría et al. (2019) en su tesis de Licenciatura: *El Juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer nivel del preescolar Anastacio Valle, San isidro, Matagalpa*, realizada con el objetivo evaluar el efecto de los juegos, como estrategia metodológica, en el desarrollo socio-afectivo de los infantes del tercer nivel de preescolar, de la institución citada; la investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, a través de un plan de estrategias lúdicas pedagógicas; la muestra fue de 24 estudiantes, realizado mediante fichas de observación y entrevistas. Concluye que los juegos planificados estratégicamente sí favorecen el desarrollo de las capacidades socio-afectivas de: empatía, trabajo colaborativo, respeto y comunicación entre compañeros.

## **1.2. Antecedentes Nacionales**

Silvestre (2019) en su estudio de licenciatura titulado: *La socialización en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 229, de Orurillo, Puno*, presentada en la Universidad Nacional de Altiplano de Puno, realizado con el objetivo de determinar la relación que existe entre la socialización y el desarrollo de liderazgo en los niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 229, Orulillo, este trabajo se enmarca en el enfoque cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional; la muestra de estudios fue de 11 estudiantes, en la recolección de los datos se utilizaron la guía de observación y la encuesta; concluye que existe correlación positiva moderada entre socialización y desarrollo de liderazgo, expresado en el valor de  $r= 0,665$  de Pearson.

Yllanes (2019) en su trabajo de licenciatura titulado: *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la Institución Educativa Inicial N° 256, San Pablo de Ayacucho*, presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, realizado con el objetivo de analizar cómo se desarrolla la socialización en los infantes de educación inicial de la comunidad campesina de San Pablo, de Lucanas, utilizando juegos tradicionales, el estudio de tipo cualitativo, diseño descriptivo no experimental; la muestra de estudio fue de 18 estudiantes. Concluye que los juegos tradicionales que generan diversión, saltos, risas, baile, imitación y otros detalles sociales, mejoran los vínculos que permiten la socialización de las niñas y niños, así mismo la continuidad de los juegos, herencia cultural ancestral.

Robles et al. (2019) en su tesis de licenciatura denominada: *Estrategias lúdicas para la socialización en los niños y niñas de las instituciones educativas iniciales N° 112 y N° 470, de Huari, Ancash*, presentada en la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo de Huaraz, realizada con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de

estrategias lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de cinco años de las instituciones educativas iniciales N° 112 y N° 470, de Huari, Ancash, la investigación corresponde al tipo cuantitativo, explicativo, diseño experimental, de corte cuasi experimental; la muestra de estudio fue 33 niños y niñas, se aplicaron un pre test y post test, concluye que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la socialización de los niños y niñas, tanto en lo cognitivo, afectivo y social, porque en el post test, el grupo experimental evidencian que un 94% de niños lograron buenas habilidades sociales buenas y el 6%, regulares.

### **1.3. Antecedentes regionales y locales**

González (2017) en su trabajo de bachillerato titulada: *Efectos que produce la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de Personal Social, en los niños y niñas de tres años, del Colegio Premium College, Cutervo, Cajamarca*, presentada en la Universidad Pedro Ruiz Gallo, realizada con el objetivo de determinar los efectos de la aplicación de juegos sociales para mejorar el nivel de socialización infantil, el estudio es tipo cuantitativo, con diseño pre experimental; la muestra fue de 21 niños y niñas, las técnicas de recolección de datos fueron el pre test y pos test y la guía de observación, validados por juicio de dos expertos de la universidad; concluye que en el proceso del experimento se pasó de un nivel medio, en el pre test a un nivel alto de socialización en el pos test, que se evidencia en 50 puntos de promedio alcanzado, respecto a 29,5 puntos de promedio del pre test, que significa alta socialización, que se debería al efecto de los juegos sociales.

Villanueva (2018) en su estudio de maestría denominado: *Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 123, Baños del inca, Cajamarca*, presentada en la Universidad San Pedro de Chimbote, realizado con el objetivo de establecer los

efectos de la aplicación de juegos recreativos para mejorar el aprendizaje significativo en matemática, en estudiantes de cinco años de edad del nivel inicial; la investigación es de tipo cuantitativo explicativo, con diseño pre experimental la muestra fue de 16 estudiantes, el recojo de datos se realizó mediante fichas de observación. Concluye que al término del estudio se comprobó que la aplicación del programa de juegos recreativos favorece, de manera significativa, el aprendizaje escolar de matemática.

Requejo y Montenegro (2018) en su estudio de bachillerato titulado: *Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 301 de Cutervo, Cajamarca*, presentado en la Universidad Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque, tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de juegos recreativos, como estrategia didáctica, en el área de Personal Social, para mejorar el nivel socialización en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 301 de Cutervo, la investigación es de tipo cuantitativa aplicada, con diseño cuasi experimental; la muestra fue de 55 estudiantes, la técnica que se aplicó en la recolección de datos fue la ficha de observación; se concluye que la aplicación de la estrategia de juegos recreativos, como estrategia didáctica mejoró el nivel de socialización de los niños y niñas con un promedio de 50 puntos, que corresponde al nivel alto, porque los juegos permiten a los infantes jugar, expresar sus emociones, sentimientos, pensamientos y actitudes tolerantes interactivas.

Molocho y Cancino (2019) en su trabajo de titulación llamado: *Aplicación de un taller de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 420 “Nuestra Señora de Fátima”, de Cutervo, Cajamarca*, presentado en la Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, realizado con el objetivo de determinar la aplicación de un taller de juegos tradicionales

en la noción de conteo en niños y niñas de cuatro años, el estudio es cuantitativo, explicativo y diseño experimental de corte pre experimental; la muestra fue de 22 estudiantes, la técnica de recolección de datos fue la ficha de observación; concluye que la experiencia educativa basada en el taller de juegos tradicionales influyen positivamente en la capacidad de conteo de los infantes, debido que generan interacción recreativa, motivan la participación y el compañerismo que motiva el trabajo escolar.

## **2. Marco teórico-conceptual de la investigación**

### ***2.1. Teorías para la variable independiente: Estrategia del Juego Tradicional***

#### **2.1.1. Teoría Psicogenética de Piaget.**

Según Lemos (2018), una de las siete frases sobre la infancia y el aprendizaje de Piaget es que el juego es el trabajo de los niños, mediante la cual resalta la importancia que tiene el juego en el desarrollo del infante, por lo que fomentarlo se convierte en una necesidad vital en la infancia, en vez de imponer privaciones o restricciones. Es a través del juego que el pequeño tiene un mundo de posibilidades de comenzar a relacionarse con las cosas, la cultura, tanto a nivel individual como social.

Para Piaget (1997), la construcción del conocimiento ocurre cuando el niño entra en contacto con el mundo físico a través de sus sentidos o desde que es percibido éste. Son básicas las interrelaciones sistemáticas con el medio físico y las estructuras mentales y ocurre por procesos de asimilación, acomodación y equilibración de experiencias físicas por manipulación o contacto perceptivo y representación simbólica de la realidad. Se inicia con formas elementales de pensamiento, propias de los sujetos se fortalecen mediante conflictos cognitivos que terminan produciendo desequilibrios y equilibrios en la estructura mental base. Pero, el medio fundamental es la necesidad de resolver los problemas o contradicciones a través de procesos mentales que garanticen satisfacer las

necesidades. Estos procesos transcurren de manera diferenciada, necesariamente en cuatro estadios o etapas mentales, dependiendo del estado de maduración. Estos estadios son:

Primero. Etapa sensorio-motor. Inicia con el nacimiento y se expresa en reflejos incondicionados, que dura hasta los dos años de edad. “En esta etapa, los niños construyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias (como la vista y el oído) con la interacción física con objetos (como agarrar, chupar, y pisar)

Segundo. Etapa pre-operacional. Ocurre desde los dos hasta los siete años de edad, aproximadamente. Es un pensamiento intuitivo, egocéntrico que depende de la percepción sensorial, para representar la realidad percibida en imágenes simbólicas.

El aporte de la teoría psicogenética a nuestro estudio, está en la consideración de las características preoperacionales de los niños, sobre todo, el predominio de la percepción sensorial y del simbolismo.

Para Piaget (1997), en esta etapa, los niños aún no entienden lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información. Se incrementa el juego, sin embargo, aún tiene problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista. Los juegos de los niños se clasifican principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos (p.3).

Tercero. Estadio de las operaciones concretas. Comprende desde los siete u ocho, hasta los once o doce años de edad. Aparecen por primera vez las operaciones mentales, todavía ligadas a objetos o realidades concretas, de clasificar, seriar, conservar, etc. El ser humano es capaz de enfrentarse a los conceptos, asimilar información, cuando esta es manipulable o concreta.

Cuarto. Estadio de las operaciones formales. Posibilita la realización de operaciones mentales hipotético-deductivas o pensamiento formal, a partir del manejo de conceptos abstractos y la solución de problemas, en un determinado contexto. El pensamiento formal ocurre a partir de los once o doce años de edad con el dominio de operaciones abstractas.

### **2.1.2. Teoría Sociocultural de Vygotsky**

Según Vygotsky (1979), el desarrollo mental y el aprendizaje es un proceso social, es decir, se logra por interacción del individuo con el medio social y cultural donde interactúa, donde es esencial la mediación o la llamada zona de desarrollo próximo (ZDPr), entendida como la distancia entre la zona de desarrollo real (ZDR) y la zona de desarrollo potencial (ZDP). Es decir, el aprendizaje es el resultado de la confluencia del medio, como la interacción comunicativa con sus pares o compañeros, profesores, padres, medios de comunicación, que ocurre en un determinado momento histórico de la vida del aprendizaje. La construcción del conocimiento solo es posible en la interacción con otros individuos en un contexto de interrelaciones o compañerismo, utilizando los saberes reales, que son aquellos que le permiten al aprendiz resolver las tareas de manera independiente, autónoma o sin ayuda, para aprender los saberes potenciales o desconocidos, que se logran básicamente, gracias al papel que cumplen los adultos o los compañeros más avanzados o gracias al apoyo, dirección o guía de los otros, a modo de andamiaje o apoyo temporal, hasta que el sujeto sea capaz de dominar sus estructuras conductuales, cognoscitivas y cognitivas con autonomía.

Ley de doble formación de los procesos psicológicos. Esta ley sostiene que, en el desarrollo mental o intelectual del ser humano, toda función mental aparece dos veces, en dos planos: primero, en lo social, como un proceso intersíquico y, segundo, en personal o individual, como un proceso intrapsíquico. Quiere decir que los procesos

psicológicos tienen origen social, mediado, luego personal y ocurre cuando el niño o niña, resuelve tareas por sí solo o sola, pero ocurre a posteriori y es un aprendizaje poco trascendente. (Galván, 2012)

Ley de los niveles de desarrollo. Según esta ley, el aprendizaje y desarrollo de las funciones psicológicas superiores, son posibles, siempre y cuando exista relación entre niveles, a los que llama zona de desarrollo real (ZDR) o capacidad individual de trabajar o resolver solo o de manera autónoma las tareas y la zona de desarrollo potencial (ZDP), es el nivel más alto o al que se quiere llegar y se hace necesariamente por mediación. Entre ambos niveles, funciona la zona de desarrollo próximo (ZDP), lo cual garantiza los aprendizajes complejos y relaciona la ZDR y ZDP, por lo que se llama también: distancia entre los saberes reales y los nuevos.

El juego es, en la infancia, la zona de desarrollo próximo, gracias a él el niño aprende desde la infancia, niñez, inclusive después. Gracias a éste se puede, no solamente aprenden o desarrollar la mente, también las emociones, sentimientos, comunicación, etc., factores fundamentales de la socialización.

Vygotsky, citado por Tripero (2011), considera el juego como uno de los actos sociales y socializadores por excelencia, porque favorece la interrelación, cooperación, comunicación y respeto del niño con sus pares y adultos; permite que éste se conozca a sí mismo y la sociedad de su entorno; ayuda a que los pequeños se pongan en el lugar del otro y desarrollen la empatía y autoestima; también el desarrollo moral, respeto a las normas, aceptación de los límites, el autodominio, toma de decisiones y la educación de la motivación voluntaria. De este modo, el juego forma parte esencial del desarrollo, ya que amplía oportunamente la denominada “zona de desarrollo próximo”; sirve para explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales observados y contribuye a expresar libremente y a regular sus emociones y sentimientos. Existen dos fases

evolutivas infantiles para el juego: la primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos; y, la segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, un juego de roles del mundo del adulto (juego dramático). El papel del juego es diverso e influye en el desarrollo social y moral: promueve la interacción social, el comportamiento responsable y democrático y ayudan a regular y controlar la agresividad; aprenden a ganar y perder, aprender a distinguir lo bueno y malo, aceptar normas y controlar impulsos, practicar la democracia y cooperación y la moral social; afectivo emocional: ayuda a exteriorizar sus emociones, porque es divertido y proporciona placer, satisfacción, alegría de vivir; estimula la seguridad y confianza, incrementa su autoestima y bienestar emocional y expresarse libremente; físico y mental, individual y social.

### **2.1.3. Estrategia de los Juegos Tradicionales**

La tendencia nacionalista de los sistemas educativos y paradigmas socioculturales autóctonos, están centrados en el cultivo y mantenimiento vivo de la cultura propia, sin excluir la expansión cultural foránea; es decir, conservar viva la creatividad de nuestros abuelos, sus valores, principios y prácticas que generaron bienestar, recreación y disfrute dentro de su propio contexto. Y, de esta manera, mantener en el recuerdo y la práctica la cultura ancestral y nuestra identidad con las generaciones que nos antecedieron, mediante la práctica sistemática de algunos juegos tradicionales en los preescolares y, de esta manera, llevarlos a la escuela como material y estrategias de trabajo en la socialización de los niños, porque siguen siendo elemento vivo en la dinámica social y la interiorización de la identidad colectiva de los pueblos, porque activan los valores de tolerancia, respeto, compañerismo, participación, sobre todo, las interrelaciones sociales. (Marín, 2018)

En realidad, los juegos tradicionales, además de ser una manera de entretenimiento y recreación, son también, herramientas valiosas para el desarrollo integral de los niños, por lo que, su inserción en preescolares, contribuye en la formación de personas más tolerantes, respetuosas, creativas y conscientes de su cultura.

#### **2.1.4. El juego.**

La palabra juego proviene del latín “jocare”: jugar. Hacer algo con el fin de entretenerse o divertirse, tomar parte en un juego. El adjetivo infantil proviene del latín “infantia: infancia, niño pequeño. Primeros años de vida. (Gómez, 2009)

Juego infantil. Es la actividad de entretenimiento o diversión, que realiza o toma parte el niño pequeño, desde sus primeros años de vida hasta los seis años. Cárdenas y Gómez (2014), definen el juego infantil como:

(...) una actividad espontánea y recreativa que se realiza por el mero hecho de resultar agradable (...). Todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y descubrir también a los demás. ... el niño todo el tiempo que está jugando, está a la vez, y con ello, experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin apenas darse cuenta, aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones. (...) a su edad no hay ninguna otra actividad que como el juego le obligue a dirigirse a sí mismo y a unir constantemente la experiencia pasada y la presente... Gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir; y, todo ello, al mismo tiempo que le significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás. (pp. 55 y 56)

De este modo, Para Huizinga (2012), el juego es una acción o actividad libre, espontánea, deliberada, el individuo desarrolla dentro de un determinado tiempo y espacio, siguiendo pasos o reglas aceptadas, cuyo fondo es divertirse, recrearse, entretenerse o desarrollar psíquicamente en un contexto de convivencia y socialización.

### **2.1.5. Juego tradicional.**

La palabra tradicional proviene del latín “traditionem”: tradición, enseñanza, acción de transmitir. Transmisión de los elementos de una cultura, de una generación a otra. Costumbre cultural. (Gómez, 2009)

Los juegos tradicionales o populares son juegos típicos o propios de un lugar, región o país, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicos, sino de recursos de la comunidad, objetos del hogar o con su propio cuerpo. Son importantes, porque permiten conocer nuestras raíces culturales, ayudan a preservar la cultura ancestral, experiencias de nuestros abuelos. Es decir, permiten rescatar y continuar reconstruyendo la historia y narrativa familiar, porque de todos modos se necesita escuchar relatos y experiencias de los mayores. (Aidemar, 2020)

Gallardo (2018), define el juego como:

Una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. Contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. (p.32)

El juego tradicional es el entretenimiento, diversión creada y transmitida de padres a hijos o de generación a generación, sin perder sus características esenciales que le han hecho popular.

