




# Turnitin Turnitin

## INV10J30

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  Canvas Plagiarism Framework

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trn:oid:::1:3074305676 C.6021

Fecha de entrega  
10 nov 2024, 8:12 p.m. GMT-5

Fecha de descarga  
10 nov 2024, 8:19 p.m. GMT-5

Nombre de archivo  
ASTOVILCA\_ACU\_A\_CJ-2024\_T.docx

Tamaño de archivo  
10.9 MB

113 Páginas




19,996 Palabras

102,194 Caracteres

# 22% Similitud general


El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Fuentes principales

- 21%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**  
105 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

- 21% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	renati.sunedu.gob.pe	9%
2	Internet	hdl.handle.net	2%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
5	Internet	repositorio.upao.edu.pe	1%
6	Internet	repositorio.uct.edu.pe	0%
7	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	0%
8	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	0%
9	Internet	repositorio.ug.edu.ec	0%
10	Internet	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com	0%
11	Internet	repositorio.uta.edu.ec	0%

12	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	0%
13	Internet	intra.uigv.edu.pe	0%
14	Internet	repositorio.unprg.edu.pe:8080	0%
15	Internet	repositorio.unapiquitos.edu.pe	0%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	0%
17	Trabajos del estudiante	unajma	0%
18	Internet	repository.uniminuto.edu	0%
19	Trabajos del estudiante	Universidad San Ignacio de Loyola	0%
20	Internet	repositorio.unae.edu.ec	0%
21	Trabajos del estudiante	Universidad Señor de Sipan	0%
22	Internet	repositorio.unap.edu.pe	0%
23	Internet	1library.co	0%
24	Internet	repositorio.ucsg.edu.ec	0%
25	Internet	www.coursehero.com	0%

26	Trabajos del estudiante	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC	0%
27	Trabajos del estudiante	Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID	0%
28	Internet	sibi.upn.mx	0%
29	Internet	repositorio.upp.edu.pe	0%
30	Internet	repositorio.ute.edu.ec	0%
31	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo	0%
32	Internet	www.dspace.uce.edu.ec:8080	0%
33	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja	0%
34	Internet	dspace.ueb.edu.ec	0%
35	Internet	repositorio.undac.edu.pe	0%
36	Publicación	López Higuera, Olga Lucía. "El Andamiaje Del Maestro en el Proceso de Adquisició...	0%
37	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	0%
38	Internet	www.scribd.com	0%
39	Trabajos del estudiante	Lampasas High School	0%

40	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	0%
41	Internet	alicia.concytec.gob.pe	0%
42	Trabajos del estudiante	uncedu	0%
43	Trabajos del estudiante	uniminuto	0%
44	Internet	distancia.udh.edu.pe	0%
45	Internet	repositorio.uap.edu.pe	0%
46	Internet	repositorio.ujcm.edu.pe	0%
47	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	0%
48	Internet	repositorio.uss.edu.pe	0%
49	Internet	www.slideshare.net	0%
50	Internet	documentop.com	0%
51	Internet	e-catalog.nlb.by	0%
52	Internet	tododeiure.host.sk	0%
53	Internet	www.researchgate.net	0%

54	Internet	www.rri.ro	0%
55	Publicación	Alicia Del Rocío Morocho Zumba, Luis Bolívar Cabrera Berrezueta. "Desarrollo del ...	0%
56	Trabajos del estudiante	Universidad Estatal a Distancia	0%
57	Internet	blog.hubspot.es	0%
58	Internet	repositorio.upla.edu.pe	0%
59	Internet	repositorio.utea.edu.pe	0%
60	Internet	revistas.umariana.edu.co	0%
61	Internet	www.593dp.com	0%
62	Internet	www.dspace.uce.edu.ec	0%
63	Internet	www.gonvi.com	0%
64	Internet	faz.ujed.mx	0%
65	Internet	icts.unb.br	0%
66	Internet	issuu.com	0%
67	Internet	mobile.wattpad.com	0%

68	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	0%
69	Internet	repositorio.ucsm.edu.pe	0%
70	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	0%
71	Internet	repositorio.upt.edu.pe	0%
72	Internet	www.isfla.org	0%
73	Internet	www.uv.es	0%
74	Publicación	"Proceedings of the 7th Brazilian Technology Symposium (BTSym'21)", Springer S...	0%
75	Publicación	Juan Carlos Cárdenas Valverde. "Rúbrica y Desempeño Docente en la Provincia de..."	0%
76	Publicación	Mendoza Evangelista, Pamela Sofía   Rios Enriquez, Tania Beatriz   Díaz Velit, Ver...	0%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA****“MARÍA MONTESSORI”****El juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años Arequipa****2022****Tesis****Presentada por la bachiller:****Astovilca Acuña, Carla Joseline****Para obtener el título de****licenciado en educación****Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos****0009-0002-5622-1550****AREQUIPA-PERÚ****2024**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto a mi familia, especialmente a mis padres por su ayuda incondicional, a mi hermano Giancarlo también por estar siempre para mí, a mi enamorado por estar en todo momento y aconsejándome a seguir adelante con el proyecto, de igual manera a mi profesora Zulvi Torres Ramos por encaminarnos e inculcarnos a ser buenas profesionales.

*Carla Joseline Astovilca Acuña*

## AGRADECIMIENTO

68 Mi más grato agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica “María Montessori” por haberme albergado en sus instalaciones, a mis docentes que me transmitieron todas sus enseñanzas para formar futuras docentes con excelencia en educación inicial.

Mi agradecimiento es también para la Miss Zulvi por ayudarme en la ejecución de mi investigación transmitiéndome sus conocimientos y enseñanzas para terminar mi tesis.

*Carla Joseline*

## RESUMEN

10 La finalidad de mi trabajo es analizar la influencia del juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022. Para lo cual fue imprescindible consultar y analizar las teorías de los diversos autores obteniendo una gran argumentación a nuestra investigación.

El propósito es que mediante el juego los pequeños mejoren la socialización con sus pares y en el ámbito que los rodea.

Gracias al juego, los niños aprenden a comunicarse, ejercitando su imaginación, explorando nuevas habilidades e ideas, permitiéndole integrarse.

La sociabilización es un procedimiento que nos permite aprender a integrarnos en el entorno que nos encontramos, interactuando con los demás, respetando sus normas y valores que se aprende desde muy pequeño.

3 El tipo de investigación es experimental, diseño pre experimental, con una población de 23 niños de 4 años, la técnica utilizada es la observación, la encuesta y los instrumentos utilizados son la escala de estimación, el cuestionario.

6 Finalmente, observamos que mi investigación me ha servido para mejorar la socialización de los niños mediante diversos juegos.

**Palabras Claves:** El juego y la socialización.

## ABSTRACT

The purpose of my work is to analyze the influence of play as a strategy and socialization in 4-year-old children at the I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022. For this, it was essential to consult and analyze the theories of various authors, obtaining a great argument for our research.

The purpose is that through play, children improve socialization with their peers and in the environment that surrounds them.

Thanks to play, children learn to communicate, exercising their imagination, exploring new skills and ideas, allowing them to integrate.

Socialization is a procedure that allows us to learn to integrate into the environment we find ourselves in, interacting with others, respecting their norms and values that are learned from a very young age.

The type of research is experimental, pre-experimental design, with a population of 23 4-year-old children, the technique used is observation, the survey and the instruments used are the estimation scale, the questionnaire.

Finally, we observe that my research has helped me improve the socialization of children through various games.

**Keywords:** Play and socialization.

1

**INDICE GENERAL**

DEDICATORIA .....	2
AGRADECIMIENTO .....	3
RESUMEN .....	4
ABSTRACT .....	5
INDICE GENERAL .....	6
INDICE DE TABLAS .....	8
INDICE DE FIGURAS .....	9
INDICE DE IMÁGENES .....	10
INTRODUCCIÓN .....	11
GENERALIDADES .....	12
CAPITULO I .....	13
PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.1. Plan de Investigación.....	13
1.1.1. El problema de Investigación.....	13
1.1.2. Planteamiento del Problema .....	13
1.1.3. Justificación del Problema .....	15
1.1.4. Delimitación .....	16
1.1.5. Problemas de la Investigación .....	16
1.1.6. Objetivos de la Investigación .....	17
1.1.7. Hipótesis de la Investigación.....	17
1.1.8. Variables de Investigación .....	18
1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables.....	18
CAPITULO II.....	21
MARCO TEORICO.....	21
2.2. Marco Teórico.....	21
2.2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.2.2. Marco teórico – científico.....	26
2.2.3. Definición de términos básicos.....	51
CAPITULO III.....	54

MARCO TEORICO.....	54
3.3. Marco Metodológico.....	54
3.3.1. Población y Muestra.....	54
3.3.2. Unidad de análisis.....	54
3.3.3. Método de Investigación.....	54
3.3.4. Tipo de Investigación.....	55
3.3.5. Diseño de investigación.....	55
3.3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	55
3.3.7. Validez y confiabilidad.....	56
3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos.....	56
3.3.9. Validación y confiabilidad.....	57
CAPITULO IV.....	58
RESULTADOS y DISCUSIÓN.....	58
4.1. Resultados.....	58
4.2. Discusión.....	82
CAPITULO V.....	84
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	84
5.1. Conclusiones.....	84
5.2. Recomendaciones.....	85
5.3. Referencias bibliográficas.....	86
ANEXOS.....	89
Cronograma de actividades.....	90
Recursos y Presupuesto.....	91
Financiamiento.....	91
Instrumento de medición.....	92
Matriz de Consistencia.....	100
Evidencias Fotográficas.....	102
Talleres.....	108