Muchos juegos tradicionales o populares no están registrados aún, pero se practica en la comunidad educativa, últimamente con menos frecuencia por efecto de la globalización. Las reglas de estos juegos se transmiten en forma oral y se ponen a prueba en la práctica misma. (Medina, 2000)

Los juegos tradicionales por más sencillos que parecieran, además de divertir, distraer al jugador, motivar y activan capacidades mentales de memoria, razonamiento,

comunicación, análisis, explicación y otras, también capacidades emocionales: empatía, respeto, ímpetu, competencia, autoestima, toma de decisiones, liderazgo, etc., además de las capacidades físicas o corporales: coordinación, equilibrio, participación, etc., todas necesarias en el proceso de socialización. Por esta razón, se sugiere incluirse en la programación curricular y trabajos de aula, en el aprendizaje de valores sociales, morales, éticos y otros, como el orden, respeto, cooperación, autoestima, empatía, lealtad, cortesía, etc. (Aidemar, 2020)

#### **2.1.6. Características de los Juegos Tradicionales:**

- A. El placer del encuentro con los demás.** Participar en vivencias, experiencias y actividades compartidas generadas por los juegos da satisfacción emocional, afectiva y motriz. Los juegos compartidos o de intervención de los compañeros genera diálogo interpersonal o comunicación junto a prácticas motrices. Esta situación favorece las relaciones y cohesión grupal entre pares, sin importar las diferencias culturales.
- B. El placer de compartir y competir.** En los juegos tradicionales infantiles existe un equilibrio o incluso un predominio de los juegos sin contabilización del resultado ante los que distinguen a los jugadores en ganadores y perdedores. Los juegos sin victoria están asociados a redes de comunicación motriz con estructuras originales, en las que un jugador puede pasar de ser compañero a adversario, de ir con un equipo a oponerse; también es posible identificar juegos en los que los roles se van permutando continuamente, e incluso juegos en los que no es posible diferenciar compañeros de adversarios. En cambio, también se localizan juegos en los que se sabe cómo obtener la victoria ante los demás. Sin embargo, los criterios que se emplean pueden ser muy variados: finalización por puntos (puntuación límite); finalización por consecución de la tarea motriz (por

ejemplo tras dar un número determinado de vueltas, de saltos, de lanzamientos...); finalización por tiempo (este criterio aparece en menor número de ocasiones); finalización combinando los anteriores criterios; finalización por otras causas externas.

- C. El juego y la moral.** El juego permite respetar los derechos humanos propios y ajenos, cumplir las reglas, vencer dificultades, ganar y perder con dignidad; da oportunidades de socialización, es un medio auxiliar de aprendizaje y del trabajo.
- D. Sostenibilidad.** Una gran mayoría de los juegos tradicionales se realizan con objetos obtenidos del entorno cercano. Cualquier material puede llegar a transformarse en objeto de juego. Este apartado bien tratado es una excelente herramienta pedagógica para acercarse a conocer el entorno que nos rodea, a tratarlo con respeto y a poder activar acciones de reducir impacto, reciclar o reutilizar. (Medina, 2000)

### **2.1.7. Importancia de los Juegos Tradicionales.**

A través de los juegos tradicionales, los pequeños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han construido sus padres, sus abuelos y los han representado en juegos y juguetes utilizando recursos de su entorno, si es que el juego necesita materiales. (Gallardo, 2018)

Todos los juegos tienen tendencia lúdica, recreativa y placentera y se practican a lo largo de la vida, desde los primeros años de vida, como forma de entretenimiento, diversión, búsqueda de afecto o para expresarlo, crear compañerismo y solidaridad. Es una forma de desarrollar sus fantasías, imaginación, creatividad, socializarse y aprender a vivir con los demás. Al principio los juegos no tienen normas específicas y se practica de manera espontánea, natural, inclusive sin experiencias previas. Posteriormente

comenzarán los juegos reglados que condicionarán, inclusive determinarán, la incorporación de normas que regirán su vida, su educación, salud y convivencia.

Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

Históricamente, el juego ha sido testigo de todas las culturas y sociedades, incluso nos dicen o transfieren cultura generacional. Es parte de la genética humana, porque todos nacemos, crecemos y evolucionamos, es más vivimos, con el juego, tal como las actividades cotidianas de supervivencia. Se relaciona con el tiempo libre, espacios para el descanso, diversión, recreación, desgaste y desfogue de energías, según la edad y sexo, pero al fin es derecho y deber de todos, como parte de la salud y el disfrute de la vida. Inclusive es terapéutico. (Gallardo, 2018)

### **2.1.8. Ejemplo de Juegos Tradicionales**

- a. Jugar al escondite. El escondite implica búsqueda y hallazgo.
- b. Jugar a la rayuela. Consiste en despliegue de salto y acierto en recuadros trazados en el piso.
- c. Jugar al ajedrez. Consiste en mover fichas con funciones específicas y rutina determinadas por reglas. Activa inteligencia y emoción y estimula la atención, memoria, concentración, análisis, creatividad, razonamiento y ayuda o trabajo en equipo.
- d. Jugar con el balón. Activa el desarrollo físico, emocional, cooperativo e intelectual.
- e. La carrera de sacos. Requiere habilidad y equilibrio.
- f. Salta a la soga. Participan mínimo tres jugadores. Activa habilidades de salto, fuerza, coordinación, velocidad, cooperación.

- g. Gallina ciega. Cultiva la orientación, motricidad, equilibrio.
- h. Juego de sillas. Concentración, velocidad, optimismo, respeto.
- i. Quién soy yo. Imaginación, comunicación.
- j. Juego del gato y ratón. Motivación, habilidad, velocidad, concentración, cooperación.
- k. Jugar a las chapas. Mover con los pies la chapa, desplazando por recuadros continuos o no. Motiva el equilibrio, persistencia, comunicación. (Gallardo, 2018)

### **2.1.9. Pasos de la Estrategia de los Juegos Tradicionales.**

La estrategia de los juegos tradicionales, consiste en una serie de pasos sistemáticos, ordenados y secuenciales, que le caracteriza a cada juego tradicional, el mismo que ha sido transmitido de generación a generación, y se realiza con fines de diversión, entretenimiento o recreación y permite una convivencia armoniosa. (Gálvez, 2013)

Este autor considera cinco pasos para la estrategia del juego:

**1º. Preparación y organización.** Consiste en despertar el interés emocional sobre el nombre del juego, conocer sus reglas, designar roles de participación y establecer los espacios de juego. Comprende las siguientes tareas:

- Muestra interés en el juego;
- Conoce el juego
- Acepta las reglas básicas del juego;
- Se acuerda la forma de participación: por turnos;
- Asignación de materiales;
- Demostraciones previas (opcional);
- Puede utilizarse guiones;

- Delimitación del escenario;
- 2º. Ejecución del juego.** Consiste en la puesta en práctica del juego, en el marco de sus reglas, uso de materiales y cumplimiento de roles, bajo la guía de un coordinador o mediador, que a su vez evalúa las rutinas del juego. Comprende las siguientes actividades:
- Participa oportunamente en el juego
  - Juega respetando las reglas durante el juego;
  - Utilizar correctamente los medios y materiales;
  - Se comunica durante el juego;
  - El docente asume el rol de mediador;
  - Evaluación de desempeño de los alumnos;
  - Estimular la participación y aciertos de los actores;
  - Participación oportuna del mediador;
  - Los juegos pueden ser dirigidos por algunos niños;
  - Valoración e importancia del juego;
- 3º. Finalización.** Los juegos físicos deben llegar a su fin de manera paulatina, cuidando la salud de los pequeños. Se pueden realizar la respiración aeróbica, juegos de relajación, desplazamientos o movimientos musculares caminando o sentados.
- 4º. Evaluación.** Consiste en valorar la participación y cumplimiento de los roles asumidos por cada jugador, respeto de las reglas del juego, cuidado de los materiales utilizados, comunicación durante la actividad, respeto al compañero y la interrelación con los demás jugadores, en la ejecución del juego. Comprende los siguientes procesos:
- Disfruta del juego;
  - Respeto la participación del otro;

- Permanece en el juego de inicio a fin;
- Desea permanecer jugando

El tipo de evaluación aplicada corresponde a:

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

**5°. Metacognición.** Reflexión del juego desarrollado, de la participación individual y grupal, búsqueda de otros juegos tradicionales para reuniones posteriores.

#### **2.1.10. Los Juegos del Niño de tres y cuatro años de edad.**

Para Cárdenas y Gómez (2014), el mundo de la infancia sin el juego es imposible. Desde que nace está predispuesto a las actividades lúdicas; cosquillas, balanceos, sonajas y otros juegos de crianza. Los juegos corporales son los primeros y constituyen el motor del juego y los que van dando seguridad y confianza, además de fortalezas físicas que poco a poco evolucionan. Al respecto dicen:

El niño de tres años está más cerca del de cuatro que del de dos; es menos infantil que sólo unos meses atrás y el sentido del orden y la preferencia por las clasificaciones racionales empiezan a manifestarse en muchas de sus actividades. (...) Aunque desarrolla todavía una gran actividad motriz, con una energía y una seguridad que siguen

aumentando continuamente, ya es capaz de permanecer buenos ratos entretenido con juegos sedentarios. Le atraen los papeles y los lápices, los juegos de encajar y las construcciones con cubos, los libros de imágenes, y no le cuesta coger una silla y permanecer sentado durante todo el tiempo que se ocupan de estas tareas. Por otro lado, dominan la marcha, domina la frenada y da giros más cerrados; practica a menudo pequeños saltos de altura y pedalea su triciclo. (p. 181)

Luego surgirán los juegos dramáticos o teatralizados gracias al dominio del lenguaje. A los cuatro años, empieza mostrar un interés por jugar al lado de otros niños, pero aún es poco cooperativo y más propenso a trabajos individuales imitando a los demás de su edad. A los cuatro años, es frecuente que sus juegos y comunicación muestre alguna madurez motora y mental respecto a los años anteriores. Surgen inquietudes como saltar, correr, trepar, mantener el equilibrio, medir sus fuerzas, jugar la pelota e interesarse por las actividades de grupo. (Gallardo, 2018)

#### **2.1.11. Dimensiones de la variable: Estrategia de los juegos tradicionales**

##### **A) Organización del juego**

Esta dimensión abarca el proceso inicial de preparación y estructuración del juego tradicional, diseñado para despertar el interés emocional y establecer las bases para una participación efectiva. Según Gálvez (2013), el primer paso, Preparación y organización, incluye tareas como mostrar interés en el juego, conocer sus reglas, aceptarlas, designar roles de participación por turnos, asignar materiales, realizar demostraciones previas (opcional), utilizar guiones y delimitar el escenario. Para niños de 4 años, esta dimensión es crucial, ya que, como señalan Cárdenas y Gómez (2014), a esta edad comienzan a manifestar un sentido de orden y prefieren actividades estructuradas como encajar piezas o construir con cubos, lo que facilita la aceptación de reglas y roles. Gallardo (2018) añade que su creciente madurez motora y mental les permite interesarse por actividades

grupales, por lo que la organización debe incluir espacios claros y materiales adecuados (triciclos, pelotas) para fomentar su seguridad y confianza inicial. Esta dimensión se mide a través de indicadores como el nivel de interés mostrado, la comprensión de las reglas, la asignación adecuada de roles y la preparación del escenario.

### **B) Ejecución del juego**

Esta dimensión se refiere a la implementación práctica del juego tradicional, donde se aplican las reglas, se utilizan los materiales y se cumplen los roles bajo la guía de un mediador, alineándose con el segundo paso de Gálvez (2013), Ejecución del juego. Incluye actividades como participar oportunamente, respetar las reglas, usar correctamente los materiales, comunicarse durante el juego, y la mediación del docente para evaluar rutinas, estimular aciertos y valorar la importancia del juego. Algunos niños pueden dirigir el juego, reflejando su creciente capacidad para liderar, como indica Gallardo (2018), quien destaca que a los 4 años los niños muestran interés por actividades de grupo como saltar, correr o jugar con pelotas, aunque aún con poca cooperación. Cárdenas y Gómez (2014) enfatizan que los juegos corporales son el motor del desarrollo, proporcionando energía y seguridad, lo que sugiere que la ejecución debe priorizar movimientos como saltos o pedaleo en triciclos, guiados por el mediador. Los indicadores incluyen el respeto a las reglas, la participación activa, el uso adecuado de materiales y la interacción comunicativa.

### **C) Evaluación del juego**

Esta dimensión involucra el análisis y reflexión sobre la participación y los resultados del juego, correspondiendo al cuarto paso de Gálvez (2013), Evaluación, y parcialmente al quinto, Metacognición. Incluye valorar el cumplimiento de roles, el respeto a las reglas, el cuidado de materiales, la comunicación y la interrelación, con tipos de evaluación como diagnóstica (condiciones biopsicosociales y competencias previas),

de proceso (actitudes, desempeño, colaboración) y de salida (reglas de relajación, cuidado de materiales). Para niños de 4 años, Cárdenas y Gómez (2014) destacan su capacidad para permanecer entretenidos con tareas estructuradas, lo que facilita la evaluación de su atención y concentración. Gallardo (2018) añade que su madurez motora y mental permite evaluar su disfrute y deseo de continuar jugando, mientras que Gálvez (2013) sugiere incluir reflexiones metacognitivas sobre la participación individual y grupal. Los indicadores abarcan el disfrute del juego, el respeto al compañero, la permanencia en la actividad y la reflexión sobre el proceso, asegurando un cierre paulatino que cuide su salud, como se indica en el tercer paso (Finalización).

## **2.2. Teorías para la variable dependiente: Proceso de Socialización**

Para respaldar la variable “proceso de socialización” en el trabajo de investigación tenemos a la Teoría de la Neuroplasticidad Social, como una perspectiva neurocientífica que integra hallazgos sobre cómo las interacciones sociales moldean el cerebro, especialmente en etapas tempranas como la infancia. Esta teoría, desarrollada a partir de investigaciones de neurocientíficos como John T. Cacioppo y otros, subraya la capacidad del cerebro para adaptarse y reorganizarse en respuesta a las experiencias sociales, lo que resulta particularmente relevante para el contexto de socialización a través de juegos tradicionales.

### **2.2.1. La Teoría de la Neuroplasticidad Social**

La Teoría de la Neuroplasticidad Social postula que el cerebro humano, desde edades tempranas, está intrínsecamente diseñada para responder a estímulos sociales, y esta interacción continua promueve cambios estructurales y funcionales en las redes neuronales. Este marco teórico se fundamenta en la idea de que las experiencias sociales no solo influyen en el comportamiento, sino que también reconfiguran la arquitectura cerebral, especialmente en regiones como la corteza prefrontal, el sistema límbico (incluyendo la amígdala) y las áreas asociadas al procesamiento de emociones y empatía, como las neuronas espejo.

En el contexto de los niños de 4 años, esta teoría destaca que la socialización es un proceso dinámico mediado por la plasticidad cerebral. Durante esta etapa, el cerebro está en un período crítico de desarrollo, donde las conexiones sinápticas se fortalecen o eliminan según la frecuencia e intensidad de las interacciones sociales. Los juegos tradicionales, al implicar cooperación, competencia amistosa, imitación y comunicación no verbal, activan las neuronas espejo, que facilitan el aprendizaje por

observación y la empatía. Estudios como los de Rizzolatti y Craighero (2004) sobre estas neuronas muestran que su activación durante actividades grupales fomenta la comprensión de las intenciones y emociones de los demás, un pilar esencial de la socialización.

Además, la teoría sugiere que las experiencias sociales positivas, como las proporcionadas por juegos tradicionales (por ejemplo, juegos de roles o de grupo como la rayuela o el escondite), estimulan la liberación de neurotransmisores como la oxitocina y la serotonina, que refuerzan los vínculos afectivos y reducen el estrés. Esto es crucial en niños de 4 años, cuya capacidad para regular emociones y construir relaciones interpersonales está en formación. Investigaciones de Meaney (2001) sobre el impacto de las interacciones tempranas en roedores y su extrapolación a humanos indican que entornos socialmente enriquecidos incrementan la densidad sináptica en áreas relacionadas con la memoria social y el aprendizaje, lo que apoya la hipótesis de que los juegos tradicionales pueden potenciar estas habilidades.

Desde una perspectiva aplicada, la Teoría de la Neuroplasticidad Social sugiere que las estrategias pedagógicas basadas en juegos tradicionales pueden optimizar el desarrollo socioemocional al proporcionar un contexto donde los niños practiquen habilidades como la resolución de conflictos, la toma de turnos y la colaboración. La repetición de estas actividades refuerza las redes neuronales asociadas a la socialización, haciendo que estos comportamientos se vuelvan más automáticos y naturales con el tiempo. Esto se alinea con los hallazgos de Nelson y Gabard-Durnam (2020), quienes argumentan que las intervenciones sociales en la primera infancia tienen un impacto duradero en la conectividad cerebral, afectando positivamente el desarrollo de la identidad y las relaciones futuras.

En resumen, la Teoría de la Neuroplasticidad Social ofrece un respaldo neurocientífico sólido para la variable socialización en la tesis, al demostrar que los juegos tradicionales actúan como catalizadores de la reconfiguración cerebral, fomentando habilidades sociales esenciales en niños de 4 años. Este enfoque no solo valida la relevancia de la estrategia propuesta, sino que también proporciona un marco teórico para evaluar su eficacia en términos de cambios neurobiológicos observables.

### **2.2.2. Conceptos de socialización**

El término socialización es relativo a social. Y, social proviene del latín “socius: aliado, asociado, compañerismo o relativo a una sociedad o grupo organizado. (Gómez, 2009).

Martí (2003), define la socialización como el proceso consistente en integrar al niño en el medio socio cultural en el que el educando, al entrar en contacto con los demás, aprende actitudes, conocimientos, normas, reglas y valores rigen la sociedad y los grupos sociales, de modo que más tarde podrá responder a lo que la sociedad exigirá de él.

Para Cauiche (2021) la socialización es la acción y efecto de socializar, o sea, el proceso a través del cual el individuo aprende la información que existe en su entorno, dentro de ella normas de convivencia, costumbres, tradiciones, maneras de comunicarse, comprensión y aplicación de signos y símbolos sociales para integrarse lentamente a la comunidad y establecer relaciones en ella. Es decir, es la interacción de la persona con su alrededor o contexto inmediato y mediato. Es aprender a diferenciar lo que es bueno y lo que no lo es y ponerlo en práctica en sus actitudes. Es convertir o ayudar al otro a convertirse en miembro de un grupo aceptando las normas y otras pautas de comportamiento de ese grupo.