1

## INDICE DE TABLAS

### Escala de Estimación - La Socialización

Tabla N° 1 Expresa sus opiniones e ideas libremente .....	58
Tabla N° 2 Se comunica espontáneamente con sus compañeros.....	59
Tabla N° 3 Se comunica espontáneamente con la docente.....	60
Tabla N° 4 Sigue las indicaciones que da la docente .....	61
Tabla N° 5 Respeta las reglas del juego .....	62
Tabla N° 6 Interactúa con sus compañeros en el juego de roles.....	63
Tabla N° 7 Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones.....	64
Tabla N° 8 Interviene de las actividades del juego en grupo.....	65
Tabla N° 9 Expresa sus emociones y/o sentimientos .....	66
Tabla N° 10 Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar .....	67
Tabla N° 11 El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente .....	68
Tabla N° 12 El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros.....	69
Tabla N° 13 El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros .....	70
Tabla N° 14 El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego.....	71

### Escala de Estimación - El Juego

Tabla N° 1 ¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?.....	72
Tabla N° 2 ¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen? .....	73
Tabla N° 3 ¿Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños? .....	74
Tabla N° 4 ¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?.....	75
Tabla N° 5 ¿El juego de roles es importante en la socialización? .....	76
Tabla N° 6 ¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego? .....	77
Tabla N° 7 ¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?.....	78
Tabla N° 8 ¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas? .....	79
Tabla N° 9 ¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa? .....	80
Tabla N° 10 ¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos? .....	81

## INDICE DE FIGURAS

### Escala de Estimación - La Socialización

Figura N° 1 Expresa sus opiniones e ideas libremente .....	58
Figura N° 2 Se comunica espontáneamente con sus compañeros .....	59
Figura N° 3 Se comunica espontáneamente con la docente .....	60
Figura N° 4 Sigue las indicaciones que da la docente .....	61
Figura N° 5 Respeto las reglas del juego .....	62
Figura N° 6 Interactúa con sus compañeros en el juego de roles .....	63
Figura N° 7 Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones .....	64
Figura N° 8 Interviene de las actividades del juego en grupo .....	65
Figura N° 9 Expresa sus emociones y/o sentimientos .....	66
Figura N° 10 Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar.....	67
Figura N° 11 El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente ....	68
Figura N° 12 El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros .....	69
Figura N° 13 El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros .....	70
Figura N° 14 El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego .....	71

### Escala de Estimación - El Juego

Figura N° 1 ¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?.....	72
Figura N° 2 ¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen? .....	73
Figura N° 3 ¿Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños? .....	74
Figura N° 4 ¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?.....	75
Figura N° 5 ¿El juego de roles es importante en la socialización?.....	76
Figura N° 6 ¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego?.....	77
Figura N° 7 ¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?.....	78
Figura N° 8 ¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas? .....	79
Figura N° 9 ¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa?.....	80
Figura N° 10 ¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos? .....	81

1

**INDICE DE IMÁGENES**

Imagen N°1 .....	102
Imagen N°2 .....	102
Imagen N°3 .....	103
Imagen N°4 .....	103
Imagen N°5 .....	104
Imagen N°6 .....	104
Imagen N°7 .....	105
Imagen N°8 .....	105
Imagen N°9 .....	106
Imagen N°10 .....	106
Imagen N°11 .....	107
Imagen N°12 .....	107

## INTRODUCCIÓN

3 En el presente estudio se ha aplicado el juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata – Arequipa.

En esta investigación se puede ver que el juego en el niño es muy importante porque se va a realizar actividades lúdicas que van a ayudar al niño a interactuar con otros niños, permitiéndole que vaya desarrollando nuevas habilidades y aprendizajes significativos para irlos poniendo en práctica en su socialización.

43 Es por eso que mi estudio se va a enfocar en utilizar el juego como una estrategia para el mejorar la socialización en los niños.

1 Está investigación está dividida en cinco capítulos:

**Capítulo I Plan de Investigación** vamos a desarrollar: el problema, el planteamiento, la justificación, la delimitación, los problemas, los objetivos, las hipótesis, las variables, la matriz de operacionalización de variables.

1 **Capítulo II Marco Teórico** vamos a desarrollar: los antecedentes internacionales, nacionales y locales, el marco teórico – científico de las dos variables, la definición de términos básicos.

1 **Capítulo III Marco Metodológico** vamos a desarrollar: la población, la muestra, la unidad de análisis, el método, el tipo, el diseño, las técnicas e instrumentos la validez y confiabilidad, las técnicas para procesar los datos, la validación y confiabilidad.

**Capítulo IV Resultados y Discusión** de nuestro estudio.

42 **Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones** de la investigación, las referencias bibliográficas, los anexos que incluyen el cronograma de actividades, los recursos y presupuesto, el financiamiento, los instrumentos de medición, la matriz de consistencia, las evidencias fotográficas y los talleres.

## GENERALIDADES

- **Título del Trabajo de Investigación:**

3 El juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

- **Autora:** Astovilca Acuña Carla Joseline

- 1 ▪ **Asesora:** Torres Ramos Zulvi Madeleine

- **Línea de investigación:**

La socialización-mediante el juego se toma en cuenta como componentes del proceso socializador.

- 1 ▪ **Localidad/ institución donde se realizará el trabajo de investigación:**

La I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa

- **Duración:** 1 año.

## CAPITULO I

### PLAN DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Plan de Investigación

##### 1.1.1. El problema de Investigación

3 El juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

##### 1.1.2. Planteamiento del Problema

1 En el Mundo en España (2017) ocurre que se han visto estudios como el problema  
38 identificado en la tesis “El juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño”  
Autora/ Marta Ruiz Gutiérrez. En esta investigación nos permite investigar cuán importante es el  
juego para que socialicen los niños ya que es una parte fundamental en nivel inicial, promoviendo  
el desenvolvimiento integral de sí mismos y del contexto en el que se encuentran.

4 En Latinoamérica en Ecuador (2020) también se han observado estudios en la tesis “La  
lúdica y la socialización entre pares de la U.E. Riobamba-Ecuador” Autora/ Carmen Rosario  
Vilema Moreno. En esta investigación la persona es social por naturaleza y cuando es niño trata  
de conocer el mundo y va incorporando elementos socioculturales del medio y los lleva a  
interiorizar y los procesa para socializar con los de su entorno y mejorar la convivencia; cabe  
indicar que lúdica relacionada con el juego que es aplicado en edades tempranas para recrear ya  
que es la manera directa de impactar en el niño.

3 En Perú específicamente en Tumbes (2021) se han observado estudios como el mismo  
problema de la tesis “Relación entre el juego y las relaciones sociales en niños de 4 y 5 años,  
Tumbes-Perú 2020” Autora/ Karen Gisella Barreto Marchan. A un niño al no tener interacción

66 social adecuada puede conducirlo a tener una mala conducta, agresividad hacia sus pares, no pueden tolerar el perder el juego, es por ello que hay que mejorar el vínculo social de los infantes de 4 y 5 años, empleando el juego como una herramienta didáctica.

12 En Arequipa, específicamente en Alto Selva Alegre (2020) se han observado estudios como el mismo problema de la tesis “Aplicación del programa de actividades musicales para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años ASA, Arequipa” Autora/ Karolina Nina Quispe. Hay que resaltar lo primordial de fomentar la interacción social desde que los infantes son pequeños, obteniendo una serie de beneficios; ya que en esta fase los pequeños comienzan a desarrollarse socialmente, condicionando su posterior desarrollo y desenvolvimiento en el colegio y por lo tanto en su vida.

15 Entre las variadas causas que pueden estar originando este problema se ha encontrado que los niños tienen dificultades para socializar, les es difícil adaptarse para trabajar en grupos, no tienen una buena comunicación con la docente y sus compañeros, algunos niños se aíslan del grupo de sus compañeros, tienen desinterés de integrarse en el aula y no demuestran sus emociones y sentimientos.

1 Dentro de los efectos que pueden traer este problema son varios, entre los que hemos encontrado es que se propone como estrategia el juego, mejorando su socialización, trabajando con sus compañeros, mejorando la comunicación con su entorno, permitiéndole participar de las actividades del aula, y puedan integrarse con sus compañeros mejorando su socialización.

12 Entre los aportes que da el juego a los niños es que les va a permitir acrecentar su imaginación, indagar el contexto en el que se encuentra, integrarse con sus compañeros, incrementar su creatividad y desarrollar capacidades socioemocionales entre todas las personas de su entorno y el aporte que da la socialización, es que los niños entienden qué es aceptable y qué

no lo es, a medida que el niño va estableciendo relaciones con otras personas va aumentando su socialización sintiéndose más seguro ya que a través del juego los niños se integran, adaptan comunicándose con sus compañeros y consiguiendo los objetivos propuestos en grupo.

### 1.1.3. *Justificación del Problema*

4 El problema que se investiga la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata mediante el juego como estrategia.

La emergencia del estudio son las dificultades que tienen los niños para socializar, siendo difícil que se adapten para trabajar en grupos, generando de esta manera que no se comuniquen adecuadamente y de forma correcta, provocando que se aislen del grupo, tienen desinterés de integrarse y de mostrar sus emociones y sentimientos.

3 La realización de este estudio es viable porque se va a seguir unas pautas para trabajar la estrategia como el juego la cual va a ser de vital importancia para mejorar la socialización en los pequeños de 4 años y podamos tener los logros esperados.

16 El presente trabajo beneficia a los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata ya que mediante este estudio los niños van a mejorar la socialización interactuando con sus compañeros mediante los diferentes juegos que sean indicados por la docente.

6 Los beneficios metodológicos que tiene el estudio vemos que es una investigación de tipo experimental ya que se trabaja con 2 variables: el juego y la socialización, el diseño pre experimental, con un enfoque cuantitativo, la observación y la encuesta como técnica y se van a utilizar dos instrumentos que son una Escala de Estimación del Juego dirigido a las docentes y una Escala de Estimación de la Socialización de observación para la docente en Pretest y Postest a los pequeños de 4 años.

El beneficio profesional es que vamos a poder cumplir como docentes con todas las pautas para la ejecución de la presente investigación, donde los educandos de 4 años puedan socializar interactuando con sus pares del salón de clases a través del juego como estrategia.

#### 1.1.4. Delimitación

- **El tema:** El juego como estrategia y la socialización en los niños
- **Problemática:** La socialización
- **Población de estudio:** Los infantes de 4 años.
- **Lugar de estudio:** I.E.I. Jesús María Paucarpata-Arequipa
- **Año de estudio:** 2022.
- **Duración de la investigación:** 1 año.

#### 1.1.5. Problemas de la Investigación

##### Problema General

¿Cuál es la influencia del juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?

##### Problemas Específicos

¿Cómo influye el juego en la comunicación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?

¿Cómo influye el juego en la integración de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?

¿Cómo influye el juego en la adaptación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?

### 1.1.6. *Objetivos de la Investigación*

#### **Objetivo General**

1 Analizar la influencia del juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

#### **Objetivos Específicos**

1 Determinar la influencia del juego en la comunicación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

1 Determinar la influencia del juego en la integración de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

1 Determinar la influencia del juego en la adaptación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

### 1.1.7. *Hipótesis de la Investigación*

#### **Hipótesis General**

1 El juego como estrategia podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

#### **Hipótesis Específicas**

4 El juego en la comunicación podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

4 El juego en la integración podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

4 El juego en la adaptación podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

### ***1.1.8. Variables de Investigación***

- **Variable dependiente:** La socialización
- **Variable independiente:** El juego

### ***1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables***

Problema	Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
<p>¿Cuál es la influencia del juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?</p>	<p>El Juego</p>	<p>Gimeno y Pérez (2003), afirman que el juego es un conjunto de actividades y que mediante estas el ser humano puede demostrar sus deseos y sentimientos y con apoyo del lenguaje simbólico y oral puede demostrar su personalidad.</p>	<p>Área Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?</li> <li>▪ ¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen?</li> <li>▪ ¿Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños?</li> <li>▪ ¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?</li> <li>▪ ¿El juego de roles es importante en la socialización?</li> <li>▪ ¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego?</li> </ul>
			<p>Área Afectiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?</li> <li>▪ ¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas?</li> <li>▪ ¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa?</li> <li>▪ ¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos?</li> </ul>
	<p>La Socialización</p>	<p>Papalia (2005) “es el proceso en el que los infantes desarrollan sus capacidades, valores, y aprenden sentido de</p>	<p>Comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa sus opiniones e ideas libremente.</li> <li>▪ Se comunica espontáneamente con sus compañeros.</li> <li>▪ Se comunica espontáneamente con la docente.</li> <li>▪ Sigue las indicaciones que da la docente</li> <li>▪ Respeta las reglas del juego.</li> </ul>

	pertenencia, responsabilidad y comunidad”	Integración	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interactúa con sus compañeros en el juego de roles</li> <li>▪ Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones</li> <li>▪ Interviene de las actividades del juego en grupo</li> <li>▪ Expresa sus emociones y/o sentimientos</li> <li>▪ Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar</li> </ul>
		Adaptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente.</li> <li>▪ El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros</li> <li>▪ El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros</li> <li>▪ El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego.</li> </ul>

3

1

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. Marco Teórico

##### 2.1.1. Antecedentes de la investigación

###### Antecedentes Internacionales

3 Ramos (2020) en su tesis “Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años Quito-Ecuador”, cuyo objetivo general es desarrollar un programa que mejore las habilidades para socializar de los niños de 2 a 3 años haciendo uso de actividades recreativas, la metodología utilizada es descriptiva y el enfoque es transversal, la población fueron 21 niños, los resultados obtenidos demuestran que el programa fue eficaz ya que en la evaluación final todos los niños obtuvieron una respuesta de “frecuentemente” y pocos “alguna vez”.

2 Ibatá y Díaz (2020) en su tesis “Estrategias didácticas como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de socialización de los infantes Cundinamarca-Colombia”, cuyo objetivo general es organizar el procedimiento del trabajo pedagógico mediante de las experiencias vividas, ayudando en el mejoramiento de la interacción de los pequeños; la metodología utilizada tiene tipo de investigación cualitativa, enfoque metodológico explicativo, nivel descriptivo, El método histórico hermenéutico; la población estuvo conformada por 19 infantes; los resultados muestran que los procedimientos de interacción en los infantes mediante diferentes estrategias didácticas mejoran y desarrollan variadas habilidades y talentos que ayudan significativamente en su desarrollo.

16 Rivera y Sisalima (2020) en su tesis “Juego en rincones para el desarrollo de la autonomía de niños y niñas de 3 a 4 años Quito Ecuador”, cuyo objetivo general es estudiar cómo influye la

55 estrategia educativa del juego en rincones en infantes de 3 a 4 años, la metodología utilizada  
71 descriptiva, cualitativa y de campo donde se aplicó los instrumentos de lista de cotejo y encuesta,  
la población fueron 284 pequeños, de acuerdo con los resultados se observa que la estrategia  
educativa del juego ayuda a los pequeños a desarrollar su autoestima, a ser más sociables, a tener  
confianza en sí mismos, se puede confirmar esto ya que la respuesta predominante luego del post  
tes fue casi siempre y siempre.

9 Guachamin y Lema (2020) en su tesis “El Juego Dramático en el desarrollo del lenguaje  
2 oral en niñas y niños de 4 años Quito-Ecuador”, cuyo objetivo general es estudiar como influye el  
juego dramático en la evolución del lenguaje oral en infantes de 4 años que pertenecen al colegio;  
la metodología utilizada tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo,  
bibliográfico/documental/campo, descriptiva, instrumentos lista de cotejo y cuestionario; la  
población fueron 138 alumnos y 5 maestras; los resultados obtenidos en la encuesta las tablas 3,  
8, 9 y 12 alcanzaron un 100% en la calificación siempre y en la lista de cotejo la tabla 23 alcanzo  
un 88% en la calificación adquirido demostrando que el juego dramático desarrolla el lenguaje  
oral.

4 Pazuña y Tenorio (2020) en su tesis “Los procesos de socialización como estrategia de  
convivencia en el sistema educativo actual Latacunga – Ecuador”, cuyo objetivo general es  
2 desarrollar un programa que se base en utilizar estrategias metodológicas para mejorar el desarrollo  
de la socialización y las relaciones escolares del actual sistema educativo; la metodología tiene un  
enfoque cuanti-cualitativa, método inductivo; la población fueron 39 estudiantes, 1 docente; de  
acuerdo a los resultados luego de aplicar las estrategias metodológicas se observó que los  
estudiantes tuvieron una mejor convivencia y el comportamiento tanto en las clases como fuera de

ellas, por lo que se fortaleció las relaciones personales entre los niños y el docente alcanzando un 94.87% de éxito.

### Antecedentes Nacionales

31 Morán (2020) en su tesis “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los infantes de 5 años Piura-Perú”, cuyo objetivo general es estudiar cómo influye el juego dramático en la socialización; la metodología utilizada es experimental, cuantitativa pre experimental, el diseño es pretes y postest, como instrumento que se empleó fue la lista de cotejo, la población y muestra estuvo formada por 20 educandos; los resultados obtenidos se constató que antes de aplicar las actividades propuestas el 60% de los infantes tenían un pequeño nivel de socialización y luego de aplicarlo el 100% de los infantes mejoraron su capacidad de socializar.

1  
5  
5  
5 Carrión y Loloy (2024) en su tesis “Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una I.E.– Trujillo 2023”, cuyo objetivo general explicar de qué manera el programa de los juegos lúdicos influyen en la socialización, la metodología fue de tipo cualitativo, nivel descriptivo de diseño experimental, se utilizó la guía de observación teniendo como instrumento la escala valorativa, la población fueron 25 infantes, los resultados obtenidos, después de la aplicación del programa, se encontró que para todas las dimensiones se ubicaron en el nivel alto con porcentajes entre 58.3% y 79.2%.

2  
2  
46 Taboada (2020) en su tesis “El juego en sectores para mejorar la socialización en niños de 4 años Chiclayo – Perú”, cuyo objetivo general es establecer si los juegos en sectores llegan a mejorar la socialización de los infantes de 4 años; la metodología usada es explicativo – aplicativo, con diseño pre experimental, los instrumentos empleados son la ficha de observación y la lista de cotejo; la muestra fue de 26 educandos, los resultados mostraron que el 77% de los infantes socializa más mientras juega comprobándose la hipótesis inicial.