La socialización primaria inicia en la familia, con el hermano, tío o tía, primos. Luego, en la escuela con los pares, docentes y otros adultos. A esta última se llama

socialización secundaria. En ambos procesos el infante asimila, aprende y reproduce la cultura de los adultos.

Por su parte, Corpas (1997), citado por Cauiche (2021), dice:

Decir que el niño se está socializando quiere decir que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y le exige. Todo ello le será proporcionado por distintos agentes: familia, amigos, escuela, medios de comunicación social (televisión, especialmente) y otros medios, como libros, actividades de ocio o juegos (p.146)

Es decir, la socialización constituye un proceso relativamente suave y no traumático. A través de ella, se adquieren hábitos y reglas casi de modo inconsciente, con la misma facilidad con que adquieren el lenguaje. Es el proceso mediante el cual el ser humano, valiéndose de sus saberes, habilidades y actitudes, se adapta o acopla como miembro de un grupo, organización, entidad. Finalmente, dice, que el ser social en que se convierte el niño es tanto un resultado de su entorno social, como de su predisposición genética hacia un determinado carácter (nivel de actividad, de adaptabilidad a otras personas) o su inteligencia. El comportamiento de la persona se modifica por la presencia de un modelo u otra persona, como por la consecuencia de la relación que un individuo mantiene con los demás y la conciencia que tienen de ellos. Este puede variar a medida que crece el contacto con dichas personas y el individuo adquiere más información sobre ellas; pero, por lo general, muestra una resistencia notable al cambio. La socialización depende, en gran medida, de la percepción social o imagen mental que el individuo posee de los otros. La percepción suele basarse en prejuicios y estereotipos, resultantes de la tendencia innata en el pensamiento humano a sistematizar la información, reduciendo a categorías fijas la pluralidad de lo real. También está vinculado con el poder social o “capacidad de una o varias personas para determinar o dirigir el comportamiento de otra

u otras ejerciendo poder, que puede ser de coerción, recompensa, legítimo, de referencia y de conocimiento. El poder de coerción se basa en la posibilidad que una persona tiene de obligar a otra a ejecutar una acción mediante la amenaza de sancionar con un castigo su incumplimiento. El poder de recompensa, es la capacidad de introducir a un individuo a la realización de un acto mediante el ofrecimiento de una retribución. El poder legítimo es la autoridad que confiere la tradición o los valores y normas de una sociedad a una persona para imponer su voluntad a otras u otras. El poder de referencia es la facultad que un individuo posee de incidir indirectamente en la actitud de otro por el mero hecho de haber suscitado la identificación de éste con él. El poder de conocimiento es la influencia que unas personas ejercen sobre las demás en lo concerniente a determinadas materias, en virtud de su condición de especialistas. (Perlman y Cozby, 1992)

### **2.2.3. Enfoques de la Socialización Infantil**

La socialización consiste en adquirir valores, normas, costumbres, tradiciones, conocimientos, comportamientos que los pueblos pasan de una generación a otra, para que cumpla cada una de las personas de ésta. Este proceso inicia a temprana edad, es decir, desde el nacimiento el ser humano tiene la capacidad de aprendizaje social y depende de una serie de estímulos que genere y la forma como interactúe con él, el grupo social, primero en la familia, luego, la escuela y, finalmente la sociedad; además, depende de la capacidad cognitiva propia del niño. (Sánchez-Romero, 2010)

La socialización depende de diversos procesos. Veamos:

**a) Proceso de descubrimiento** (Procesos mentales de socialización). Se refiere a la adquisición del conocimiento de personas, instituciones, símbolos sociales, aprendizaje del lenguaje, comportamientos y otros, contenidos que llevan a niños/as a conocer la sociedad en la que viven y en la que se desarrolla como persona única e irrepetible. El conocimiento del mundo social implica que los niños

conozcan a las personas que forman parte de las distintas esferas sociales, atribuyéndoles unos roles concretos, y además implica tomar conciencia de cómo se organizan y funcionan los sistemas sociales más significativos.

**b) Proceso de aceptación** (Procesos conductuales de socialización): Llegar a construir un conocimiento de los valores morales que rigen la sociedad es complicado y se alcanza a través de un proceso en el que el niño/a va interiorizando normas de comportamiento aceptadas para aplicarlos en el control de su propia conducta.

**c) Proceso de vinculación** (Procesos afectivos de socialización): Los vínculos afectivos básicos e importantes que se establecen en estas edades son el apego y la amistad; en ambos lazos es fundamental el desarrollo de la capacidad social de la empatía, que es la que va a influir en las diferentes interacciones sociales. (Sánchez-Romero, 2010)

#### **2.2.4. Factores de la Socialización.**

**A. Factores biológicos.** El ser humano nace con estructuras y mecanismos biológicos o genéticos y predisposiciones para adecuarse o adaptarse al grupo, organización, institución, entidad o sociedad. Los rasgos biológicos que facilitan la socialización, como las cuerdas bucales y órgano fonador que facilitan el lenguaje articulado, risa, sonrisa, llanto, etc. Pero, las interacciones que mantiene el individuo con los agentes de su entorno, también tienen que ver con el desarrollo de los rasgos biológicos. (Cauiche, 2021)

**B. Factores cognitivos.** Se refiere a las formas de procesamiento de la información en el proceso de socialización, considerando que las personas, por un lado, analizamos, sintetizamos, inferimos, explicamos, comparamos, evaluamos, generalizamos, reflexionamos, criticamos, así como expresamos, recordamos, categorizamos o

codificamos y decodificamos mensajes, pensamientos, experiencias, ideas o modificamos conocimientos en el transcurso de adaptación al grupo. Es decir, las cogniciones que realizamos no sólo son una reproducción del contenido de dicha socialización, sino que también se dan procesos de evaluación que nos permiten tener iniciativa y creatividad en la elección de alternativas y opciones. Podemos hablar de dos niveles de procesamiento, primero, las cogniciones se entenderían como organizadores de las experiencias vividas en las situaciones de socialización, sirviendo como marco de referencia de las respuestas provocadas por dichas situaciones. A otro nivel, los procesos cognitivos permitirían incorporar información del contexto, para adaptar las respuestas a las nuevas situaciones. (Yubero, 2004)

Para Piaget (1935), citado por Cauiche (2021):

El desarrollo cognitivo sigue una sucesión de etapas que transcurren de lo simple a lo complejo, del egocentrismo del bebé a la perspectiva grupal del adulto, de un estado preoperacional, en el cual el sujeto es incapaz de operar mentalmente sin el referente real, a un estadio formal en el cual será capaz de realizar operaciones lógicas sin necesidad de tener un referente real. Los esquemas de acción del sujeto dependerán cada vez menos de los estímulos externos y se producirá una progresiva internalización y el paso a una perspectiva cada vez más universal y desligada de la experiencia concreta, que permitirá al sujeto incorporar a su personalidad las formas de pensamiento más prevalentes en su medio social. De esta forma, los esquemas de acción del sujeto irán dependiendo cada vez menos de los estímulos externos, se irán internalizando. Este proceso de ajuste o adaptación consta a su vez de dos procesos básicos: Adaptación mediante asimilaciones y acomodaciones. (p. 9)

**C. Factores socio-culturales.** En los socio-cultural, la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización es crucial en el momento que el individuo forma parte de los grupos sociales. La base de la socialización es el proceso de adaptación de la persona a la comunidad, al grupo, para ello, es necesario que la persona aprenda los patrones culturales, entre ellos, las costumbres, tradiciones, normas y los significados de éstas del grupo al que pertenece, aceptando su modelo cultural. En este juego socializador, se pone en funcionamiento los procesos de desequilibrio, equilibración, acomodación y asimilación de estos patrones. La situación no termina ahí, sino que, al ser aceptado en la comunidad, es crucial mantener y estar comprometido en las formas de vida del grupo. (Cauiche, 2021)

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

Para Perlman y Cozby (1992):

La socialización consiste en la adquisición de actitudes, costumbres, tradiciones que hacen del ser humano parte de la comunidad.

Desde el punto de vista biológico, genéticamente, el individuo hereda mecanismos de adaptación social.

En el aspecto sociocultural, para adaptarse el hombre debe aprender los patrones culturales y sus significados que realiza el grupo, asimilando y acomodando patrones en el nuevo modelo cultural.

Socialización primaria (enculturación) se realiza en los grupos familiares y se completa en la escuela. Donde se concreta la socialización secundaria.

El aprendizaje social se basa en la atención, retención, reproducción y ejecución de conductas observadas en modelos similares, atractivos y exitosos. (p.146)

**Cuadro 1. Niveles de socialización**

Nivel	Indicadores	Medición cuantitativa
Alto o satisfactorio o logrado	Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás respetando las diferencias y los derechos de cada uno, cumpliendo sus responsabilidades y buscando que otros también las cumplan. Se relaciona con personas de culturas distintas, respetando sus costumbres. Construye y evalúa de manera colectiva las normas de convivencia en el aula y en la escuela en base a principios democráticos. Ejerce el rol de mediador en su grupo haciendo uso de la negociación y el diálogo para el manejo de conflictos. Propone, planifica y ejecuta acciones de manera cooperativa, dirigidas a promover el bien común, la defensa de sus derechos y el cumplimiento de sus responsabilidades como miembro de una comunidad.	16 a 20
Medio o en proceso	Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás respetando las diferencias, expresando su desacuerdo frente a situaciones que vulneran la convivencia y cumpliendo con sus responsabilidades. Conoce las manifestaciones culturales de su localidad, región o país. Construye y evalúa acuerdos y normas tomando en cuenta el punto de vista de los demás. Recurre al diálogo para manejar conflictos. Propone y realiza acciones colectivas orientadas al bienestar común respetando las opiniones distintas a la suya.	11 a 15
Bajo o en inicio	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	06 a 10
Muy bajo o por debajo de inicio	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan. Colabora en el cuidado de los materiales y espacios comunes. (Belén, 2022)	1 a 05

Nota. Categorización propuesta por el MINEDU (2016)

### 2.2.5. ¿Cuándo inicia la Socialización en el Niño?

Según Bastida (2010), la socialización inicia con el nacimiento, es decir, en el seno familiar; luego, en la vecindad con otros niños, la escuela, los grupos sociales diversos, donde tenga que compartir, ganar, perder, discutir, enfadarse, reconciliarse, defenderse, aportar, etc. La socialización del infante, a diferencia del niño o niña, es más complicada cuando se realiza fuera del hogar, por la inseguridad y temor a lo desconocido. Pero, tienen que iniciar, porque este proceso se tendrá que realizar necesariamente o llegará tarde o temprano. Los psicólogos recomiendan que se inicie temprano (12 meses) y de manera progresiva.

Lo cierto es que los niños necesitan el afecto, el contacto y la seguridad que les proporciona su madre (en realidad se habla de la persona con la que más vinculada esté, que suele ser la madre, claro) para crecer física y emocionalmente estable, de manera ideal, hasta al menos los 3-4 años. Esto no quiere decir que no pueda empezar a relacionarse con otros niños antes, que puede y será, seguro, enriquecedor, pero no es estrictamente necesario y menos si para hacerlo tiene que separarse de su madre. Los niños son egocéntricos hasta, más o menos, los seis años. Pero, ellos necesitan ser así, necesitan sentirse el centro del universo y creer que todo les pertenece y que todo les afecta, para crecer con una alta autoestima y conocerse a sí mismos tanto como puedan. En otras palabras, no es recomendable “soltar” a un niño a conocer a otras personas si todavía no se conoce a sí mismo y, para conocerse a sí mismo, debe sentirse en el centro de todo lo que le rodea y ver cómo encaja él en ese entorno. (Bastidas, 2010, p. 67)

También, a partir de los 3 y 4 años de edad, las capacidades lingüísticas de los infantes se han ampliado considerablemente con respecto a edades anteriores, así como, las disminuyen las rabietas debido a la madurez del control de sus propias emociones pudiendo expresar, a su manera, los afectos, cariños, rechazos, alegrías, tristezas, celos, envidias, curiosidad, orgullo, etc. Es decir, empieza a preocuparse por los demás, compartir sentimientos, alegrías o trata de complacerlos cuando muestran signos de tristeza, llanto, sufrimiento. Estos cambios garantizan el inicio positivo de empezar a conocer otros ambientes y aprender aceptar que existen otros niños con semejantes inquietudes y deseos, disponibles a interactuar con él, de manera diferente a la de los padres y hermanos. Por ello, sería ideal que entre los 3 y 4 años de edad inicie esta tarea, entrando en contacto con otros niños en compañía de mamá, papá o hermanos.

## **2.2.6. Dimensiones del proceso de socialización**

### **D. Habilidades sociales**

Esta dimensión engloba el conjunto de capacidades que permiten a los niños desarrollar acciones y conductas efectivas en su interacción social, según Cauiche (2021), quien las define como un repertorio de ideas, sentimientos, creencias y valores adquiridos mediante el aprendizaje y la experiencia. Estas habilidades son esenciales para la adaptación de los niños de 4 años al entorno familiar, escolar y comunitario, facilitando la convivencia en comunidad. Se caracterizan por ser aprendidas (no innatas), recíprocas, verbales y no verbales, influenciadas por el reforzamiento social, interrelacionadas con el autoconcepto y la autoestima, y necesarias para el desarrollo integral. Las habilidades sociales básicas incluyen apego, empatía, asertividad, cooperación, comunicación, autocontrol, comprensión de situaciones y resolución de conflictos. Para niños de 4 años, el Currículo Nacional (MINEDU, 2016) destaca su capacidad para integrarse en actividades grupales y proponer normas, lo que refleja un desarrollo inicial de estas habilidades. Los indicadores son: respeto a las diferencias entre niños, diálogo con pares, respeto a compañeros en la actividad y colaboración con otros.

### **E. Normas de convivencia**

Esta dimensión se refiere a la construcción, aceptación y cumplimiento de normas que regulan la interacción social, alineándose con las capacidades descritas por el MINEDU (2016) para convivir y participar democráticamente. Implica reconocer que todas las personas tienen derechos y responsabilidades, respetar las diferencias y asumir principios democráticos como la equidad y la libertad. Cauiche (2021) subraya que las normas se aprenden a través de la interacción y el reforzamiento social, mientras que el Currículo Nacional (2016) enfatiza su desarrollo en la familia y la escuela como espacios iniciales de socialización. A los 4 años, los niños participan en la construcción de

acuerdos y normas basadas en situaciones compartidas, mostrando un sentido de orden y disposición a seguir reglas grupales. Los indicadores incluyen: ejecución de normas de convivencia, trato de enseñar con el ejemplo, respeto a compañeros y muestra de orden en el aula.

#### **F. Acciones de bien común**

Esta dimensión involucra la participación en iniciativas que promueven el bienestar colectivo, según MINEDU (2016), que definen esta capacidad como proponer y gestionar acciones para el interés común y la defensa de los derechos humanos, utilizando mecanismos democráticos. Cauiche (2021) resalta que las habilidades sociales, como la cooperación y la empatía, son la base para estas acciones, mientras que el Currículo Nacional (2016) señala que a los 4 años los niños colaboran en actividades colectivas para cuidar recursos y espacios compartidos. Esta dimensión refleja el interés de los niños por conocer a sus compañeros y defender sus derechos, mostrando una disposición inicial para contribuir al bienestar grupal. Los indicadores son: preocupación por el bienestar de los demás, ayuda al otro por iniciativa propia, incorporación de otros en el juego y defensa de compañeros.

### **3. Definición de Términos Básicos**

#### **3.1. Estrategia.**

Del griego “strategía”: oficio de general. Arte del mando militar; plan de acción.  
(Gómez, 2009)

#### **3.2. Juego educativo.**

El que contribuye al desarrollo físico y mental del individuo a la vez que constituye un entretenimiento. Puede ser introducido en un programa educativo para contribuir en la consecución de los objetivos de éste. (Martí, 2003)

### **3.3. *Juegos tradicionales.***

Es una tendencia nacionalista de los sistemas educativos y paradigmas socioculturales autóctonos, que consiste en conservar viva la creatividad de nuestros abuelos, sus valores, principios y prácticas que generaron bienestar, recreación y disfrute dentro de su propio contexto. (Marín, 2018)

### **3.4. *Proceso de socialización.***

Consiste en integrar al niño en el medio socio cultural en el que el educando, al entrar en contacto con los demás, aprende actitudes, conocimientos, normas, reglas y valores rigen la sociedad y los grupos sociales, de modo que más tarde podrá responder a lo que la sociedad exigirá de él. (Martí, 2003)

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **1. Caracterización y Contextualización de la Institución Educativa N° 328**

##### ***1.1. Descripción del Perfil de la Institución Educativa***

La Institución Educativa Inicial N° 328, se ubica en la zona urbana de la ciudad de Cutervo, ubicada a 2632 m.s.n.m., a 6°22' de Latitud Sur y a 78°50' Longitud Oeste, en el extremo norte de la Región Cajamarca. Su relieve es accidentado por ubicarse en la cordillera de los Andes, generando variaciones climáticas entre templado y subhúmedo, propio de los páramos, con temperaturas medias de 18°C y presencia de lluvias fuertes entre los meses de octubre y mayo y sequías en los otros meses del año.