7 Aroni y Quispe (2024) en su tesis “Talleres cooperativos en la socialización de niños de la I.E.I. N°1109 Abancay, 2023”, cuyo objetivo general es determinar el efecto de la aplicación de los talleres cooperativos en el desarrollo de la socialización en niños de 4 años, la metodología fue de tipo aplicado, nivel explicativo, diseño pre experimental, enfoque cuantitativo, instrumento la guía de observación, la población fueron 70 infantes y la muestra de 23 infantes, los resultados determinaron que los talleres cooperativos favorecen de manera significativa en el desarrollo de la socialización en niños de 4 años, permitiendo aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

3 Cárdenas (2020) en su tesis “Los juegos de roles para mejorar la socialización en los infantes de 5 años Huánuco – Perú”, cuyo objetivo general es verificar que tan efectivo es el juego de roles para que la socialización mejore en los niños; la metodología utilizada tienen un diseño cuasi experimental, nivel experimental, tipo aplicada, los instrumentos utilizados son fichas de aplicación y listas de cotejo; La población considerada fue de 72 estudiantes; los resultados obtenidos vemos que en el postest se logró un 81.9% de éxito lo que indica que los juegos de roles mejoran la socialización en los infantes gracias a las relaciones que entablan.

### Antecedentes locales

3 Carazas (2020) en su tesis “Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años Camaná – Arequipa-Perú”, donde el objetivo general es establecer como se relacionan la socialización y los juegos recreativos en los infantes; la metodología fue un método hipotético deductivo, tipo no experimental, enfoque transversal; la población fueron 34 educandos y la muestra por 20 educandos; con los resultados obtenidos se evidencia una relación positiva de la socialización y los juegos recreativos con un confianza de  $0.028 < \alpha < 0.05$ .

3 Paz y Juárez (2020) en su tesis “Influencia de la socialización en la expresión oral de los niños de 4 años Chivay, Arequipa-Perú”, el objetivo general es establecer cómo influye la socialización sobre la expresión oral de niños de 4 años; la metodología utilizada correlacional descriptiva de enfoque transversal no experimental, se utilizó como técnica las encuestas y cuestionarios; la muestra fueron 20 pequeños; los resultados obtenidos muestran que en el 70.8% de los casos se cumple la relación de socialización y la expresión oral.

1 Ale y Romero (2020) en su tesis “Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños del primer grado de primaria Socabaya Arequipa – Perú”, cuyo objetivo general es estudiar cómo influyen los juegos cooperativos en las relaciones personales de los niños de primer año de primaria; la metodología utilizada analiza los datos siguiendo la estadística descriptiva e inferencial, es una investigación experimental; la población está conformada 23 niños; los resultados muestran que el valor T de Student es mayor a 0.6 lo indicándonos que es confiable, dado que se ha aplicado las 11 sesiones en los juegos de forma directa para mejorar las relaciones interpersonales de los infantes.

1 Jimenez y Jimenez (2020) en su tesis “Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años Arequipa - Perú”, cuyo objetivo general es evidenciar que los juegos dramáticos influyen en la mejora de la inteligencia emocional en los infantes; la metodología utilizada fue experimental, diseño pre experimental, nivel aplicativo, longitudinal; la población está conformada 20 infantes; los resultados evidencian que luego de aplicar el taller de juegos dramáticos se logró influir en mejorar la inteligencia emocional.

11 Alcasihuincha y Álvarez (2020) en su tesis “El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años Arequipa – Perú”, cuyo finalidad es establecer como los juegos simbólicos influyen en el lenguaje oral de infantes; la metodología utilizada fue un enfoque cuantitativo, el

diseño es preexperimental; la población está formada 18 niñas; con los resultados obtenidos vemos que luego de aplicar juegos simbólicos el lenguaje oral de los niños a mejorado en un 78.8% logrando mejorar sus capacidades auditivas y fonológicas.

### 2.1.2. Marco teórico – científico

#### El Juego

#### Concepto

El juego es una actividad presente del infante, cuando un juego es divertido y además deja un aprendizaje en el niño pasa a ser un juego educativo, el cual contribuye en la progreso mental y físico de los pequeños fuera y dentro de las aulas.

De acuerdo con Crisólogo A. (1999) se afirma que el juego compromete un comportamiento organizado por parte de los niños, para lograr una buena evolución psicomotriz durante el proceso de aprendizaje que le ayude en su desarrollo posterior como adulto, el juego es tan vital para el niño, como para el adulto es el trabajo. (p. 253)

Hill (1976), afirma que el juego debe ser una actividad de carácter voluntario para el niño, debe ser una actividad con reglas y límites y se realiza dentro de un tiempo y espacio establecido, las reglas que se establezcan deben ser habladas con el niño para que este las siga incondicionalmente, se debe establecer una finalidad para el juego que cause alegría y satisfacción al menor.

Desde otro punto de vista, Freire (1989) afirma sobre el juego educacional, los niños se diferencian de los animales por sus capacidades intelectuales y racionales, por lo que un niño debe ser educado y no adiestrado.

Para Guy Jacquin (1996), la actividad de jugar debe nacer espontáneamente del niño, el juego nunca debe ser obligado, debe presentar un reto para el infante y debe seguir reglas fáciles de entender y cumplir, debe brindarle al niño una sensación de triunfo cuando consigue el objetivo del juego.

Pugmire-Stoy (2001) define al juego como una representación del mundo adulto para el niño, por otro lado es una forma de unir un mundo imaginario con el mundo real, se debe desarrollar en tres pasos: divertirse, fomentar la actividad y repercutir en el desarrollo.

7 Además, Gimeno y Pérez (2003), afirman que el juego es un conjunto de actividades y que 3 mediante estas el ser humano puede demostrar sus emociones y deseos; y con apoyo del lenguaje simbólico y oral puede demostrar su personalidad.

8 Para lograr un buen desarrollo de la capacidad lúdica, se deben organizar los esquemas sociales, psicológicos, globales, cognitivos, afectivos y emocionales con las vivencias sociales que ha vivido el pequeño.

El juego es la manera de asimilar la realidad de sí mismo, la simple acción de repetir hechos realizados en el juego le va a permitir al infante crear su propia conducta.

El juego se creará a partir de las acciones en la que el infante presente más destreza, para hacer de este un proceso divertido y que no lo vea como una obligación y así poder crecer de manera armoniosa y plena.

### Características del juego

8 Para Cueto, C. (2007) el juego tiene las siguientes características:

- El juego no debe ser realizado por obligación porque dejaría de ser juego, debe ser de carácter libre.

- 8
- El juego tiene la capacidad de transformar la propia realidad el niño y crear así un mundo de imaginación.
  - El juego es una actividad desinteresada y debe practicarse por el único hecho del disfrute de la misma, si el juego no produce satisfacción es que ya dejó de ser juego.
  - Se debe jugar dentro de un límite de tiempo determinado, además que también se suele restringir el espacio donde se desarrollara el mismo.
  - Los juegos desarrollados de la manera correcta, generan en el niño la cualidad del orden, además que le otorgan ritmo y armonía.
  - El juego le brinda al niño nuevas facultades.
  - El juego es una manera de representar algo. (p.79).

### **Tipos de juegos.**

11

a) **Juegos sensoriales.** Este tipo de juegos hacen referencia a la capacidad de sentir y crear sensibilidad. Los niños disfrutan el simple hecho de demostrar sus emociones mediante este tipo de juegos.

b) **Juegos motores.** Esta clase de juegos se caracterizan por centrarse en el desarrollo del movimiento y que estos sean coordinados, por ejemplo, juegos de mano, juego de destreza, juegos con pelotas como fútbol y basquetbol, además entran en esta categoría juegos de fuerza y juegos como carreras y saltos.

c) **Juegos de recreación y ficción.** Estos juegos se caracterizan por producir alegría, por ser motivadores y por generar ganas de aprender, son un gran refuerzo para la creatividad y la imaginación.

**d) Juegos intelectuales.** Se centran en la comparación de cosas y así poder descubrir cuál es la relación de estas, dentro de este tipo de juegos tenemos al ajedrez, las adivinanzas y la capacidad de inventar nuevas historias, hacen énfasis en desarrollar el razonamiento, la imaginación entre otros.

**e) Juegos sociales.** La finalidad de estos juegos es la manera de colaborar y trabajar en equipo. El juego es un medio de socialización muy importante, ya que cuando los niños juegan despiertan en ellos una gran sensibilidad social y comprenden como deben comportarse cuando están dentro de un grupo.

**f) Juegos de agilidad.** Son aquellos juegos que le dan al niño la posibilidad de hacer recorridos variando la posición de su cuerpo como saltar, participar en carreras con obstáculos, rodar, girar entre otros además le dan la posibilidad de conocer el espacio que los rodea.

**g) Juegos colectivos.** Son aquellos juegos que permiten que varias personas jueguen a la vez, son estimulados por la competencia y emoción, están estrechamente ligados a la socialización al ser juegos grupales.

**h) Juegos libres.** Son aquellos juegos que no necesitan de la supervisión ni la vigilancia del docente, son juegos que se caracterizan por realizarse en completa libertad. A pesar de que son una excelente opción para que los niños desarrollen su autonomía pueden ser peligrosos ya que los niños no son conscientes del peligro de algunos juegos.

**i) Juegos vigilados.** Son juegos muy parecidos a los juegos libres donde el niño puede actuar con espontaneidad y libertad, sin embargo, aunque los niños toman la iniciativa el docente siempre está atento a lo que puede suceder y a medida que el juego avanza puede irle dando reglas a los niños.

**j) Juegos organizados.** Son juegos que han sido planificados con anticipación, el docente da las reglas y tiene participación en este como el guía, pone el orden si es que alguno de los niños no sigue las reglas.

### **Importancia de los juegos.**

La actividad más prioritaria para un niño es jugar, ya que el juego es una actividad eficiente en la enseñanza ya que prepara al niño para experiencias futuras, al jugar un niño se prepara para comunicarse con los demás, incentiva el desarrollo de su imaginación, adquiere nuevas ideas y habilidades, conoce cada parte de su cuerpo y el uso que le debe dar a cada una, aprende a percibir el mundo a su alrededor y es una excelente opción para el desarrollo de su inteligencia. Podemos concluir que el simple hecho de jugar para un niño es aprender, es vivir, es divertirse; a través del juego el niño puede integrarse a su entorno y al resto del mundo, agregar que cuando un niño juega podemos notar que **está sano tanto física como mentalmente, es un medio más natural para que el niño crezca feliz y sano.**

Todos los juegos deben ser dinámicos y además deben darle al niño la oportunidad de expresarse y tener libertad para poder despertar dentro del niño espontaneidad, creatividad, alegría y reflexión, a través del juego un niño puede despojarse de las situaciones que le causen opresión dentro de su ser.

Si vemos la importancia del juego desde la psicología, se puede concluir que el juego es una manera de que el niño se manifieste y se exprese al mundo a partir de su yo interior además que se puede ver como evolución a través de los años, a partir de esto se puede analizar los gustos, el carácter, las tendencias y las deficiencias del niño.

En la pedagogía el juego tiene una gran importancia ya que esta aprovecha las cualidades que posee para educar al niño de manera didáctica y divertida sin necesidad de que el niño sienta

estrés, se apoya en la importancia que le da la psicología al juego para conocer al niño, sus gustos y anhelos.

Por otro lado, el juego es primordial en el desenvolvimiento emocional, cognitivo y social del infante, esto ha sido afirmado por distintos investigadores, entre ellos Piaget al cual se le reconoce como el padre del reconocimiento del juego como una función cognitiva del niño y Vygotsky quien entiende que no es suficiente el enfoque natural sino también lo social.

### La teoría del juego según Piaget

De acuerdo con Piaget, (1949/2000) la forma de pensar del niño puede ser estimulada mediante los juegos ya que es una forma de reconocer su entorno y vivir nuevas experiencias para así poder descubrir lo que les gusta. “Existen incontables categorías que representan al juego como una actividad aislada cuando la realidad es que, el juego le da al pequeño la capacidad de desarrollar su inteligencia, Piaget se basaba más en la función cognoscitiva y no prestaba atención a la emoción o las motivaciones del niño por aprender, para Piaget el niño debía actuar con lógica dependiendo obviamente de la etapa evolutiva en la que se encontraba y dependiendo de las etapas se desarrollaba el juego, la primera etapa era el juego como simple ejercicio, la segunda etapa era el juego simbólico y en la tercera etapa era el juego reglado. (p.200).

Según Piaget la conducta que presenta el niño durante el juego no es aislada, sino que debe estudiarse desde la opción de que se originen en los niños nuevos procesos mentales

Para Piaget la función cognitiva está relacionada con el juego y este ayuda a reconocer las estructuras psicofísicos del comportamiento nervioso y mental, de igual manera hay juegos que forman parte importante en el desarrollo de la inteligencia, podemos ver los siguientes:

**a) Juego funcional:** Es un juego que está presente en la etapa sensorio motora (0 a 2 años), durante las primeras semanas de nacido él bebe sigue a sus padres con la mirada, pasados los dos meses y ya puede replicar gestos y mover sus brazos y piernas, este tipo de juegos se basa en ejercitar el cuerpo del bebe, esto gracias a que ya puede explorar el espacio con sus brazos y piernas y puede interactuar y manipular con los objetos que lo rodean.

**b) Juego simbólico:** En esta etapa del desarrollo del niño (2- 4 años) se hacen presentes las funciones motoras del niño y además se empieza del desarrollo del lenguaje, en esta fase del desarrollo el niño empieza a imitar acciones que han observado de sus padres, docentes o personas mayores. El niño comienza a simular situaciones ficticias en donde existen personajes reales o imaginarios.

**c) Juego de construcción:** En esta fase los niños empiezan a construir sus propios juguetes en base al contexto cultural y realidad en la que se encuentran, por ejemplo un carrito de madera donde las llantas son reemplazadas con tapas de botellas o latas, por otro lado también están las muñecas de trapo o tela que se crean con ropa usada.

**d) Juegos reglados:** Este tipo de juegos apoyan al desarrollo cognitivo, ya que precisan del razonamiento del niño para poder resolver las situaciones que se le presenten, es una forma de que el niño aprende a ser líder ya que deberá guiar a un grupo a la solución de un problema, es una forma de que el niño aprenda a socializar bajo ciertas reglas que indique el docente, al estar sujeto a reglas inculcan en el niño la responsabilidad de seguirlas para llegar al objetivo del juego.

### La teoría de juego según Vygotsky

Es importante en nuestro estudio nombrar a Vygotsky, ya es imprescindible conozcamos que a partir de la teoría del desarrollo natural se tome en consideración el papel que implica la

cultura en el juego. De acuerdo con Vygotsky el juego presenta una realidad variable e impulsa el desarrollo mental de los niños, la teoría que presenta Vygotsky revela que los niños construyen su aprendizaje a partir del juego por lo que su teoría toma el nombre constructivista, cuando un niño juega y comparte con otros niños va conociendo como es la realidad cultural y social de los demás por lo que amplía su capacidad de comprender que su realidad es distinta a la realidad de otros, gracias a esto aumentan su zona de desarrollo próximo (ZDP) la cual se origina desde la separación de:

1) **El nivel de desarrollo real (NDR):** hace referencia a la evolución del niño y se puede entender como las acciones que puede realizar sin necesidad de que alguien más lo ayude, es decir de manera autónoma.

2) **El Nivel de Desarrollo Potencial (NDP):** se comprende como la capacidad en potencia que puede alcanzar el individuo con la guía y ayuda de alguien más, es decir al interactuar con otros.

Vygotsky (1979) define la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la diferencia entre el desarrollo actual del niño, el cual se determina por la destreza de resolver un problema por si solo y el desarrollo potencial del niño, este se determina por la destreza de resolver un problema pero con la ayuda de alguien más, un adulto o colaborando con otros compañeros.

De acuerdo con Vygotsky, el juego tiene la capacidad de activar en el niño la zona de desarrollo próximo lo que hace viable que sea una gran herramienta para el aprendizaje, como hemos visto Vygotsky no solo toma en cuenta la teoría del desarrollo natural sino también ve el lado cultural del juego por lo que para Vygotsky (1979) el juego debe cumplir dos funciones primordiales para el desenvolvimiento de los pequeños.

**Valor socializador:** El juego posee un valor socializador ya que a pesar que el individuo hereda años de evolución de sus antepasados, su desarrollo se determina por el ambiente social en donde se encuentra.

23 **Factor de desarrollo.** El juego no solo es una de las actividades que más se desarrolla en la infancia del niño, sino que es un factor vital para que los infantes conozcan, descubran, y dominen nuevas habilidades.

Como se pudo apreciar, de acuerdo con Piaget y Vygotsky mediante el juego se logra una buena socialización y un buen desarrollo cognitivo en el niño, el juego es vital en todos los aspectos del desarrollo del infante y se destacan las dimensiones comunicativas, sociales y participativas, alcanzando el punto clave cuando un adulto interviene para guiar y ayudar al niño mientras juega.

Mediante el juego el niño puede desarrollar una personalidad propia, además que es usado como una estrategia de enseñanza en la pedagogía.

Mediante el juego los pequeños descubren como se relacionan las personas mayores, además que desarrollan sus capacidades emocionales, sociales, del lenguaje (juego de roles) y su razonamiento, el juego posee una gran influencia sobre el desarrollo intelectual del niño así como en su imaginación, le brinda herramientas al niño para entender a su yo interior y al mundo que lo rodea.

### **Juego de roles según Vygotsky**

De acuerdo al enfoque vigostkiano el juego de roles es fundamental en los infantes ya que sirve para fortalecer el desenvolvimiento social y su capacidad de interactuar con sus pares, haciendo acuerdos, tomando decisiones y representando roles.

6 Vygotsky (1979) “Se considera al juego de roles como una estrategia pedagógica ya que permite que los pequeños tengan nuevas experiencias con su entorno y puedan entender y explicar

la realidad de la que son parte. La interacción con el resto permite que su aprendizaje rinda más frutos porque conoce nuevas ideas que le ayudan a resolver problemas que se pueden presentar durante el juego, además que al interactuar con otros debe respetar las reglas de convivencia. El juego de roles es una actividad pedagógica en la que se experimenta en el contexto que se encuentra, los pequeños forman sus propios conceptos sobre la realidad. Mientras haya más socialización con sus compañeros, la enseñanza será provechosa, porque entre ellos se resuelven ciertos problemas para poder jugar y se ponen en práctica las normas de convivencia". Gracias a esto los niños comprenden el proceso de la convivencia con las personas que lo rodea en un determinado espacio, respetando a los demás y a si mismo, si alguno de sus compañeros presenta timidez el juego de roles le da la posibilidad de sentirse más seguro al momento de relacionarse con los demás ya que en el juego toma el lugar de un personaje y puede expresarse a través de este tomando como base sus propias experiencias.