La infraestructura institucional es moderna y condicionada a la población escolar que alberga, como entidad polidocente, con dos secciones por edad, entre tres y cinco años. El año 2021, la población escolar total fue de 150 estudiantes, 06 docentes, 02 auxiliares y 01 director. Los estudiantes disponen del servicio de Seguro Integral de Salud, excepto algunos que son hijos de profesionales asegurados en ESSALUD. La principal debilidad es el área reducida de los espacios libres y recreativos.

##### ***1.2. Breve Reseña Histórica de la Institución Educativa***

La Institución Educativa Inicial N° 328 fue creada el año 1983, con Resolución Directoral N° 0256-83/DRE-CAJ, como centro de aplicación del Instituto de Educación Superior pedagógico Público “Octavio Matta Contreras”. Actualmente, ejerce esta función la profesora Luz Hurtado Tello. Brinda servicio educativo a niños de 3, 4 y 5 años de edad.

### ***1.3. Características Demográficas y Socioeconómicas.***

La institución educativa da servicio educativo exclusivo a preescolares, del ciclo II, tanto niños y niñas, mayormente procedentes del cercado de la ciudad de Cutervo.

Los padres de familia, en su mayoría han cursado estudios superiores, secundarios y primarios y muy pocos son analfabetos; su ocupación laboral varía entre profesores, ingenieros, medianos y pequeños comerciantes, transportistas, mototaxistas, artesanos, agricultores, ganaderos y otras. Toda la comunidad educativa es cristiana.

### ***1.4. Características Culturales y Ambientales***

Los docentes de esta institución son mayormente bachilleres y pocos tienen el grado de maestría. El 90% son egresados del Instituto de Educación Superior Pedagógico de la localidad. Tiene edad promedio de 50 años.

Las relaciones interpersonales son buenas. Prima el espíritu cooperativo y solidario, empatía y participación activa en las actividades escolares y extraescolares institucionales. Las relaciones con los demás miembros de la comunidad educativa son buenas.

## **2. Hipótesis de Investigación**

### ***2.1. Hipótesis General***

La estrategia de juegos tradicionales influye significativamente en el proceso de socialización de los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021.

### ***2.2. Hipótesis Específicas***

- El nivel de desarrollo de socialización tiene los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales es deficiente.

- El nivel de desarrollo de socialización tiene los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales es bueno.

### **3. Variables de Investigación**

#### **3.1. Variable Independiente.**

Estrategia de los Juegos Tradicionales.

#### **3.2. Variable Dependiente.**

Proceso de Socialización

### **4. Matriz de operacionalización de variables**

**Cuadro 2: Matriz de Operacionalización de Variables**

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnica/ Instrumento</b>
Variable independiente: Estrategia de los juegos tradicionales	Son juegos típicos o propios de un lugar, región o país, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicos, sino de recursos de la comunidad, objetos del hogar o con su propio cuerpo. Permiten conocer nuestras raíces culturales, ayudan a preservar la cultura ancestral y experiencias de nuestros abuelos. (Aidemar, 2020)	Los resultados de la medición de la estrategia juegos tradicionales se evaluará en tres dimensiones: organización del juego, ejecución y evaluación del juego, por medio de una ficha de observación. Las mediciones no se procesaron	A. Organización del juego	Muestra interés en el juego	Observación/ Ficha de observación
				Conoce el juego	
				Acepta las reglas de juego	
				Acepta participar por turnos	
			B. Ejecución del juego	Participa oportunamente en el juego	
				Juega respetando las reglas del juego	
				Usa materiales	
			C. Evaluación del juego	Se comunica durante el juego	
				Disfruta del juego	
				Respeto la participación del otro	
				Permanece desde el inicio hasta el final	
				Quiere seguir jugando	
Variable dependiente: Proceso de socialización	La socialización es un proceso de intercambio entre el niño, su entorno y el grupo social en que nace, a través del cual satisface sus necesidades y asimila la cultura de su entorno. (Corpas, 1997)	Los resultados de la medición del proceso de socialización se obtuvieron de tres dimensiones: habilidades sociales, normas de convivencia y acciones de bien común, a través de la hoja de lista de cotejo, de 12 ítems, de alternativa cerrada.	D. Habilidades sociales	Respeto las diferencias	Observación/ Lista de cotejo
				Dialoga con sus pares	
				Participa libremente en el aula	
				Colabora con los demás	
			E. Normas de convivencia	Ejecuta normas de convivencia	
				Trata de enseñar con el ejemplo	
				Respeto a sus compañeros	
			F. Acciones de bien común	Muestra orden en el aula	
				Se preocupa por el bienestar de todos	
				Ayuda al otro por iniciativa propia	
				Incorpora a otros en el juego	
				Defiende a sus compañeros	

## 5. Población y Muestra

### 5.1. Población

La población se define como el conjunto total de individuos, objetos o eventos que comparten características específicas y que son de interés para el estudio. Según Hernández Sampieri et al. (2014), la población abarca todos los elementos que cumplen con los criterios establecidos por el investigador, independientemente de su accesibilidad, y constituye la base sobre la cual se generalizan los resultados. Para la investigación, la población de estudio la conformaron 47 niños de 4 años de edad, que representa el 100%, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, distribuidos en dos aulas.

**Tabla 1:** Población

Aula/Sección	Edad	Número/porcentaje
“Divino Niño Jesús”	4 años	25 (53%)
“Angelitos del Edén”		22 (47%)
Total		47 (100%)

Nota. Nóminas de matrícula, año 2021.

### 5.2. Muestra

La muestra se refiere a un subconjunto seleccionado de la población que se utiliza para llevar a cabo el estudio, con el propósito de inferir resultados sobre el conjunto total. Arias (2012) señala que la muestra debe ser representativa y seleccionada mediante técnicas adecuadas (aleatoria, estratificada) para minimizar sesgos y garantizar la validez de las conclusiones. La muestra de estudio lo conformaron 25 niños de 4 años de edad, seleccionados de manera intencional y por conveniencia, por lo que el muestreo fue no probabilístico, considerando la disponibilidad de los niños ante la pandemia del COVID-19.

**Tabla 2:** Muestra de estudio

Sección	Grupo	Edad	Integrantes
“Divino Niño Jesús”	Experimental	4 años	25 (100%)

**Nota.** Nóminas de matrícula, de la I. E. I. 328, del año 2021.

## 6. Unidad de Análisis

La unidad de análisis se refiere al elemento o entidad principal sobre la cual se centra el estudio y que será objeto de observación, medición o análisis para responder a los objetivos de la investigación. Según Hernández Sampieri et al. (2014), esta unidad puede ser un individuo, un grupo, una organización, un evento o cualquier otro constructo que posea las características relevantes para el problema de estudio. La elección de la unidad de análisis depende del diseño de la investigación y del nivel de agregación de los datos. La unidad de análisis lo conformó cada uno de los estudiantes de cuatro años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021.

## 7. Métodos de Investigación

### 7.1. Método Inductivo-Deductivo

Este método permitió establecer relaciones lógicas en la formulación del problema de investigación, enunciado de los objetivos, formulación de la hipótesis, inferencia de las conclusiones y propuesta de recomendaciones. (Robles, 2022)

### 7.2. Método Analítico-Sintético.

Basándonos en el proceso analítico y sintético, identificamos el problema educativo y la propuesta de solución, seleccionar los elementos suficientes para la descripción del problema, antecedentes del estudio, bases teóricas, la operacionalización de variables, el análisis de los datos estadísticos, elaboración de conclusiones y del resumen final. (Sosa, 2013)

### **7.3. *Métodos Estadísticos.***

El procesamiento estadístico de los datos se realizó mediante técnicas e instrumentos de la estadística descriptiva e inferencial. Utiliza la distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, determina la media aritmética, varianza, desviación estándar, coeficiente de variación y la prueba de hipótesis. Según Mendoza (2016), este método consiste en una secuencia de pasos para analizar los datos, comprobar y verificar la hipótesis de estudio.

### **7.4. *Método Interpretativo.***

Este método tiene el rol de inferir o extraer las conclusiones de los datos procesados en las tablas estadísticas, también elaborar las conclusiones finales de los trabajos de investigación. (Duque, 2019)

## **8. Tipo de Investigación**

El estudio se enmarca en el enfoque cuantitativo, porque el procesamiento, análisis e interpretación de datos se realizó aplicando técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales. Por su tipo, es un estudio aplicado, de alcance explicativo, en tanto se ha demostrado la relación de causa efecto, por manipulación de la variable independiente.

## **9. Diseño de Investigación.**

El estudio correspondió al diseño pre experimental o con un solo grupo intacto. Los pre experimentos se denominan así porque su grado de control es mínimo o no existe control riguroso. La interpretación se hace en base a los resultados obtenidos en el pretest y post test. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019)

**Cuadro 3:** *Diseño preexperimental*

Grupo	Pre – test	Experimento	Post – test	Diferencia
GE	O <sub>1</sub> -----	X-----	O <sub>2</sub>	O <sub>2</sub> -O <sub>1</sub> =D <sub>1</sub>

Nota. Diseño presentado en Hernández-Sampieri y Mendoza (2019).

Dónde:

GE: Grupo de experimento.

X: Aplicación del experimento.

O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub>: Instrumento de recojo de datos, antes y después del tratamiento.

D: diferencia entre el post test y pre test.

## 10. Técnicas e instrumentos de recopilación de información

### 10.1. Técnica: La observación.

Esta técnica es apropiada para observar procesos secuenciales mediante indicadores o ítems elaborados con anticipación y garantiza la obtención de información sistemática (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019).

### 10.2. Instrumentos de investigación

#### 10.2.1. Ficha de observación.

Consiste en un sistema de 12 ítems, de alternativa cerrada: Sí, algunas veces y no, que permitió evaluar individualmente al cada niño, durante el proceso de aplicación de la estrategia de juegos tradicionales.

#### 10.2.2. Lista de cotejo.

Este instrumento permitió evaluar, mediante 12 ítems de alternativa cerrada (Siempre, muchas veces, algunas veces, pocas veces y nunca), las tres dimensiones de la variable dependiente (proceso de socialización) y medir el nivel cuantitativamente del proceso de socialización antes y después del experimento.

## 11. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

### 11.1. *Tabulación de Datos*

Los datos se procesaron y analizaron mediante tablas simples y compuestas de distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, mediante el programa de Excel.

### 11.2. *Figuras Estadísticas*

Utilizando las frecuencias porcentuales, se diseñaron figuras de barras simples e histogramas, con el objetivo de percibir e interpretar mejor los resultados.

### 11.3. *Medidas de Tendencia Central.*

**Media Aritmética.** Para determinar el nivel de socialización infantil y probar la hipótesis, se halló estadísticamente la media aritmética con datos agrupados, tanto de la pre prueba y posprueba sobre la variable dependiente.

### 11.4. *Medidas de Dispersión.*

Se encontró el valor de la varianza y la desviación estándar de la preprueba y post prueba, respecto a la media aritmética, datos que se utilizaron en la prueba de hipótesis.

### 11.5. *Prueba de Hipótesis.*

En la prueba de hipótesis se utilizó la t Student, por ser la técnica más apropiada a la muestra de estudio. La fórmula, es la siguiente:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

## **12. Validez y confiabilidad de investigación**

### ***12.1. Validez.***

La validez de los instrumentos de investigación se determinó por juicio de dos expertos, autorizados por la Universidad Nacional de Cajamarca. (Anexo 1)

### ***12.2. Confiabilidad.***

La confiabilidad de la hoja de lista de cotejo o preprueba, se determinó a través de la técnica del Coeficiente Alfa de Cronbach. Hecho el proceso estadístico, se concluyó que el instrumento de medida tiene una confiabilidad aceptable de 0,729 valores (Anexo B), dado que el valor obtenido está en el rango de 07 a 08.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

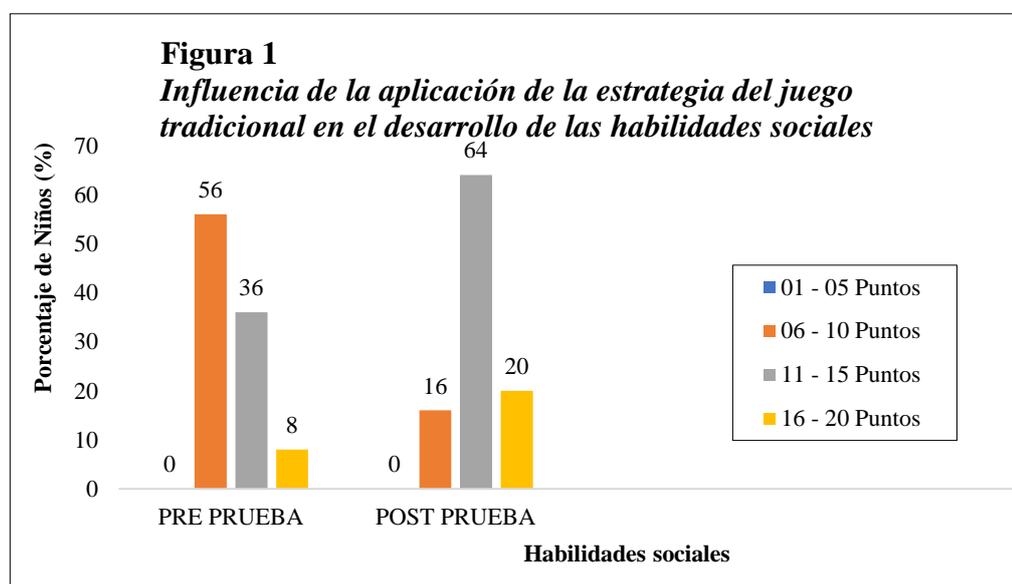
#### 1. Resultados por Dimensiones de la Variable Dependiente

##### Dimensión 1: Habilidades Sociales

**Tabla 3:** *Influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional en el desarrollo de las habilidades sociales*

Rango de puntajes	Pre prueba		Post prueba	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
01 - 05	00	00	00	00
06 - 10	14	56	4	16
11 - 15	9	36	16	64
16 - 20	2	8	5	20
Total	25	100	25	100

Nota. Hoja de lista de cotejos aplicada a los niños de 4 años, de la I. E. I. N° 328, de Cutervo, abril - julio del 2021.



Nota. La figura se elaboró con la frecuencia porcentual de la tabla 4

#### **Interpretación.**

La tabla 4 y figura 1, sobre la influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cuatro años,

evidencian que, en la preprueba, el 56% obtuvo entre 06 y 10 puntos, el 36%, entre 11 y 15 puntos y el 8%, entre 16 y 20 puntos, mientras que en la postprueba, el 16%, obtuvo entre 06 y 10 puntos, el 64%, entre 11 y 15 puntos y el 20%, entre 16 y 20 puntos.

En conclusión, la mayoría de niños (56%) evaluados en la preprueba obtuvieron entre 6 y 10 puntos, mientras que la mayoría (64%) en la posprueba, lograron entre 11 y 15 puntos en desarrollo de sus habilidades sociales, situación que se debería a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional.

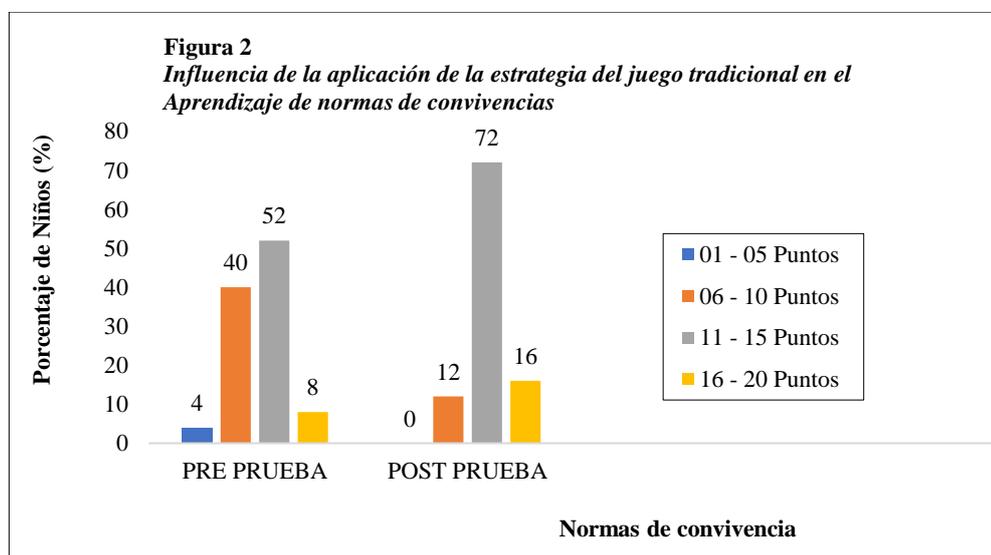
Estos resultados se relacionan con los hallazgos de Guevara (2016), en su tesis: Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 379, Querocoto de Chota, al concluir que los juegos activos mejoran las habilidades sociales de comunicación, porque la mayoría de estudiantes (62%) mejoró el ejercicio social y, el 71%, la asertividad. Del mismo modo se vincula con Cantor y Palencia (2017) que concluyó que la aplicación de juegos tradicionales, como estrategia didáctica, favorece el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del grupo de trabajo, destacando el respeto, empatía y la colaboración. Finalmente, con Robles et al. (2019) en su tesis de licenciatura denominada: Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de las instituciones educativas iniciales N° 112 y N° 470, de Huari, que concluyó que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la socialización de los niños y niñas, tanto en lo cognitivo, afectivo y social, porque en el post test, la mayoría (94%) de niños mejoraron significativamente sus habilidades sociales.