Como hemos visto el juego de roles durante la etapa preescolar causa efectos positivos en el proceso de aprendizaje que sigue el niño, si el juego de roles es desarrollado por los mismos infantes y es guiado de manera apropiada por la docente, logra que en los niños se desarrolle de forma adecuada la psicología infantil, ya que aprenden a como es el trato entre las personas mayores, además que los niños se hacen más autónomos y pueden resolver situaciones de conflicto entre ellos.

Mientras los infantes interactúen más entre ellos y se generan las oportunidades necesarias para que esto suceda, se puede lograr la evolución de muchas de sus capacidades, por lo que los docentes deben estar siempre atentos a las necesidades del niño y motivarlos para que la experiencia del aprendizaje sea satisfactoria para los niños.

De acuerdo como Sarlé (2010) Los juegos pueden variar ya que están condicionados a un contexto social, a las experiencias y a la condición de vida que tenga un niño. Se puede entender el juego como en la representación de la cultura del niño, por lo que podemos afirmar que el juego se aprende. Como el juego es una manera de aprender **de vital importancia para** que se cumplan **los objetivos propuestos en el** aula. El juego puede ser presentado en diversos formatos: los juegos tradicionales, los juegos matemáticos, los juegos de construcción, los juegos dramáticos o simbólicos entre otros que pueden ser desarrollados en el aula o fuera de ella. (pág. 26)

### **El juego como elemento socializador en el niño**

Durante los primeros años del niño el juego es realizado en compañía de los progenitores ya que son los primeros adultos, con los que el infante tiene contacto, **a medida que el niño crece el juego se vuelve** una herramienta para que el niño pueda aprender a socializar y aumente su vocabulario, además que es un medio por el cual se le permite hacer amigos de manera sana y divertida.

Para Garvey (1843) las funciones del juego son preparar las capacidades del niño para una vida adulta en otras palabras los juegos deben estar relacionados con la vida, el trabajo y deben enseñar a los niños como es el comportamiento dentro de la sociedad. El juego debe ser instintivo y no premeditado.

El niño con este tipo de actividades logra despertar intereses intrapersonales como lo son la imaginación, creatividad que son expuesto al exterior de manera interpersonal por una acción que realiza a la hora de jugar.

El juego no es un factor que tiene que estar en la infancia para distraerlos, si no para saciar su inquietud, en el interés para nuevos saberes, donde se va creando encuentros lógicos y acciones que lo van guiando a la vida real del ser humano.

Siendo el juego importante porque se va a realizar actividades lúdicas que ayudan al infante a interactuar con otros sujetos, permitiéndole que vaya desarrollando nuevas habilidades y aprendizajes significativos para irlos poniendo en práctica en su socialización.

El niño se enseña a experimentar e ir relacionando todo lo aprendido de manera significativa, dando así la integración de la comunicación cuando hay un lenguaje y a través de la socialización.

El juego es una forma mediante la cual el niño puede conocer la realidad e interactuar con esta, es natural en la infancia y se le considera universal ya que todos los niños juegan y además se le debe reconocer como una actividad regular y un derecho para el niño, desde hace siglos los niños han sido partes de distintos juegos basándose en su realidad y en su cultura por lo cual los juegos son considerados una herencia de generación en generación básicos en el desarrollo personal y mental del niño.

9 Para culminar se llega a la conclusión que el juego es una parte fundamental del proceso de socialización del niño ya que implica que el niño cree una relación de afinidad con sus compañeros de clase quienes finalmente son en potencia futuros amigos, gracias a esto los niños aprenden desde pequeños a resolver conflictos de manera pacífica y sin agresiones, por otro lado aprende a escuchar a los demás y comunicarse con el resto de manera respetuosa, por lo que el juego es la mejor manera de crear nuevas relaciones para los niños entre sus pares y con personas mayores.

## Dimensiones del juego

El juego está presente en distintas dimensiones, a continuación, presentaremos dos de ellas:

a) **Dimensión Social:** En la dimensión social se les permite a los niños integrarse, adaptarse, y convivir con los demás a través del juego. El juego les permite a los infantes socializar con sus iguales y así poder crear una relación amical, a medida que un niño socializa con el resto, reconoce distintas conductas como saludar, respetar su turno y el de los demás, a ser bondadoso, entre otras conductas, pero además aprende que hay conductas malas y que no deben ser replicadas como golpear, insultar o hacer que los demás se sometan a lo que el niño desea. Como hemos visto el niño aprende a conocerse a sí mismo mediante el juego además de conocer su entorno y cómo comportarse, a respetar las reglas de una sociedad y a comunicarse de manera cordial y ordenada con el resto.

De acuerdo con los siguientes autores Sawyer (2001), Monchamp (2001) y Decroly (1998) se ha establecido que el juego es fundamental para adquirir habilidades sociales. De manera general el juego apoya a los niños a descubrir su personalidad y formarla. Los juegos de ficción y simulación son vitales para que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas, del lenguaje y sociales.

b) **Dimensión Afectiva:** Los niños precisan de afecto para que puedan tener un desarrollo justo, en la dimensión afectiva se expresan y se controlan las emociones a través del juego, aunque el ser humano precisa de afecto durante toda su vida es en la etapa preescolar cuando es más necesario, si un niño crece con carencia de afecto esto puede generar consecuencias irreversibles por el resto de su vida. El juego es una actividad que genera en los infantes satisfacción, motivación y placer; es un medio por el cual los niños pueden controlar la ansiedad que le provocan algunas situaciones que vive durante la vida diaria, por ejemplo algunas situaciones que pueden provocar

la ansiedad en los niños son las peleas entre sus padres, el enojo con docentes o padres, perder un juguete valioso, no poder realizar una actividad que le gusta porque está castigado, falta de comunicación con sus padres entre otras circunstancias. Mediante el juego podemos reconocer las emociones de los niños, analizar su autoestima y enseñarles a tener confianza en sí mismos. La dimensión afectiva es crucial para que un niño aprende a reconocer contactos y relaciones afectivas que se desarrollan durante el juego.

## La socialización

### Concepto

Es un proceso mediante el cual un individuo en este caso un niño aprende comportamientos, creencias, emociones y sentimientos del medio que lo rodea, la socialización se hace viable por los agentes sociales que el niño conoce, el primero de estos es la familia, le siguen el colegio, los amigos y los medios de comunicación.

De acuerdo con Aguilera (2005) se entiende por socialización el proceso de integrarse en la sociedad y aprender a relacionarse con los miembros de esta, seguir las normas impuestas es vital para que uno pueda adaptarse y ser aceptado socialmente. Los seres humanos no nacen siendo sociales por lo que, para tener una buena adaptación en la sociedad es necesario aprender desde niños. (pág. 235)

Coloma (2003) indica que la acción de socializar es un proceso dinámico e interactivo en donde la conducta de los seres humanos se adapta y modifica para cumplir con las expectativas de los integrantes del grupo del cual son parte. La socialización está estrechamente ligada a conocer los valores y comportamientos; y cumplir las normas de una sociedad determinada.

Por otro lado, Papalia (2005) expresar que en la socialización es la manera en que los niños pueden desarrollar nuevas habilidades, aprender valores, se responsables y que se sientan parte de un grupo.

### Características de la socialización

Según Suriá (2010), son las siguientes:

- 73 ■ Es la habilidad de interactuar con las personas de su entorno.
- 25 ■ Es la capacidad de adaptación del individuo, ya que dependiendo del grupo en el que se encuentre su comportamiento cambia.
- Hace que sea más fácil para un niño insertarse en la sociedad ya que apoya a las personas a integrarse y ser miembros de un grupo colectivo.
- Apoya a la convivencia entre las personas ya que promueve que los individuos puedan satisfacer sus necesidades como personas y como grupo.

### Fases de la socialización.

Velásquez (2014,) reconoce cuatro fases de la socialización:

- **Primera fase:** Se le conoce como la fase de investigación, se conoce y recluta nuevas personas para que integren un grupo en el cual puedan cumplir metas grupales. Una sola persona intenta encontrar un grupo donde se comparta sus mismos gustos y sea aceptado para esto debe llevar a cabo la actividad de reconocimiento.
- **Segunda fase:** Es la fase de socialización, se trata de asimilar a la persona al grupo y por otro lado el grupo debe acomodarse para aceptar a los nuevos participantes, se busca

que las necesidades personales y grupales se satisfagan de manera exitosa. Si esta parte es superada, el individuo pasa a ser un miembro del grupo en pleno derecho.

- **Tercera fase:** Es la fase de mantenimiento, en donde el individuo y el grupo pasan a negociar un rol, el grupo le da un rol al individuo con la finalidad de que este tenga un máximo de contribuciones para que se puedan lograr los objetivos grupales, mientras que el individuo busca definir el rol adecuado para sí mismo y poder mantener una buena relación con el grupo. Si esta fase tiene éxito, el grupo y el individuo alcanzan un nivel más alto de compromiso.
- **Cuarta fase:** Se le conoce como la fase de resocialización, el individuo y el grupo vuelven a la fase de socialización, pero esta vez conociendo las metas personales y las metas grupales de los individuos que conforman el grupo, se crean nuevas metas y se inicia de nuevo el proceso. (Velásquez, 2014 pp.21, 22)

### Problemas de la socialización

Según Urquía (2014), se presentan los siguientes problemas:

- **Problemas de autoestima:** Cuando un niño no ha desarrollado las habilidades sociales necesarias, el proceso de socialización resulta más difícil y menos fructífero, como no logra socializar con las personas de su entorno el niño se autoconvence que es su culpa, lo que termina generando baja autoestima, lo que desencadena en pocas relaciones sociales.
- **Dificultad de expresión de deseo y opiniones:** Cuando un niño no ha socializado de manera adecuada, se cohibe por miedo a las opiniones de los demás, lo que causa que no pueda comunicarse ni integrarse a un grupo.

- **Dificultad de relación con los demás:** Un niño que no ha socializado, o lo hizo de la manera incorrecta, es más tímido.
- **Problemas escolares:** Cuando un niño no socializa con sus iguales, esto lo lleva a un proceso de aislamiento, esto no solo genera tristeza sino también bajas calificaciones.
- **Malestar emocional:** Durante del día a día es necesario estar acompañado para que las emociones estén en equilibrio, emociones bien equilibradas son un pilar para relacionarse con los demás.

### Tipos de socialización.

Existen dos grandes tipos de socialización: formal e informal.

**a. Socialización formal:** Se determina por los diferentes métodos educativos que son impartidos en las aulas, donde se le enseña al niño las distintas normas y deberes necesarios para poder convivir con los demás de manera pacífica y armoniosa, luego de que los niños aprendan estas normas pasaran a ser patrones de conducta necesarias para la vida de adulto, al ser una socialización formal es deber del estado verificar que los colegios, familias y grupos sociales impartan a los niños estas normas con responsabilidad.

**b. Socialización informal:** Dependiendo de la clase social y su nivel de desarrollo los seres humanos crean sus propias guías para una socialización informal, para este tipo de socialización suelen estar presentes los medios de comunicación masiva. Dentro de la sociedad peruana, un ejemplo de socialización informal es el licor ya que hace que las personas sean más sociables ya que juega un papel de inhibición. (Rideau, A. 1987 pág.25-26)

## Componentes que cumplen un papel socializador en los niños

- 8 **Familia:** La familia es el primer agente social que el niño conoce, es el pilar más importante y principal que respaldará el desarrollo social del infante, las reglas que siga una familia, la clase social a la que pertenece, y como está constituida tendrán influencia permanente en el desenvolvimiento social del infante.
- Clase social:** Cuando el niño nace, por sus padres pasa a ser parte de un grupo social del que formara parte una gran parte de su vida si no es que toda su vida, por lo que debe aprender a socializar con las personas de su clase social y con las personas de otras clases sociales.
- Estructura y tamaño de la familia:** Como está estructurada una familia y la cantidad de personas que la integran influye directamente en cómo será el desarrollo social del niño, si falta algún progenitor en la mayoría de ocasiones el padre influye directamente en las reglas que debe seguir el niño en su hogar, a su vez una familia donde se tiene un único hijo tiene distintas normas que una familia donde hay más de dos hijos, estos factores afectan también al rendimiento que tiene el niño en la colegio.
- La escuela:** Luego de la familia, se convierte en la gran parte de los casos en el segundo agente social que conoce el niño y es donde se reforzara las reglas, valores y patrones sociales que el niño debe seguir, para motivar a los niños a cumplir las reglas se les brinda refuerzos positivos que canalicen a una buena socialización.
- El docente:** El docente es una elemento clave en el desenvolvimiento social de un niño, la manera en que tratan a los infantes, las reglas que instauran y los castigos si no cumplen estas o los premios que les otorgan; la estrategia de comunicación con los niños

y los trabajos que asignan, son ejemplos claros del desarrollo social del propio docente y cómo influirá en el desenvolvimiento social de los educandos que aprenden de él.

- **Los medios de comunicación:** Son primordiales ya que los medios de comunicación crean patrones sociales y culturales dependiendo del tipo de sociedad en la que se encuentran y sirven de referencia para la conducta social de los niños. Es también un agente social, y tiene influencia, en contraste de la familia y la escuela, en las personas sin diferenciarlas por estatus, edad u otros.
- **La iglesia:** Al igual que la escuela tiene un rol educativo, pero, además presenta un enfoque espiritualista para las personas que son creyentes. La iglesia debe cumplir una labor social de suma importancia ya que debe contribuir a que los niños vivan un proceso de socialización sano que contribuya con su aprendizaje.

Es necesario aclarar que los padres son el primer y más importante agente social que conoce el niño en su primera etapa de vida por lo que deben procurar que el ambiente del hogar sea tranquilo, armonioso, un lugar seguro para el niño y donde este se sienta feliz de estar, también la comunicación, el amor y la protección deben ser principales aunque el padre tenga muchas responsabilidades debe tener tiempo de calidad con sus hijos ya que es muy importante para que el desarrollo social del menor sea el más óptimo.

### Desarrollo de la socialización en niños

Los niños en esta edad son atraídos más por juegos simples como lo es un juego de memoria, ya que el tiempo que necesita su concentración es corto y los hábitos sociales que el niño asimila son más que necesarios para que pueda realizar este tipo de competencias cortas.

Ferland (2005) indica que los niños emplean el juego como una herramienta para socializar, cuando un niño comparte sus juguetes y disfruta de la compañía de sus iguales el proceso va bien encaminado. Por otra parte, si los niños participan, cooperan y mantienen la unidad del grupo; además que si se respeta las opiniones e ideas del resto se dice que el proceso de socialización está evolucionando.

Para Arráez (1997) cuando un niño respeta y conoce las reglas que han establecido los adultos, se frustra cuando percibe situaciones injustas, le gusta ser cooperativo y responsable, le agrada terminar los trabajos que comienza, se concluye que se está haciendo un buen trabajo con los niños para el desarrollo de la socialización.

Marín (2008) señala que los niños se muestran más interesados en los juegos que les permitan demostrar a las demás personas cuan inteligentes son, por el ejemplo los juegos de razonamiento, además de demostrar su inteligencia les gustan los juegos competitivos, donde pueden demostrar que son los mejores en alguna tarea, por ejemplo los juegos de carreras donde compiten por ser los más rápidos.

Además, comienza a interesarse en actividades como crear artesanías, ya que lo encuentran como una forma de diversión, aunque para realizar estas actividades precisan de la ayuda de un adulto que le ayude a manipular ciertas herramientas, mientras el niño encuentre un estímulo en una actividad esta podrá ser considerada como un juego.

## **Teorías de la socialización**

### **La teoría de la socialización según Piaget**

La teoría de Piaget sobre la socialización maneja la interacción social ya que el niño trata de expresar sus pensamientos mediante la comunicación permitiendo que mediante el juego pueda

compartir experiencias logrando interactuar con sus compañeros y formando un pensamiento comunitario.

Podemos ver que el constante intercambio de pensamientos con las personas que lo rodea vemos que se clasifica en:

1. La comunicación es utilizada por las personas para socializar.
2. Las creencias y valores que rigen en la sociedad.
3. Las formas de razonar en la sociedad son aceptadas como válidas.

La interacción social es el desarrollo de las personas que contribuyen al funcionamiento social permitiendo al niño según Piaget convertirse en una acción dentro del sistema lo que incrementa las experiencias sociales mediante el juego.

Piaget involucra la socialización con el desarrollo cognitivo, afectivo que tienen los niños ya que desde que nacen viven en un ambiente social.

### **La teoría de la socialización según Vygotsky**

Se centra en el análisis de los procesos psicológicos a partir del desarrollo social y afectivo ya que son actividades que se comparten con otras personas.

Los procesos psicológicos están constituidos como un proceso netamente social lo cual deriva a dos líneas las cuales son:

-La línea natural viene a ser el proceso de maduración y crecimiento

-La línea cultural viene a ser el manejo de los instrumentos con que nos comunicamos, dándose en el desarrollo cultural del niño apareciendo en un ámbito social e individual.

Para Vygotsky la persona se construye gradualmente de las herramientas culturales y en la interiorización progresiva de las actitudes psicológicas.

## La relación de la socialización y el juego

2 El juego es la actividad que tanto niños y niñas realizan desde muy pequeños ya que genera en ellos entusiasmo y motivación, por lo que en prácticas pedagógicas debe ser incluido, favorece al desarrollo cognitivo, afectivo y social, esto debido a que los niños cuando realizan la actividad de jugar interactúan con otros niños lo que los lleva a aprender a socializar y a relacionarse de una manera adecuada con los demás.

De acuerdo con Zapata (1989) la manera de que un niño se exprese es a través del juego infantil además que es una herramienta para que el niño capture el conocimiento que hay a su alrededor, le permite socializar con los demás y apoya en el desenvolvimiento de la personalidad del infante.

70 Cuando el niño o niña realiza la actividad del juego, se le presenta una gran oportunidad para que se relacione con el espacio que lo rodea, ya sea con sus demás compañeros de juego o consigo mismo, el juego es la actividad donde desarrollan la comunicación, integración y adaptación.