## Dimensión 2: Aprendizaje de Normas de Convivencias

**Tabla 4:** Influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional en el Aprendizaje de normas de convivencias

Rango de puntajes	Pre prueba		Post prueba	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
01 - 05	1	4%	00	00%
06 – 10	10	40%	3	12%
11 – 15	13	52%	18	72%
16 - 20	2	8%	4	16%
	25	100%	25	100%

Nota. Lista de cotejos aplicada a los niños de 4 años, de la I. E. I. N° 328, de Cutervo, abril - julio del 2021.



Nota. La figura se elaboró con la frecuencia porcentual de la tabla 5

### Interpretación.

Respecto, a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional en el Aprendizaje de normas de convivencias de los niños de cuatro años, se observa que en la pre prueba, el 4%, obtuvo entre 1 y 5 puntos, el 40% entre 06 y 10 puntos, el 52% entre 11 y 15 puntos y el 8% entre 16 y 20 puntos, por su parte, en la post prueba, el 12% logró entre 06 y 10 puntos, el 72% entre 11 y 15 puntos y el 16% entre 16 y 20 puntos.

En síntesis, la mayoría de niños (52%) evaluados en la preprueba obtuvo calificaciones 6 y 10 puntos y, en la postprueba, la mayoría (72%) lograron entre 11 y 15

puntos. Esta mejora se debería a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional.

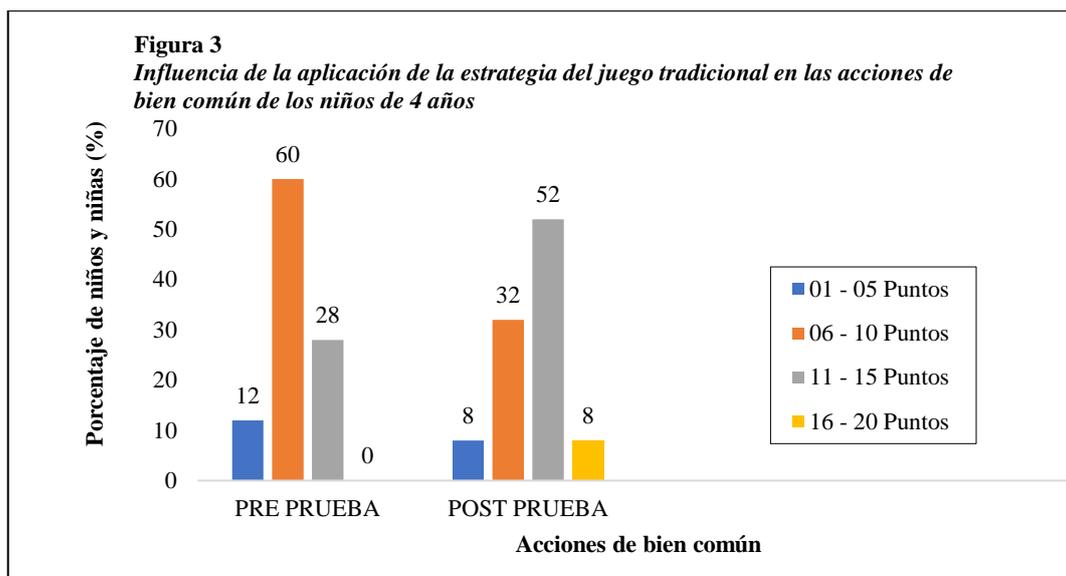
Estos resultados tienen relación con los hallazgos de Navarrete (2017) en su tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar en los niños de la Institución Educativa Multigrado N° 40069, la Joya, Arequipa, que concluyó que, al término del estudio, la mayoría de niños (64.41%) mostraron una notoria mejora en la empatía, compañerismo, responsabilidad, respeto y empatía. También se relaciona con Chavarría et al. (2019), que en su tesis: El Juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños del tercer nivel del preescolar Anastacio Valle, San Isidro de Matagalpa-Nicaragua, concluyó que el juego planificado estratégicamente sí favorece el desarrollo de las capacidades socio-afectivas básicas: empatía, trabajo colaborativo, respeto y comunicación entre compañeros.

### ***Dimensión 3: Acciones de Bien Común***

**Tabla 5** *Influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional en las acciones de bien común de los niños de 4 años*

Rango de puntajes	Pre prueba		Post prueba	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
01 - 05	3	12%	2	8%
06 – 10	15	60%	8	32%
11 – 15	7	28%	13	52%
16 - 20	00	00	2	8%
	25	100%	25	100%

Nota. Lista de cotejos aplicada a los niños de 4 años, de la I. E. I. N° 328, de Cutervo, abril - julio del 2021.



Nota. La figura se elaboró con la frecuencia porcentual de la tabla 6

### ***Interpretación.***

En la tabla 5 y figura 3, respecto a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional en las acciones de bien común de los niños de 4 años, se observa que en la evaluación antes del experimento, el 12% tiene entre 01 y 05 puntos, el 60% entre 06 y 10 puntos y el 28% entre 11 y 15 puntos; sin embargo, después del tratamiento, el 8% obtuvo calificativos entre 01 y 05 puntos, el 32% entre 06 y 10 puntos, el 52% entre 11 y 15 puntos y el 8% entre 16 y 20 puntos.

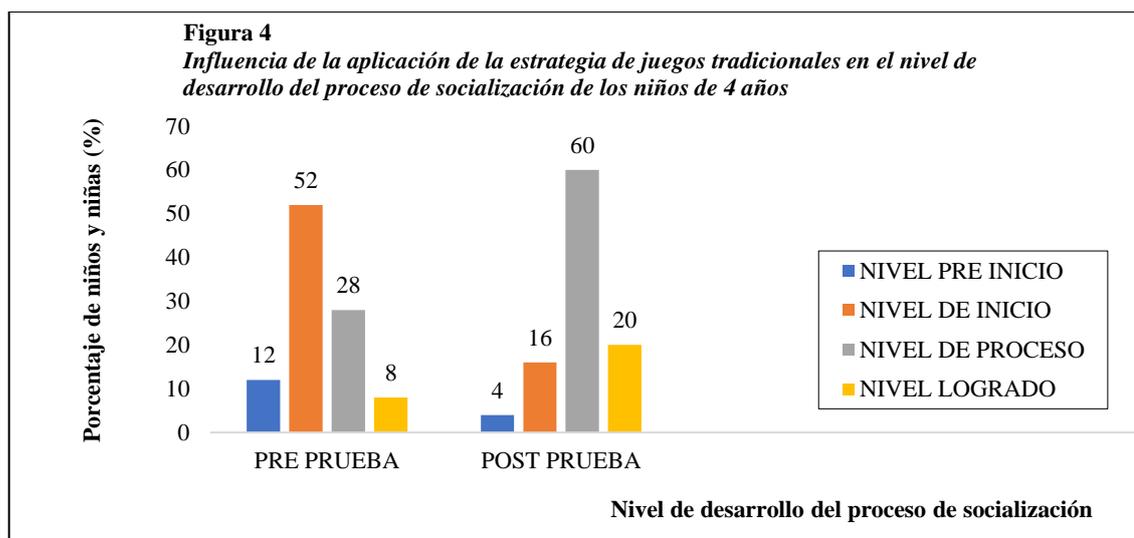
En conclusión, la mayoría de niños (60%) obtuvo entre 10 y 15 puntos, en la preprueba, mientras que el 52%, entre 11 y 15 puntos, en la postprueba, situación que se debería a la influencia de la aplicación de la estrategia del juego tradicional. Estos resultados son corroborados por Chavarría et al. (2019) en su tesis: El Juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños de tercer nivel de preescolar Anastacio Valle, San Isidro, Matagalpa, de Nicaragua quienes concluyen que los juegos planificados estratégicamente sí favorecen el desarrollo de las capacidades socio-afectivas de empatía, trabajo colaborativo, respeto, comunicación y compañerismo.

## Resultados Totales de las Variables de Estudio

**Tabla 6:** Influencia de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el nivel de desarrollo del proceso de socialización de los niños de 4 años

Nivel	Intervalo	Xi	Preprueba			Postprueba		
			fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$	fi	%	$\frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$
Preinicio	01 – 05	3	3	12%	$\bar{X} = 9,6$	1	4%	$\bar{X} = 12,8$
Inicio	06 – 10	8	13	52%		4	16%	
Proceso	11 – 15	13	7	28%		15	60%	
Logrado	16 - 20	18	2	8%		5	20%	
Total			25	100%		25	100%	

Nota. Lista de cotejos aplicada a los niños de 4 años, de la I. E. I. N° 328, de Cutervo, abril - julio del 2021.



Nota. La figura se elaboró con la frecuencia porcentual de la tabla 7

### Interpretación.

La tabla 7 y figura 5, respecto a la influencia de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el nivel de desarrollo del proceso de socialización de los niños de 4 años, refieren que, en la pre prueba, el 12% tiene nivel pre inicio, el 52% nivel inicio, el 28% nivel de proceso y el 8% nivel logrado, con media aritmética de 9,6 puntos; mientras que, en la post prueba, el 4% tiene nivel pre inicio, el 16% nivel inicio, el 60% nivel proceso y el 20% nivel logrado, con media aritmética de 12,8 puntos.

. La media aritmética de la pre prueba fue de 9,6 puntos y la desviación estándar 4.2 valores; en la postprueba el promedio fue de 12.8 puntos y la desviación estándar 3.2 valores de dispersión.

En conclusión, en la preprueba los niños muestran una media aritmética de 9,6 puntos y la mayoría de niños (52%) tienen entre 6 y 10 puntos, correspondiente al nivel inicio, en tanto que, en la postprueba tienen media aritmética de 12,8 puntos, porque la mayoría (60%) tiene entre 11 y 15 puntos, que corresponde al nivel proceso en el proceso de socialización. Esta diferencia a favor de la postprueba, se debería a la influencia de la estrategia de los juegos tradicionales.

Nuestros resultados tienen relación con los hallazgos de Espinoza et al. (2017) en su estudio: Actividades lúdicas que propician la socialización en niños del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, Nicaragua, al concluir que los problemas predominantes identificados antes del estudio fueron timidez, agresividad, egocentrismo, inseguridad, dificultades de lenguaje, frustración, peleas, irrespeto, gritos y ofensas verbales, los mismos, según la postprueba, fueron superados en el 65% de niños mediante la aplicación de actividades lúdicas. También se vincula con los descubrimientos de Salvador (2018) en su estudio: Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo de San Isidro, Piura, que concluyó que en el pre test, la mayoría mostró bajo nivel de socialización, sin embargo, al término del experimento, la mayoría pasó al nivel logrado, mejorando las habilidades comunicativas, empatía, integración y la tolerancia. Del mismo modo, con Yllanes (2019) en su trabajo: La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la Intitución Educativa Inicial N° 256, San Pablo de Ayacucho, quien sostiene que los juegos tradicionales que generan diversión, saltos, risas, baile e imitación mejoran los vínculos entre compañeros y el posicionamiento de los juegos de herencia cultural

ancestral. Finalmente, González (2017) en su tesis: Efectos que produce la aplicación de juegos sociales, como estrategia didáctica, en la mejora del nivel de socialización en el área de Personal Social de los niños de tres años, del Colegio Premium College, Cutervo, Cajamarca, concluyendo que por efectos del experimento se pasó del nivel medio, en el pre test, al nivel alto de socialización en el post test, con una media aritmética de 50 puntos, que resulta superior a los 29,5 puntos de promedio del pre test, que significa alta socialización, por efecto de los juegos sociales.

Nuestros resultados se contradice con los hallazgos de Silvestre (2019) en su estudio de licenciatura titulado: La socialización en el desarrollo del nivel de liderazgo en niños de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 229, de Orurillo, Puno, por la Universidad Nacional de Altiplano de Puno, al concluir que existe correlación positiva moderada entre socialización y desarrollo del nivel de liderazgo, expresado en el valor de  $r= 0,665$  de Pearson, porque buen porcentaje de estudiantes permaneció tímido, poco comunicativo y colaborativo.

**Tabla 7:** *Estadígrafos del nivel de proceso de socialización, según la pre prueba y post prueba*

Grupo	Estadígrafos Pre Prueba			Post Prueba		
	Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación	Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación
G.E	9.6	4.2	43.75%	12.8	3.6	28.12%

Nota. Los resultados se obtuvieron de los datos procesados en la tabla 7

### ***Interpretación.***

Respecto a los estadígrafos de la pre prueba se evidencia que la media aritmética fue 9.6 puntos, la desviación estándar 4.2 valores y el coeficiente de variación 43.75%. Y, la post prueba demuestra que la media aritmética fue 12.8, la desviación estándar 3.6 valores y el coeficiente de variación 28.12%. Se concluyó que la media aritmética de la post prueba superó a la pre prueba en 3.2 puntos de promedio, disminuyó la desviación estándar en 0.6 valores respecto a la media aritmética y el coeficiente de variación del grupo disminuyó en 15.63%, pasando de heterogéneo (43.75%) a homogéneo (28.12%).

## **2. Prueba de Hipótesis: “t” Student**

### ***Hipótesis:***

$H_a$ : La estrategia los juegos tradicionales influye significativamente en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

$H_o$ : La estrategia los juegos tradicionales no influye significativamente en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

Representación simbólica:

$$H_a: \alpha \geq \beta$$

$$H_o: \alpha \leq \beta$$

Dónde:

$H_a$  : Hipótesis alterna

$H_o$  : Hipótesis nula.

$\alpha$  : Juegos tradicionales.

$\beta$  : Proceso de socialización.

Fórmula de la Prueba de hipótesis: técnica “t” Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Fuente: Hernández-Sampieri y Mendoza (2019)

Donde:

$\bar{X}_1$  = Media aritmética del post test;

$\bar{X}_2$  = Media aritmética del pre test;

$S_1^2$  = Desviación estándar del post test;

$S_2^2$  = Desviación estándar del pre test.

$n_1$  y  $n_2$  = Tamaño de la muestra del post test y pre test.

Cálculo del valor experimental:

$$t_c = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = t_c = \frac{12.8 - 9.6}{\sqrt{\frac{3.6^2}{25} + \frac{4.2^2}{25}}} = \frac{3.2}{\sqrt{\frac{12.96}{25} + \frac{17.64}{25}}} = \frac{3.2}{\sqrt{\frac{30.6}{25}}} = \frac{3.2}{\sqrt{1.224}} = \frac{3.2}{1.12} = 2.857$$

$$t_c = 2.857$$

Grado de libertad:

$$Gl = (N_1 + N_2) - 2 = (25 + 25) - 2$$

$$Gl = 48$$

Nivel de Confianza:

$$\alpha = 0.05$$

$$\alpha = 1.6759$$

Valores encontrados:

**Tabla 8:** Hallazgos de la prueba de hipótesis.

Grado de Libertad	Nivel de confianza	Valor de t
GL	0.05	tc
40	1.6759	2.857

Nota. Extraído de Hernández-Sampieri y Mendoza (2019)

**Decisión.** El valor calculado es  $t_c = 2.857$ , el cual resulta superior a 1.6759, de la tabla, en un nivel de confianza de 0.05, que significa que el 95% de los resultados entre la preprueba y la post prueba difieren, con un 5% de error. Esta diferencia estaría condicionada por la influencia de la variable independiente, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna: La estrategia de juegos tradicionales influye significativamente en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

## CONCLUSIONES

1. Los resultados de la prueba de hipótesis ( $t_c=2.857 > t_{\text{tabla}}=1.6759$ ) a un nivel de confianza del 95% ( $p < 0.05$ ) indican que el 95% de los resultados de la pre-prueba y post-prueba difieren a favor del experimento, con un error del 5%. Esto confirma que la estrategia de juegos tradicionales es un factor determinante en la mejora del proceso de socialización en la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2021 (Tabla 7).
2. La pre-prueba reveló que la mayoría (52%) de los infantes obtuvo calificaciones entre 6 y 10 puntos, con una media aritmética de 9.6. Estos datos corresponden a los niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo, Cajamarca, evaluados en el año 2021 (Tabla 7).
3. La post-prueba mostró que la mayoría (60%) de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo, Cajamarca, evaluados en el año 2021, obtuvieron calificaciones entre 11 y 15 puntos, con una media aritmética de 12.8. Esta mejora se atribuye a la influencia de la estrategia de juegos tradicionales (Tabla 7).
4. Antes de la intervención (pre-test), el 56% de los niños se ubicó en el nivel "inicio" (6-10 puntos). Después de la aplicación de la estrategia (post-prueba), el 64% alcanzó el nivel "proceso" (11-15 puntos). Esta diferencia favorable en la post-prueba sugiere el impacto positivo de la estrategia de juegos tradicionales (Tabla 4).
5. En la pre-prueba, el 52% de los niños obtuvo calificaciones entre 6 y 10 puntos (nivel "inicio"). Sin embargo, en la post-prueba, el 72% logró calificaciones entre 11 y 15 puntos (nivel "proceso"). La mejora en los resultados de la post-prueba indica la influencia de la estrategia aplicada (Tabla 5).

6. En la pre-prueba, el 60% de los niños obtuvo calificaciones entre 6 y 10 puntos (nivel "inicio"). Posteriormente, en la post-prueba, el 52% de los niños alcanzó calificaciones entre 11 y 15 puntos (nivel "proceso"). Esta diferencia de nivel, favorable a la post-prueba, se atribuye a la aplicación de los juegos tradicionales (Tabla 6).

## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 328 incluir los juegos tradicionales en la programación curricular y en las actividades de aprendizaje del área de Personal Social para niños de cuatro años. Esta estrategia ha demostrado mejorar significativamente el proceso de socialización, facilitando el avance del nivel de inicio al de proceso. Además, la incorporación de juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje potencia las habilidades sociales de los niños, un pilar fundamental para su desarrollo social.
2. Sugerimos a las docentes de educación inicial de la localidad colaborar en la implementación de juegos tradicionales. Esto no solo fortalece las capacidades de convivencia escolar y promueve acciones de bien común en los infantes, sino que también contribuye al rescate de la cultura lúdica local y ancestral, la cual se ve amenazada por el auge de los juegos tecnológicos modernos.
3. Finalmente, se recomienda a las autoridades y docentes de otras instituciones educativas de nivel inicial en la localidad replicar la aplicación de juegos tradicionales en la socialización infantil, a través de proyectos de innovación. Esto permitirá mantener viva la tradición de los juegos creados por nuestros antepasados y reafirmar los valores culturales que estos encierran.

## REFERENCIAS

- Aidemar. (2020, mayo). *Vamos a jugar a juegos populares y tradicionales*.  
<https://aidemar.com/2020/05/13/vamos-a-jugar-a-juegos-populares-y-tradicionales/>
- Ayala, M. (2019). *Método histórico: característica, pasos y ejemplos*.  
[www.lifeder.com/metodo-historico/](http://www.lifeder.com/metodo-historico/)
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ª ed.). Editorial Episteme.
- Bastida, A. (2010). *¿Cuándo debe empezar a socialización en los niños?* Universidad de Valencia. España.  
<https://www.bebesymas.com/autor/armandobastida>
- Belén, A. (2022). *La Teoría Curricular de Ralph Tyler: Guía para una Educación Efectiva*.  
<https://teoriaonline.com/teoria-curricular-ralph-tyler/>
- Calvo, M. (2020, enero). *La naturaleza social del ser humano*. Socialización.  
[https://www.youtube.com/watch?v=HYtOhZW26\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=HYtOhZW26_8)
- Cantor, C. y Palencia, C. M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio Universidad Libre, de Bogotá* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia]. Repositorio institucional  
[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cárdenas, A. B. y Gómez, C. M. (2014). *El juego en la educación inicial*. MinEducación. Colombia.  
<http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf>

- Catalán, S. (2022). *Problemas psicológicos más comunes en la infancia*.  
<https://www.cipsiapsicologos.com/psicologia-infantil/problemas-psicologicos-mas-comunes-en-la-infancia/>
- Cauiche, M. A. (2021). *La socialización y para qué sirve*. ALEPH. Disponible en  
<https://aleph.org.mx/que-es-la-socializacion-y-para-que-sirve>
- Ccahuana, C. K. y Cuarez, I. E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela intercultural bilingüe*. Universidad San Ignacio de Loyola. Perú.  
<http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana%20Illisca.pdf>
- Chavarría, B. J., Castellón, M. M. y Cardoza, S. M. (2019). *El Juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer nivel del preescolar Anastacio Valle, San isidro, Matagalpa* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. Repositorio institucional  
<https://repositorio.unan.edu.ni/11688/1/20196.pdf>
- Chávez, A. (2020). *Consecuencias del confinamiento en niños: ¿Cómo se ha visto afectado el desarrollo emocional y social?* RPP Noticias, Perú.  
<https://rpp.pe/peru/actualidad/coronavirus-en-peru-consecuencias-del-confinamiento-en-ninos-como-se-ha-visto-afectado-su-desarrollo-emocional-y-social-covid-19-noticia-1324067>
- Dueñas, S. S. y Espinoza, M. J. (2018). *La socialización de los niños de cinco años en la I. E. N° 273 Perú-Japón de Nasca*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. Repositorio institucional  
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1904/TESIS-SEG-ESP-2017DUE%C3%91AS%20GAMEROS%20CSARA%20S.%20Y%20ESPINOZA%20CANTORAL%20MILENA%20J..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- 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...](https://www.researchgate.net/publication/337287238_Analisis...)
- Ediciones Culturales Internacionales. (2009). *Diccionario de sinónimos y antónimos*. (Quinta reimpresión). Colombia: Editorial Panamerican Books.
- El Universo. (2021). *El encierro por la pandemia ha causado cambios en comportamientos y problemas de socialización entre niños*. Diario de Guayaquil, Ecuador. <https://www.eluniverso.com/guayaquil/comunidad/el-encierro-por-la-pandemia-ha-causado-cambios-en-comportamientos-y-problemas-de-socializacion-entre-ninos-nota/>
- Espinoza, N. J., Flores, J. S., Hernández, J. C. (2017). (2017). *Actividades que propician la socialización en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, Nicaragua* [Tesis de Licenciatura, Universidad nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso didáctico*. Universidad Pablo de Olavide. España. Disponible en <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galván, D. (2012). *Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky*. Extraído de <https://prezi.com/hqadsc91y9mi/teoria-sociocultural-de-lev-vigotsky/>
- Gálvez S. J. (2013). *Métodos y técnicas de aprendizaje. Teoría y práctica*. (Quinta Edición). Chota-Perú: Editorial Valeria S.A.C.
- Gómez, G. (2009). *Diccionario epistemológico*. (Primera reimpresión). México: Editorial Fondo de Cultura Económica S.A.

- González, M. R. (2017). *Efectos que produce la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de Personal social, en los niños y niñas de 3 años, del Colegio Premium College, Cutervo, Cajamarca* [Tesis de Bachillerato, Universidad Pedro Ruiz Gallo].  
Respostorio institucional  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guevara, A, (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la I. E. I., Querocota-Chota, Cajamarca.* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Cajamarca].  
<https://unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS%20ACTIVOS%20EN%20LA%20HABILIDAD%20SOCIAL%20DE%20COMUNICACIÓN%20EN%20LOS%20NIÑOS%20DE%2003%2C%2004%20Y%2005%20AÑOS%20DE%20I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Huizinga, J. (2012). "Homo Ludens". (Tercera Edición). Madrid: Editorial Alianza S.A.
- Jacinto, G. E. y Parraguez, R. L. 2020). *Estilos de crianza familiar y la socialización en los niños de cinco años* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Chiclayo].  
[repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58120?show=full](https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58120?show=full)
- Lemos, R. (2018). *7 Frases de Piaget sobre la infancia y el aprendizaje.*  
<https://lamenteesmaravillosa.com/7-frases-de-piaget-sobre-la-infancia-y-el-aprendizaje/>

- Lica, D. (2020). *La educación preescolar en tiempos de pandemia*.  
<https://cic.umich.mx/coronavirus/65-la-educacion-preescolar-en-tiempos-de-pandemia.html>
- Lizondo, R. A., Silva, D., Arancibia, D. y Cortez, F. (2021). *Pandemia y niñez: Efectos en el desarrollo de niños y niñas por la pandemia Covid-19*.  
[https://www.researchgate.net/publication/352882052\\_Pandemia\\_y\\_ninez\\_Efectos\\_en\\_el\\_desarrollo\\_de\\_ninos\\_y\\_ninas\\_por\\_la\\_pandemia\\_Covid-19](https://www.researchgate.net/publication/352882052_Pandemia_y_ninez_Efectos_en_el_desarrollo_de_ninos_y_ninas_por_la_pandemia_Covid-19)
- Marin, G. (2018). *Importancia de los juegos tradicionales*.  
<https://crecejugandoenlainfancia.blogspot.com/2018/05/importancia-de-los-juegos-tradicionales.htm/>
- Math, F. (2020). Coeficiente Alfa de Cronbach.  
<https://www.bing.com/videos>
- Martí, I. Grupo ediciones ceac. (2003). *Diccionario Enciclopédico de Educación*. España: Grupo Editorial Ceac. S. A.
- Meaney, M. J. (2001). *Maternal care, gene expression, and the transmission of individual differences in stress reactivity across generations*. *Annual Review of Neuroscience*, 24, 1161–1192. <https://doi.org/10.1146/annurev.neuro.24.1.1161>
- Mendoza, I. (2016). *Método matemático estadístico en la investigación*.  
<https://prezi.com/x-iesmxlhjrz/metodo-matematico-estadistico-en-la-investigacion>
- Menéndez, N. (s.f.). *Los 4 trastornos psicológicos más comunes en niños (causas y síntomas)*.  
<https://medicoplus.com/psicologia/trastornos-psicologicos-ninos>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Inicial-Personal Social*. Ministerio de Educación de Lima, Perú.

- Ministerio de Salud. (2021). *Síntomas de alerta y acciones a tomar a favor de la salud mental de niños y adolescentes*.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/562352-sintomas-de-alerta-y-acciones-a-tomar-a-favor-de-la-salud-mental-de-ninos-y-adolescentes>
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios a la educación del futuro*. Traduc. Vallejo-Gómez, M. Editora Magisterial/Servicio Gráficos, Lima, Perú.
- Muñoz, J. (2016). *Aplicación de juegos recreativos en el proceso de socialización, en el área de personal social, de los niños y niñas de 4 años de edad del Institución Educativa Inicial N° 328, Cutervo. I. E. S. P “OMC”*.
- Navarrete, P. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales en la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de la Institución Educativa Multigrado N° 40069, la Joya, Arequipa*. [Tesis de maestría, Universidad nacional San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6306>
- Nelson, C. A., & Gabard-Durnam, L. J. (2020). *Early adversity and critical periods: Neurodevelopmental consequences of experiencing threat and deprivation. Annual Review of Developmental Psychology, 2, 277–302*.  
<https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-060320-093131>
- Perlman, D. y Cozby, P. C. (1992). *Psicología social*. México: Editorial McGRAW-HILL.
- Piaget, J. (1997). *Teoría del desarrollo cognitivo*. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Polo, A. R., Acosta, C. A. y Osorio, M. C. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en estudiantes de la Vereda Boca de catabre, Municipio de Chimá, Córdoba-Colombia* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Oriente, Colombia].

<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/460/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Requejo, M. S. 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 niños y niñas de cinco años de la I. E. I. N° 301, Cutervo, Cajamarca*. [Tesis de Bachillerato, Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque].

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4492/BC-3319%20REQUEJO%20DIAZ%20%20MONTENEGRO%20RIVERA.pdf?3>

Rizzolatti, G., & Craighero, L. (2004). *The mirror-neuron system. Annual Review of Neuroscience, 27*, 169–192.

<https://doi.org/10.1146/annurev.neuro.27.070203.144230>

Robles, F., Robles, A. E. y Soto, J. R. (2019). *Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de las I.E.I. N° 112 y N° 470, San pedro de Chaná, Huari, Ancash*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santiago Antúnez de mayoro, Huaraz].

Repositorio institucional

[http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/3630/T033\\_40830103\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/3630/T033_40830103_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Robles, H. (2022). *Método inductivo y deductivo en la investigación: qué son y en qué se diferencian*.

<https://enclavecientifico.com/metodo-inductivo-deductivo-ejemplos>

Sailema, A. A. y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. (Primera edición). MEGAGRAF, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Revista [revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf](http://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf)

Salvador, C. M. (2018). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo de San isidro, Frías, Piura*

[Tesis de licenciatura, Universidad Católica San Pedro de Chimbote, Ancash].

Repositorio institucional

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8406/EL\\_JUEGO\\_SOCIALIZACION\\_SALVADOR\\_QUITO\\_CARMEN\\_MAGDALENA.pdf?sequence=4](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8406/EL_JUEGO_SOCIALIZACION_SALVADOR_QUITO_CARMEN_MAGDALENA.pdf?sequence=4)

Silvestre, E. J. (2019). *La socialización en el desarrollo del del liderazgo en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 229, de Orurillo, Puno*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Altiplano de Puno]. Repositorio institucional [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12402/Silvestre\\_Huanca\\_Elizabeth\\_Josefina.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12402/Silvestre_Huanca_Elizabeth_Josefina.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez-Romero, M. R. (2010). *Proceso de Socialización en Educación Infantil*. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_34/M\\_ROSARIO\\_SANCHEZ\\_ROMERO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_34/M_ROSARIO_SANCHEZ_ROMERO_1.pdf)

Suriá, R. (2010). *Socialización y desarrollo social*. Ecuador. Disponible en <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%20%20SOCIALIZACION%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf>

Tapia, A. S. (2021). *Socialización de los niños y niñas del primero de educación general básica em tiempos de pandemia del COVID-19*. [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador]. Repositorio institucional <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20734>

Tapia, A. S. (2021). *Socialización de los niños y niñas dl primero de educación general básicaem tiempos de pandemia del COVID-19* [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador]. Repositorio institucional <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20734>

Tripero, A. (2011). *Vygotsky y su teoría constructivista sobre el juego*. Madrid, España.

Extraído de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WbWAKsjyiUm>

Villanueva, L. (2018). *Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123, Baños del inca, Cajamarca* [Tesis de Maestría, Universidad San Pedro].

[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis\\_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Yubero, S. (2004). *Socialización y aprendizaje social*. España: Editores: Pearson Educación.

<http://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

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

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019\\_Yllanes-Manyá.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf)

**APÉNDICE Y/O ANEXOS**

## Apéndice 1.

### Instrumentos de recolección de datos

#### 1) Ficha de observación de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales.

Fecha: Abril, 2021

**Responsable:** Nerli, Medina Pérez

**Objetivo:** Evaluar roles de los niños durante la ejecución del juego tradicional.

**Instrucción.** Marcar un aspa (X), en el recuadro de las alternativas de cada ítem, teniendo en cuenta las dimensiones correspondientes relacionadas con el juego tradicional.

Dimensiones	Ítems	Alternativa		
		Siempre	Algunas veces	No
Organización del juego	Muestra interés en el juego tradicional			
	Conoce el juego tradicional			
	Acepta las reglas de juego presentado			
	Acepta participar por turnos en el juego			
Ejecución del juego	Participa oportunamente en la realización del juego			
	Juega respetando las reglas acordadas			
	Usa los materiales en forma adecuada			
	Se comunica amigablemente durante la ejecución del juego			
Evaluación del juego	Disfruta del juego cuando lo ejecuta			
	Respeto la participación del otro			
	Permanece desde el inicio hasta el final del juego			
	Quiere seguir jugando			

## 2) Lista de cotejo del proceso de socialización

Fecha: Abril del 2021

**Responsable:** Nerly, Medina Pérez

**Objetivo:** Evaluar el nivel de desarrollo de socialización tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, el año 2021.

Instrucción. La evaluación del proceso de socialización del niño se realizará marcando un aspa (X) en la categoría y peso de cada indicador y dimensión: habilidades sociales, normas de convivencia y acciones de bien común, de acuerdo a sus actitudes motivadas por la aplicación de la estrategia del juego tradicional.

**Leyenda de abreviatura y pesos del instrumento:**

Categoría	Abreviatura	Peso
Siempre	S	5
Muchas veces	MV	4
Algunas veces	AV	3
Pocas veces	PV	2
Nunca	N	1



Anexo B.

**Confiabilidad del instrumento de recojo de datos.**

**Tabla 9:** Coeficiente de Alfa de Cronbach

	Ítem1	Ítem2	Ítem3	Ítem4	Ítem5	Ítem6	Ítem7	Ítem8	Ítem9	Ítem10	Ítem11	Ítem12	
Sujeto 1	1	3	2	4	2	3	3	3	4	4	1	5	35
Sujeto 2	3	4	1	2	5	1	4	3	2	1	3	4	33
Sujeto 3	3	4	3	4	2	4	5	2	4	2	4	2	39
Sujeto 4	2	4	4	3	4	3	2	1	4	2	5	4	38
Sujeto 5	3	2	3	2	4	1	1	2	1	4	4	4	31
Sujeto 6	3	3	4	4	3	4	3	4	5	3	3	4	43
Sujeto 7	2	2	5	4	4	4	4	4	3	4	3	1	40
Sujeto 8	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	52
Sujeto 9	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	47
Sujeto 10	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	3	48
	0.76	0.85	1.44	0.84	1.01	1.36	1.44	1.29	1.44	1.16	1.24	1.25	42.24
						K	12						
						Vi	14.08						
						Vt	42.24						
						$(K/(K-1))*(1-(Vi/Vt))$		0.72968092					

Nota. Realizado mediante guía virtual: Math (2020).

***Interpretación.***

El instrumento de medida tiene una confiabilidad aceptable de 0.729 valores, dado que el Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido está en el rango de 07 a 08.

**Anexo C. Instrumento de juicio-opinión de expertos**

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

Yo, Mg. Emigdio G., Vásquez Rojas, identificado con DNI N° 27392397, con Grado Académico de Magister, de la Universidad “César Vallejo”, hago constar que he leído y revisado los 12 ítems del instrumento Ficha de Observación para medir la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales con los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo – Cajamarca, 2021, de la ex alumna de la EPD Nerly Medina Pérez.

Los ítems de la Ficha de Observación están distribuidos en doce ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

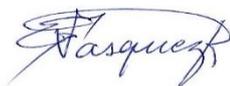
**LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE  
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021.**

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

<b>Instrumento: Ficha de Observación</b>		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
12	12	100

Lugar y Fecha: Cutervo, junio del 2024.

Apellidos y Nombres del evaluador: Vásquez Rojas, Emigdio G.



.....

FIRMA DEL EVALUADOR

## FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN

### (JUICIO DE EXPERTOS)

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Mg Vásquez Rojas, Emigdio G  
**Grado académico:** Magister  
**Título de la investigación:** LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021

**Exalumna:** Nerly Medina Pérez.

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

**EVALUACIÓN.** No válido, Mejorar ( )

Válido, Aplicar ( X )

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

**FECHA:** Cutervo, junio del 2024.

-----  
FIRMA DEL EVALUADOR

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO  
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Yo, Mg. Emigdio G., Vásquez Rojas, identificado con DNI N° 27392397, con Grado Académico de Magister, de la Universidad “César Vallejo”, hago constar que he leído y revisado los 12 ítems del instrumento Lista de Cotejo para medir el proceso de socialización de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo – Cajamarca, 2021, de la ex alumna de la EPD Nerly Medina Pérez.

Los ítems de la Lista de Cotejo están distribuidos en doce ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

**LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021.**

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

<b>Instrumento Lista de Cotejo</b>		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
12	12	100

Lugar y Fecha: Cutervo, junio del 2024.

Apellidos y Nombres del evaluador: Vásquez Rojas, Emigdio G.

.....  
FIRMA DEL EVALUADOR  


**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO  
(JUICIO DE EXPERTOS)**

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Mg Vásquez Rojas, Emigdio G  
**Grado académico:** Magister  
**Título de la investigación:** LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021

**Exalumna:** Nerly Medina Pérez.

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

**EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ( )**

**Válido, Aplicar ( X )**

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

**FECHA:** Cutervo, junio del 2024.

  
-----

FIRMA DEL EVALUADOR

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

Yo, Elmer Luis Pisco Goicochea, identificado con DNI N° 26714773, con Grado Académico de Maestro en Ciencias, de la Universidad Nacional de Cajamarca, hago constar que he leído y revisado los 12 ítems del instrumento Ficha de Observación para medir la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales con los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo – Cajamarca, 2021, de la ex alumna de la EPD Nerly Medina Pérez.

Los ítems de la Ficha de Observación están distribuidos en doce ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

**LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021.**

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

<b>Instrumento: Ficha de Observación</b>		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
12	12	100

Lugar y Fecha: Cutervo, junio del 2024.

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

  
.....  
FIRMA DEL EVALUADOR

## FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN

### (JUICIO DE EXPERTOS)

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Pisco Goicochea, Elmer Luis  
**Grado académico:** Maestro en Ciencias  
**Título de la investigación:** LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021

**Exalumna:** Nerly Medina Pérez.

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

**EVALUACIÓN.** No válido, Mejorar ( )

Válido, Aplicar ( X )

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

**FECHA:** Cutervo, junio del 2024.

  
 -----  
 FIRMA DEL EVALUADOR

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO  
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Yo, Elmer Luis Pisco Goicochea, identificado con DNI N° 26714773, con Grado Académico de Maestro en Ciencias, de la Universidad Nacional de Cajamarca, hago constar que he leído y revisado los 12 ítems del instrumento Lista de Cotejo para medir el proceso de socialización de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo – Cajamarca, 2021, de la ex alumna de la EPD Nerly Medina Pérez.

Los ítems de la Lista de Cotejo están distribuidos en doce ítems que será calificada mediante la escala prevista. El instrumento corresponde a la tesis:

**LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021.**

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

<b>Instrumento Lista de Cotejo</b>		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
12	12	100

Lugar y Fecha: Cutervo, junio del 2024.

Apellidos y Nombres del evaluador: Vásquez Rojas, Emigdio G.

  
.....  
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO  
(JUICIO DE EXPERTOS)**

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Pisco Goicochea, Elmer Luis  
**Grado académico:** Maestro en Ciencias  
**Título de la investigación:** LA ESTRATEGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, CUTERVO, CAJAMARCA, 2021

**Exalumna:** Nerly Medina Pérez.

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

**EVALUACIÓN.** No válido, Mejorar ( )                      Válido, Aplicar ( X )

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

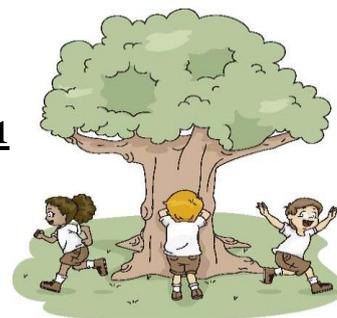
**FECHA:** Cajamarca, junio del 2024.

  
 -----  
 FIRMA DEL EVALUADOR

## Anexo D. Sesiones de aprendizaje.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

#### JUGAR AL ESCONDITE



#### I. DATOS INFORMATIVOS

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interactúa con todas las personas.</li><li>- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li><li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común</li></ul>	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego el escondite.
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ficha de observación</li><li>✓ Lista de cotejo</li></ul>

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b></li></ul> La maestra les motiva con una canción “SACO UNA MANITO” <b>Saberes previos:</b> Al terminar de cantar, se conversará con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿De qué habla la canción? ¿Dónde lo tenía la otra mano?

¿Por qué lo debemos guardar?

La maestra escucha con atención la respuesta de los niños.

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿ustedes creen que podemos esconder nuestro cuerpo? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** el día de hoy participaran en un juego llamado “EL ESCONDITE” para ello desarrollaran sus habilidades y destrezas.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego:

1. El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamados "el que busca".
2. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
3. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "el que no se ha escondido, tiempo ha tenido" y comenzar a buscar a los demás.
4. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
5. Si uno de los jugadores quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.

Los integrantes juegan hasta que todos hayan buscado por al menos vez. Utilizaran los espacios adecuados para esconderse y buscar.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Los niños y niñas.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio.

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

- ✓ La docente indica que todos los niños se ubican en semicírculo y eligen quien va a ser **EL QUE BUSCA PRIMERO**. Se elige a un niño o niña, cierra los ojos o se da vuelta y cuenta hasta 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.....
- ✓ Mientras tanto los demás jugadores se esconden en distintitos lugares dentro del lugar establecido.



- ✓ Una vez que el contador termina de contar, comienza a buscar a los jugadores escondidos, y al momento que encuentra a alguien canta en voz fuerte “te encontré” y sigue buscando hasta encontrar a todos.
- ✓ Luego que haya encontrado a todos los participantes, el participante que fue encontrado primero, repite el juego con la misma secuencia, cierra los ojos y empieza a contar 123456..... y así sucesivamente.
- ✓ El juego termina cuando hayan participado todos los jugadores.

#### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

#### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

- ¿Qué te gustó más esconderte o buscar?
- ¿Cómo se sentían al ser encontrados el primero o último?
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?
- ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- ¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

#### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

#### **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

### JUGAR AL RAYUELA



#### I. DATOS INFORMATIVOS

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PSICOMOTRIZ		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	<b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Se comunica amigablemente durante la ejecución del juego y coordina su cuerpo de manera autónoma y acepta participar por turnos en el juego.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</b> ✓ <u>Muestran interés en el juego.</u> <b>Motivación:</b> La maestra les dice: vamos a cantar “YO TENGO UN CUERPO” <b>Saberes previos:</b> Al terminar de cantar, se conversará con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿De qué trata la canción? ¿Qué partes del cuerpo han movido?

¿Cómo se han movido?

La maestra escucha con atención la respuesta de los niños.

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿ustedes creen que podemos mover nuestro cuerpo cuando saltamos? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** el día de hoy participaran en un juego llamado “EL RAYUELA” para ello desarrollaran coordinación de su cuerpo y la comunicación entre los integrantes.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego

1. Para comenzar este juego infantil, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores
2. Para empezar a jugar necesitamos una tiza o piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.
5. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Con anticipación se ha elaborado un rayuelo para los niños y niñas.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio donde está ubicado nuestro rayuelo

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

- ✓ La docente indica que todos los niños se ubican en una sola fila para empezar el juego del rayuelo.
- ✓ Empieza el primer niño de la fila tirando primero la piedra y salta r sin topar los bordes ni en el espacio que ha caído la piedra. En caso de que suceda le da el pase al compañero y así sucesivamente con todos los participantes.
- ✓ El niño que logre llegar al último número es el ganador.
- ✓ El juego termina cuando hayan participado todos los jugadores.



### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les piden hacer respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Hace que los niños socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

¿Te gustó del juego?

¿Qué aprendimos el día de hoy?

¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

## **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 03

### JUGAR AL AJEDREZ

#### I. DATOS INFORMATIVOS

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interactúa con todas las personas.</li><li>- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li><li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común</li></ul>	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego del ajedrez.
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ficha de observación</li><li>✓ Lista de cotejo</li></ul>

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b></li></ul> <p>La maestra les dice: vamos a observar “las piezas del ajedrez”</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <p>Al terminar de observar, se conversará con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles:</p> <p>¿Conocen estas piezas?</p> <p>¿Cómo se llamarán?</p> <p>¿Todas las piezas son iguales?</p> <p>¿Cómo se llamarán cada una de ellas?</p>

La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿ustedes creen que podamos jugar con estas piezas? ¿Cómo se jugará? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

- ✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** Conocer cada una de las piezas y jugar al ajedrez.

- ✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

**En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego.**

1. La posición inicial de las piezas es siempre la misma. La segunda fila se encuentra ocupada por 8 peones. Las torres ocupan las esquinas, y los dos caballos se sitúan a sus lados, seguidos por los alfiles. Al lado de estos, la dama (o reina) ocupa siempre la casilla de su propio color (la dama blanca en una casilla blanca; la negra, en una casilla negra). Por último, el rey se sitúa al lado de la reina, en la casilla restante.
  2. Hay 6 tipos de piezas y cada uno tiene su propia forma de moverse. Una pieza no puede moverse atravesando a otra (aunque el caballo sí puede saltar sobre las demás) y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por otra pieza de su color. Sin embargo, las piezas pueden moverse a las casillas ocupadas por las piezas del adversario para capturarlas. De hecho, las piezas se mueven por el tablero para ocupar una casilla con uno de estos tres objetivos:
  3. Capturar una pieza rival (reemplazándola al ocupar la casilla en la que esta se encontraba)
  4. Defender a las piezas de su propio bando para evitar que sean capturadas
- Controlar las casillas importantes del tablero.

- ✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

- ✓ **Asignación de materiales.**

Se les da un rompecabezas grande a los niños y niñas.

- ✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en una mesa y todos sentados al rededor.

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

- ✓ Los niños se sientan alrededor de la mesa para observar.
- ✓ Se les hace conocer a los niños las piezas de rompecabezas, una por una y también se les explica cual son sus funciones de cada pieza y como son sus movimientos.
- ✓ Se pide a dos voluntarios para empezar el juego y se les apoya en los movimientos hasta que logren comprender el juego.



- ✓ Y así sucesivamente se pide que participen de dos en dos hasta que hayan comprendido el juego.
- ✓ El niño que logre hacer mate al oponente gana.
- ✓ El juego termina cuando hayan participado todos los jugadores.

#### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

#### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Cómo se sienten al jugar ajedrez?
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?
- ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- ¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

#### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

#### **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04

### JUGAR CON EL BALON

#### I. DATOS INFORMATIVOS

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PSICOMOTRIZ		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	<b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego: oportunamente en la realización del juego respetando las reglas.
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> Lista de cotejo. Ficha de observación

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> ✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b> La maestra les dice: vamos a buscar “UN BALÓN” la observan <b>Saberes previos:</b> Al terminar de observar se dialoga con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿Qué forma tiene el balón? ¿De qué color es?

¿Por qué sirve?

La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿cómo podemos cuidar los materiales y espacios compartidos? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** el día de hoy Activaran el desarrollo físico, emocional, cooperativo e intelectual.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

**En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego.**

1. Pasar la pelota

- Consiste en pasar la pelota si dejarlo caer hasta que pare la música.
- El que tenga la pelota en cuanto calme la música tiene que participar con un chiste, historia o adivinanza.

2. Saber Quién se ha llevado la pelota.

- Se elige a un participante para que adivine.
- Consiste en pasar la pelota al compañero sin que el elegido lo vea y tiene que adivinar quién lo tiene
- También se pueden dar pistas.

3. Hacer canasta.

- Consiste en encestar la pelota en la canasta
- Gana el que haga más veces.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Se les da una pelota y una cesta a los niños y niñas.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio

## **EJECUCIÓN DEL JUEGO**

1. Pasar la pelota

Los participantes se ponen en círculo, y a la voz de tres empiezan a pasar la pelota al son de la música. En cuanto pare la música todos se quedan quietos y quien se quede con la pelota tiene que contar una pequeña historia, chiste o adivinanza.

2. ¿Quién se ha llevado la pelota?

Se ubican en círculo y elegimos un participante.

Enseñamos al participante la pelota, le decimos que mire para otro lado y, mientras está distraído esos instantes, los demás escondemos la pelota rápidamente. ¿Cuánto tardará en encontrarla? Puedes

darle pistas o mirar en la dirección en la que has escondido la pelota para que le resulte más sencillo. Para el siguiente turno, el niño será el encargado de esconder la pelota y se elige a otro participante que lo encuentre y así sucesivamente hasta que participen todos.

3. ¡Canasta!

Cogemos un balón pequeño o una pelota blandita y jugamos a la canasta. Esta será un cajón o una cesta que hayamos preparado y colocado en un lugar en el que se pueda encestar fácilmente.

✓ Gana el que haya enceestado más veces.

### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide hacer respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

¿Te gustó el juego?

¿Cómo se sienten al jugar?

¿Qué aprendimos el día de hoy?

¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

## **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 05

### LA CARRERA DE SACOS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PSICOMOTRIZ		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.	
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	<b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego: CARRERA DE SACOS
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> Lista de cotejo. Ficha de observación

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> ✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b> La maestra les dice: vamos a cantar la canción “YO TENGO UN CUERPO” <b>Saberes previos:</b> Al terminar de cantar dialogan con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿De qué trató la canción? ¿Qué partes de su cuerpo han movido? La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.

Conflicto cognitivo: la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿De qué otra manera moveremos nuestro cuerpo? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿cómo podemos cuidar los materiales y espacios compartidos? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** el día de hoy vamos a desarrollar nuestras capacidades motrices a través del juego de carrera de sacos.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego : carreras de sacos, paso a paso

1. Se coloca a los niños en una misma línea de partida y, a la cuenta de 1, 2, 3, se les pide que salten con ambas piernas juntas para que avancen hacia la línea de llegada.
2. Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida.
3. Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar.
4. Durante toda la carrera los niños deben mantener las dos piernas juntas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta.
5. Gana quien llega primero a la línea de meta.

Importante: Los niños deben jugar en una superficie segura y sin muchos obstáculos, ya que las caídas son inevitables.

Los niños y niñas jugarán de acuerdo a lo que han comprendido del juego.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Se les da sacos a los participantes.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

- ✓ Se les ubica a los participantes en una sola fila
- ✓ A una distancia determinada se coloca un objeto como punto de referencia que tienen que regresar.
- ✓ A cada participante se les entrega un saco cada uno y se les pide que se metan dentro del saco, explicamos a los participantes que tienen que esperar en la línea hasta que se dé por iniciado el juego, a la cuenta de tres. 1,2 y 3, Salen los jugadores y tienen que ir hasta donde se



encuentran los objetos en línea recta y luego tienen que regresar hasta donde fue el punto de partida.

- ✓ El que llegue primero se le dará como ganador.
- ✓ Se repetirá el juego hasta que participen todos los participantes.

#### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

#### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

¿Te gustó el juego? ¿Cómo se sienten al jugar? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

#### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

#### **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 06

### SALTA A LA SOGA O CUERDA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ÁREA: PSICOMOTRIZ		
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego del ajedrez.
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	<b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	

### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b>
✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b> La maestra les dice: vamos a cantar la canción “EL SAPITO” la observan
<b>Saberes previos:</b> Al terminar de observar se dialoga con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿De qué trató la canción? ¿Qué partes de su cuerpo han movido? La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.
<b>Conflicto cognitivo:</b> La maestra les pregunta a los estudiantes: ¿podremos mover nuestro cuerpo con una sogá? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.
✓ <b><u>Conocen el juego.</u></b> <b>Propósito:</b> El día de hoy vamos desarrollar nuestras capacidades motrices y la comunicación, utilizando una sogá para saltar.
✓ <b><u>Acepta las reglas básicas del juego.</u></b> En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego: SALTA SOGA
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar un círculo con los participantes. Dos niños se encargarán de mover la sogá en círculos, cada uno desde un extremo.</li><li>2. Mientras damos vueltas a la cuerda se comienza a cantar una melodía repetitiva, existen muchas variantes con mayor o menor dificultad.</li><li>3. Si alguno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la sogá. El objetivo del juego es saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse.</li></ol>
✓ <b><u>Se acuerdan la forma de participación.</u></b> Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.
✓ <b><u>Asignación de materiales.</u></b> Se les da una cuerda a los participantes.
✓ <b><u>Delimitación del escenario.</u></b> Vamos a jugar en el patio
<b>EJECUCIÓN DEL JUEGO</b>

- ✓ Se les indica a los participantes hacer un círculo. Elegimos a dos participantes para que se encargarán de mover la soga en círculos, cada uno desde un extremo.
- ✓ Se elige al primer participante y se le pide que se ubique en el centro de la soga
- ✓ Mientras damos vueltas a la cuerda se comienza a contar en voz alta 123456789...hasta que el jugador elegido falle, cuando ya pierde se comienza de nuevo la cuenta con otro participante. Una vez que participaron todos se empezara a participar de dos en dos, de tres en tres, y así sucesivamente.
- ✓ El objetivo del juego es saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse.



### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les piden que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido. La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Cómo se sienten al jugar?
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?
- ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- ¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

## **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

### LA GALLINA CIEGA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego la gallinita ciega.
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> ✓ Ficha de observación ✓ Lista de cotejo

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> ✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b> La maestra les dice: vamos a cantar la canción “EL chindolele” y bailaran al ritmo de la música. <b>Saberes previos:</b> Al terminar de escuchar dialogan con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿De qué trató la canción? ¿Qué partes de su cuerpo han movido? ¿pudieron ver a sus amigos durante el baile La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.

**Conflicto cognitivo:** El día de hoy vamos a desarrollar nuestras capacidades motrices y la comunicación, durante el juego de la gallina ciega.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** El día de hoy vamos a desarrollar nuestras capacidades motrices y la comunicación, utilizando una soga para saltar.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego: LA GALLINA CIEGA

1. En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.
4. Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Se les da una venda a los participantes.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio

### EJECUCIÓN DEL JUEGO

- ✓ En acuerdos con todos los participantes elegimos a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.

- ✓ Los demás participantes se ponen alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. Gritan Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.



- ✓ La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
- ✓ La gallinita tiene que atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a uno de los participantes tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.
- ✓ Los niños y niñas realizaran el juego libremente.

#### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

#### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Cómo se sienten al jugar?
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?
- ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- ¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

#### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

## **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 08

### JUEGO DE LAS CANICAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interactúa con todas las personas.</li><li>- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li><li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común</li></ul>	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego las canicas.
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ficha de observación</li><li>✓ Lista de cotejo</li></ul>

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b></li></ul> <p>La maestra les dice: vamos a cantar la canción “LOS POLLITOS” y cantan al ritmo de la música.</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <p>Al terminar de escuchar dialogan con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles:</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿De qué serán los pollitos?</p> <p>¿pudieron ver a sus amigos durante el baile</p> <p>La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.</p>

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿conocen a las canicas? ¿Los pollitos rodaran como las canicas? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** El día de hoy vamos a desarrollar sus habilidades y comunicación, durante el juego de las canicas.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego: “las canicas “

1. Dos jugadores compiten el uno con el otro y deben usar canicas de colores diferentes.
2. El juego comienza lanzando una canica hacia el agujero. El jugador, cuya canica esté más cercana al agujero, decidirá quién comienza el juego.
3. Una vez que todos han lanzado en su primera ronda, se determina aquel que más cerca del hoyo se haya quedado, el cual comenzará a lanzar la canica en la siguiente ronda.
4. El jugador que antes introduzca la canica en el interior del hoyo será el ganador.
5. La distancia entre la línea de lanzamiento y el agujero es de 7.5 m. El hoyo tiene que ser 9 - 11 cm de diámetro.
6. Los niños y niñas realizaran el juego libremente bajo la supervisión.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Se les reparte canicas a los participantes.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

- ✓ Se le reúne a todos los participantes en forma de círculo y elegimos a dos jugadores para que compitan el uno con el otro y deben usar canicas de colores diferentes.

- ✓ Empieza el juego lanzando una canica hacia el agujero. El jugador, cuya canica esté más cercana al agujero, decidirá quién comienza el juego. Cuando ya todos los participantes ya hayan lanzado en su primera ronda, se determina aquel que más cerca del hoyo se haya quedado, el cual comenzará a lanzar la canica en la siguiente ronda. El jugador que introduzca primero la canica en el interior del hoyo será el ganador.

- ✓ Los niños y niñas realizaran el juego libremente bajo la supervisión.



### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

¿Te gustó el juego?

¿Cómo se sienten al jugar?

¿Qué aprendimos el día de hoy?

¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

## **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 09

### JUEGO DEL EL GATO Y RATÓN

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interactúa con todas las personas.</li><li>- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li><li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común</li></ul>	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego: el gato y el ratón.
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ficha de observación</li><li>✓ Lista de cotejo</li></ul>

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b><p>La maestra les dice: vamos a cantar la canción “BAJA DE UN BOTÓN” y cantan al ritmo de la música haciendo aplausos.</p><p><b>Saberes previos:</b></p><p>Al terminar de escuchar dialogan con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles:</p><p>¿De qué trató la canción?</p><p>¿Qué partes de su cuerpo han movido?</p><p>¿pudieron ver a sus amigos durante el baile</p><p>La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.</p></li></ul>

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿conocen algún juego del ratón? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes.

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** El día de hoy vamos a desarrollar sus habilidades y comunicación, durante el juego: EL GATO Y EL RATÓN.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego: El Gato y ratón.

1. El gato no puede romper el círculo, solo puede entrar si los niños del corro lo dejan pasar.
2. El ratón debe salir del círculo como mínimo 3 veces.
3. Cuando gato atrape al ratón se elegirá dos nuevos gato y ratón.
4. Si tras 2 minutos de persecución el gato no atrapa al ratón, se da por finalizado el juego.
5. Los niños y niñas realizaran el juego hasta que Todos participen. Los niños y niñas realizaran el juego libremente bajo la supervisión.

✓ **Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Pan, frutas y otros.

✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

Se le reúne a todos los participantes en forma de círculo y elegimos a dos jugadores para que representen al gato y el ratón.

Todos los demás participantes se van a coger de las manos haciendo un círculo y el gato se queda en afuera del círculo y el ratón dentro del círculo hecho por todos los participantes.

-Todos giran cantando talan una, talan dos, talan tres, talan

cuatro, talan cinco, talan seis, talan siete, talan ocho, talan nueve, talan diez, talan once, talan doce. Luego llega el gato a buscar al ratón. Toca la puerta pum pum.

-Los del círculo responden ¿quién es?

- Soy el gato responde el gato.

-¿a quién lo busca? Responden los del círculo.

- Al ratón dice el gato,

- no está aquí lo responden,



- ¿a qué hora vuelve?
- A las 8 dicen los del círculo. Luego empiezan a cantar de nuevo la canción talan uno, talan, dos y así sucesivamente, hasta que se llegue la hora acordada.
- Luego, toca la puerta pum pum.
- Los del círculo responden ¿quién es?
- Soy el gato responde el gato.
- ¿A quién lo busca? Responden los del círculo.
- Al ratón dice el gato,
- Ya está aquí lo responden,
- Dígale que salga
- Ahí está
- Señor ratón buenas tardes
- Buenas tardes señor ratón
- Dígame que paso
- A dónde fuiste.
- Al mercado
- Que trajiste
- Pan con queso
- Me invitarás
- Sí
- Toma pan, toma queso
- Quiero mas
- Ya no tengo
- Me comerás
- Te comeré y empieza a correr hasta atrapar al ratón. Y así continua el juego hasta que todos hayan participado.
- Los niños y niñas realizan el juego libremente bajo la supervisión.

### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les pide que hagan respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

¿Te gustó el juego?

¿Cómo se sienten al jugar?

¿Qué aprendimos el día de hoy?

¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

**Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

#### **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 10

### JUEGO DEL LOBO

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

✓ DOCENTE: NERLY MEDINA PÉREZ

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común	<b>4 años:</b> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Evaluar el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños y niñas, durante el juego: EL LOBO
		<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> ✓ Ficha de observación ✓ Lista de cotejo

#### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>
<b><u>PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></b> ✓ <b><u>Muestran interés en el juego.</u></b> La maestra les dice: vamos a cantar la canción “JUGUEMOS EN EL BOSQUE” <b>Saberes previos:</b> Al terminar de escuchar dialogan con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: ¿De qué trató la canción? ¿Alguna vez han escuchado esta canción? ¿pudieron ver a sus amigos durante el baile La maestra escucha con atención la respuesta de los estudiantes.

**Conflicto cognitivo:** la maestra les pregunta a los estudiantes: ¿ustedes creen que podemos jugar al lobo? ¿Cómo será el juego? La maestra escuchará con atención las respuestas de los estudiantes

✓ **Conocen el juego.**

**Propósito:** El día de hoy vamos a desarrollar sus habilidades y comunicación, durante el juego: EL LOBO.

✓ **Acepta las reglas básicas del juego.**

En asamblea con los niños, conocen las reglas del juego: El lobo

1. Se elige a un jugador para que sea el "lobo".
2. Los demás jugadores se sitúan en un lugar designado como "base".
3. Los jugadores no saldrán fuera del patio.
4. El primero que sea atrapado será el siguiente lobo.
5. Los niños y niñas realizaran el juego hasta que Todos participen.

**Se acuerdan la forma de participación.**

Participación de manera ordenada y respetuosa de acuerdo a las reglas del juego.

✓ **Asignación de materiales.**

Recursos humanos.

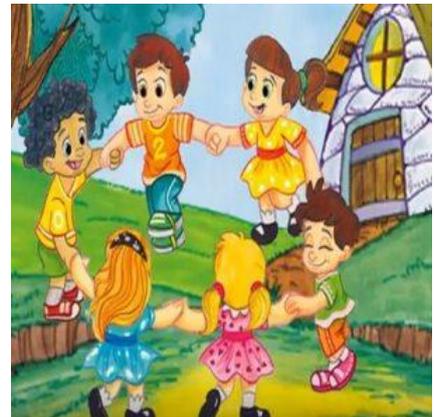
✓ **Delimitación del escenario.**

Vamos a jugar en el patio

## EJECUCIÓN DEL JUEGO

Se les reúne a todos los participantes en forma de círculo y elegimos a un jugador para que representen al lobo. Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

- Juguemos en el bosque,
- mientras el lobo no está.
- Juguemos en el bosque,
- mientras el lobo no está.
- ¿El Lobo está?
- El jugador que hace el personaje del lobo contesta:
- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!
- Los otros jugadores siguen cantando:
- Juguemos en el bosque,
- mientras el lobo no está.
- Juguemos en el bosque,



- mientras el lobo no está.
- - ¿El Lobo está?
- El lobo contesta:
- - ¡Me estoy poniendo la camiseta!
- Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo "que está en el centro. El "lobo "va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.

Los niños y niñas realizaran el juego hasta que Todos participen.

Los niños y niñas realizaran el juego libremente bajo la supervisión.

#### **Finalización**

Una vez que haya terminado el juego se les piden les pide hacer respiraciones, hacer estiramientos con los brazos y piernas. Repiten la actividad, la maestra va variando el sonido lentamente. También se les pide que socialicen lo que han aprendido.

La maestra felicita el trabajo de los estudiantes como palabras emotivas.

#### **Evaluación:**

La maestra observa y escucha a los estudiantes y luego pregunta:

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Cómo se sienten al jugar?
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender?
- ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- ¿Quiénes participaron en el desarrollo del juego?

#### **Retroalimentación:**

Retroalimentación elemental: la maestra les pregunta ¿Cómo se llama el juego? muy bien ¿Qué pasaría si no comprendemos las reglas del juego?

## **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo Nacional de Educación Básica.
- Programa Curricular de Educación Básica Regular, Inicial

**Anexo 1: BASE DE DATOS PRETEST – VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO DE SOCIALIZACIÓN**

	PRETEST															
	I1	I2	I3	I4	D1	I5	I6	I7	I8	D2	I9	I10	I11	I12	D3	TOTAL
1	4	4	5	4	17	5	2	3	3	13	3	2	3	2	10	40
2	5	1	5	2	13	3	2	2	2	9	5	2	2	2	11	33
3	3	5	2	2	12	3	1	2	2	8	4	2	2	2	10	30
4	3	3	3	3	12	5	1	3	2	11	1	2	2	2	7	30
5	4	4	1	1	10	4	4	2	2	12	1	2	2	2	7	29
6	2	1	5	4	12	4	4	3	3	14	2	5	3	3	13	39
7	5	3	4	3	15	1	3	2	2	8	3	2	2	2	9	32
8	1	1	4	3	9	3	3	2	2	10	5	1	2	2	10	29
9	4	4	2	1	11	5	2	3	3	13	5	5	4	4	18	42
10	5	3	5	5	18	1	1	2	2	6	2	1	2	2	7	31
11	3	5	2	1	11	2	1	2	1	6	2	2	2	1	7	24
12	4	3	4	4	15	5	5	4	4	18	2	2	3	2	9	42
13	3	4	4	2	13	2	1	2	2	7	2	1	2	1	6	26
14	3	1	1	1	6	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	15
15	3	3	3	3	12	3	4	3	3	13	3	2	3	2	10	35
16	5	3	1	1	10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	18
17	4	1	2	2	9	2	1	2	2	7	2	2	2	2	8	24
18	4	4	1	1	10	5	4	3	3	15	4	2	3	2	11	36
19	1	1	2	2	6	4	3	3	3	13	4	5	4	4	17	36
20	3	5	5	2	15	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7	29
21	3	3	2	1	9	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	18
22	5	4	5	4	18	4	1	3	2	10	1	2	2	2	7	35
23	4	5	3	5	17	3	2	3	3	11	5	5	4	4	18	46
24	2	1	5	3	11	3	3	3	3	12	3	4	3	3	13	36
25	1	5	2	4	12	4	4	3	3	14	3	1	2	2	8	34

**Anexo 2: BASE DE DATOS POSTEST – VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO DE SOCIALIZACIÓN**

	POSTEST															
	I1	I2	I3	I4	D1	I5	I6	I7	I8	D2	I9	I10	I11	I12	D3	TOTAL
1	5	5	5	5	20	5	4	4	4	17	5	4	4	4	17	54
2	5	2	5	3	15	4	4	3	3	14	5	3	3	3	14	43
3	4	5	3	3	15	4	2	3	3	12	5	3	3	3	14	41
4	4	5	5	4	18	5	2	4	3	14	3	4	3	3	13	45
5	5	5	3	2	15	5	5	4	4	18	2	4	3	3	12	45
6	4	2	5	5	16	5	5	4	4	18	3	5	4	4	16	50
7	5	4	5	5	19	2	4	3	3	12	5	4	4	4	17	48
8	3	2	5	5	15	5	4	4	4	17	5	2	4	3	14	46
9	5	5	4	2	16	5	3	4	3	15	5	5	4	4	18	49
10	5	5	5	5	20	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	44
11	4	5	4	2	15	3	2	3	2	10	4	3	3	3	13	38
12	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19	4	3	4	3	14	53
13	5	5	5	3	18	3	2	3	2	10	4	2	3	2	11	39
14	4	3	2	2	11	4	2	3	2	11	2	3	2	2	9	31
15	5	5	4	5	19	5	5	5	4	19	4	3	4	3	14	52
16	5	4	3	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	30
17	5	2	3	4	14	3	2	3	3	11	3	4	3	3	13	38
18	5	5	2	3	15	5	5	4	4	18	5	3	4	3	15	48
19	2	3	3	3	11	5	4	4	4	17	5	5	4	4	18	46
20	4	5	5	4	18	4	3	4	3	14	4	3	4	3	14	46
21	5	5	3	3	16	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	33
22	5	5	5	5	20	5	2	4	3	14	2	3	3	3	11	45
23	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16	5	5	4	4	18	54
24	4	2	5	5	16	4	5	4	4	17	5	5	4	4	18	51
25	2	5	4	5	16	5	5	4	4	18	5	3	4	3	15	49

### Anexo 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p><b>Problema Principal</b> ¿Qué influencia tiene la estrategia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021?</p> <p><b>Problemas Derivados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué nivel de desarrollo de socialización tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales?</li> <li>- ¿Qué nivel de desarrollo de socialización tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales?</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer el nivel de desarrollo de socialización que tienen los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, antes de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales.</li> <li>- Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, después de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales.</li> </ul>	<p>La aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales sí influye significativa-mente en el proceso de socialización de los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El nivel de desarrollo de socialización tiene los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales es deficiente.</li> <li>- El nivel de desarrollo de socialización tiene los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 328, de Cutervo, Cajamarca, 2021, después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales es bueno.</li> </ul>	Variable independiente: Estrategia del juego tradicional	Organización del juego	1. Muestra interés en el juego 2. Conoce el juego 3. Acepta las reglas de juego 4. Acepta participar por turnos	<p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: pre experimental GE= 01 X 02 = D</p> <p>Muestra de estudio: 25 estudiantes de 4 años de edad, I. E. I. N° 328, Cutervo.</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación Lista de cotejo Prueba de hipótesis: “t” Student.</p>
				Ejecución del juego	5. Participa oportunamente en el juego 6. respeta las reglas del juego 7. Usa materiales 8. Se comunica en el juego	
				Evaluación del juego	9. Disfruta del juego 10. Respeta la participación del otro 11. Permanece de inicio a final 12. Quiere seguir jugando	
			Variable dependiente: Proceso de socialización	Habilidades sociales	1. Respeta las diferencias 2. Dialoga con sus pares 3. Participa libremente 4. Colabora con los demás	
				Normas de convivencia	5. Cumple normas de convivencia 6. Enseña con el ejemplo 7. Respeta a sus compañeros 8. Muestra orden en el aula	
				Acciones de bien común	9. Se preocupa por el bienestar de todos 10. Ayuda al otro por iniciativa propia 11. Incorpora a otros al juego 12. Defiende a sus compañeros	



1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: NERLY MEDINA PÉREZ

DNI/Otros N°: 71099284

Correo electrónico: nerly-1495@hotmail.com

Teléfono: 925 008 826

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 DE LOS JUEGOS TRADICIONALES  
EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE  
4 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N° 328, CUTERVO, CATAMARCA, 2021"

Asesor: M. Cs. ELMER LUIS PISCO GOICOCHEA

Jurados: LIC. Oscar Jaime Marín Rosell,  
Prof. Demóstenes Marín Chávez,  
Dr. Jorge Daniel Díaz García.

Fecha de publicación: 27 / 08 / 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.



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

27 / 08 / 2025

Fecha