Las ventajas de la actividad del juego en los niños es que este pueda comunicarse, relacionarse, fortalece su empatía, crea nuevas amistades y le permite dar a conocer al mundo que lo rodea sus pensamientos, sentimientos e ideas, por lo que le permite conocer y explorar el espacio que lo rodea.

2 Newman (1986) indica que el ambiente en el que un niño se desenvuelve influye en cómo percibe e imita nuevos comportamientos y conductas. De acuerdo con la teoría del aprendizaje social para que un niño pueda aprender debe observar a otros e imitarlos (p.44)

Desde que nacen los niños socializan con el mundo exterior, en sus inicios los niños están limitados a socializar con su entorno familiar, este círculo se expande una vez van a la escuela,

lugar donde el niño desarrollara algunos conflictos , ya que estará pasando de un lugar seguro que es su familia a un lugar donde está lleno de desconocidos, por lo que, es necesario que las maestras desarrollen actividades como el juego para que los infantes participen de estas actividades haciendo que poco a poco se sientan más seguros y que puedan participar en próximas actividades, desarrollando así las habilidades sociales que necesita el niño para que logre una convivencia sana.

Cuando el niño o niña realiza la actividad de jugar, expresa sus miedos y emociones al entorno que los rodea estableciendo así una interacción con los demás, por lo que esta actividad es muy importante ya que le permitirá mejorar el proceso de sociabilizar con personas fuera de su entorno familiar y con niños o niñas que tengan sus mismos intereses, necesidades o la misma edad.

### **Importancia de la socialización**

La socialización comienza desde los primeros años del niño, la que se identifica como la primera infancia, desde que un niño nace, empieza su proceso de enseñanza en sus primeros años de vida son los más idóneos para que este proceso sea más eficaz. Hay un dicho que los niños son esponjas que absorben todos los conocimientos que se le presentan sin embargo el ser humano es capaz de aprender durante toda su existencia, a pesar de que la niñez es la etapa en la que un niño aprende más sobre la socialización con las demás personas esto no es igual para todos los seres humanos ya que la personalidad, el contexto cultural, las creencias, la clase social influyen mucho en como son sus pautas de aprendizaje. Se entiende como socialización la manera de adaptarse al medio sociocultural en el que vive. Mediante la socialización los niños comprenden cuales son los comportamientos aceptables y cuales no en la sociedad en la que viven.

Una vez que los niños han establecido un nexo con otras personas e incrementan sus relaciones sociales, se empieza a crear en él una sensación de seguridad de conocer a las personas

de su entorno. Un gran problema para la socialización de los niños es la sobreprotección de los padres ya que puede esta puede ocasionar niños introvertidos e inseguros, es necesario que los padres y docentes motiven al niño a socializar con sus iguales, se les debe brindar la oportunidad de conocer a nuevas personas y que experimenten nuevas situaciones donde aprendan a lidiar con situaciones de la vida real, se pueden utilizar herramientas didácticas como juguetes que aporten a su aprendizaje o juegos donde pueda interactuar con sus compañeros y se les motive a trabajar en equipo para conseguir un premio.

### 12 Dimensiones de la socialización

De acuerdo con Felipe y Ponce (2017) las dimensiones de la socialización de acuerdo a la edad de los pequeños son:

**a) Comunicación:** La dimensión de comunicación es la manera en cómo el niño se integra en la sociedad, ya que sin comunicación no podría socializar con lo demás, a través de la comunicación se conoce la cultura, las costumbres y las experiencias personales de otras personas. Por lo que entendemos la vida social como la acción de comunicarse con los demás y entender el medio que los rodea.

Para Follari (2000) la comunicación es principal y esencial para todas las personas ya que es una actividad fundamental para dar a conocer las ideas de cada individuo. La comunicación tiene un propósito principalmente social, es una pieza clave en la interacción del niño con la sociedad.

Por otro lado Piaget (1935) hace énfasis en que la mejor manera de desarrollar el lenguaje en los niños es que estos adquieran la función simbólica, que es la habilidad de que los niños creen imágenes mentales de experiencias diarias u objetos y que luego puedan representarlas por dibujos o juegos. Las personas pueden emplear códigos y signos para utilizarlos como herramienta de

8 comunicación de tal forma que puedan expresar sus sentimientos, necesidades y conocimientos de manera que fortalezcan su capacidad cognitiva y su personalidad.

Por ende, entendemos la comunicación como la primera forma de que un individuo escucha y es escuchado por las personas que lo rodean, es el primer medio por el cual el individuo puede expresarse.

**b) Integración:** La dimensión de integración marca los patrones de comportamiento que deben tener los niños para formar una mejor sociedad. Las relaciones se conocen y se perciben dependiendo de las experiencias del individuo, y depende mucho como han sido estas experiencias para que un grupo se integre o no. Entonces la integración a un grupo sucede cuando alguien que no es parte del grupo se une a este sin necesidad que todos los que lo conforman tengan las mismas opiniones o ideas. Integrarse a un grupo es muy necesario para que el proceso de la socialización tenga éxito.

De acuerdo con Parson (1951) también se debe considerar a la cultura como un complemento de integración, ya que cuando una persona forma parte de una comunidad adquiere las costumbres y sigue las pautas de comportamiento de dicha comunidad. La integración a un grupo depende mucho de que las personas que lo conforman tengan la misma cultura, aunque no siempre es el caso.

Suriá, (2010), refiere que cuando un individuo se integra a un grupo, se le conoce como la integración social, al ser aceptado la persona debe aprender a respetar las reglas y pautas que ya hayan sido anteriormente establecidas en el grupo, para que los miembros de este puedan convivir de manera sana y pacífica.

**c) Adaptación:** Para León (2009) La adaptación es un proceso mediante el cual los niños se forman y preparan en base a sus sentimientos y emociones para convivir con nuevas personas,

un ejemplo de esto son las primeras semanas de colegio del niño, ya que es un ambiente nuevo al que deberá adaptarse.

De acuerdo con Labrada y Pavón (2004) la adaptación es cuanto demoran los niños en aprender a convivir y aceptar los cambios que se dan en su entorno más cercano.

Conde (1982) afirma que el proceso de adaptarse es una senda que debe recorrer el niño para conocerse desde sus sentimientos y aceptarse a través de estos, refiere que siempre habrá tropiezos cuando el niño intente adaptarse pero que estos solo fortalecen el proceso.

Para Yaque (2001), la adaptación es una fase en la que los niños deben ajustarse al entorno que los rodea cumpliendo los requisitos sociales de este, señala que el niño adapta sus ideas internas a la realidad en la que se encuentra.

Luego de analizar los conceptos anteriores decimos que la adaptación es el medio por el cual el niño combina la realidad familiar, a la que esta aclimatado y donde se siente seguro, para conocer el mundo que lo rodea y vivir así nuevas experiencias.

### 2.1.3. Definición de términos básicos

- **Juego:** Crisólogo A. (1999) manifiesta: se afirma que el juego compromete un comportamiento organizado por parte de los niños, para lograr una buena evolución psicomotriz durante el proceso de aprendizaje que le ayude en su desarrollo posterior como adulto, el juego es tan vital para el niño, como para el adulto es el trabajo. (p. 253)
- **Juegos sensoriales.** Este tipo de juegos hacen referencia a la capacidad de sentir y crear sensibilidad. Los niños disfrutan el simple hecho de demostrar sus emociones mediante este tipo de juegos.

- **Juegos motores.** Esta clase de juegos se caracterizan por centrarse en el desarrollo del movimiento y que estos sean coordinados, por ejemplo, juegos de mano, juego de destreza, juegos con pelotas como futbol y basquetbol, además entran en esta categoría juegos de fuerza y juegos como carreas y saltos.
- 8 ▪ **Juegos sociales.** La finalidad de estos juegos es “la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc”. El juego es un medio de socialización muy importante, ya que cuando los niños juegan despiertan en ellos una gran sensibilidad social y comprenden como deben comportarse cuando están dentro de un grupo.
- **Dimensión Social:** En la dimensión social se les permite a los niños integrarse, adaptarse, y convivir con los demás a través del juego. El juego les permite a los infantes socializar con sus iguales y así poder crear una relación amical, a medida que un niño socializa con el resto, reconoce distintas conductas como saludar, respetar su turno y el de los demás, a ser bondadoso, entre otras conductas, pero además aprende que hay conductas malas y que no deben ser replicadas como golpear, insultar o hacer que los demás se sometan a lo que el niño desea.
- **Dimensión Afectiva:** Los niños precisan de afecto para que puedan tener un desarrollo justo, en la dimensión afectiva se expresan y se controlan las emociones a través del juego, aunque el ser humano precisa de afecto durante toda su vida es en la etapa preescolar cuando es más necesario, si un niño crece con carencia de afecto esto puede generar consecuencias irreversibles por el resto de su vida.
- 2 ▪ **Socialización:** Coloma (2003) indica que la acción de socializar es un proceso dinámico e interactivo en donde la conducta de los seres humanos se adapta y modifica para

cumplir con las expectativas de los integrantes del grupo del cual son parte. La socialización está estrechamente ligada a conocer los valores y comportamientos; y cumplir las normas de una sociedad determinada.

- **Comunicación:** Follari (2000) la comunicación es principal y esencial para todas las personas ya que es una actividad fundamental para dar a conocer las ideas de cada individuo. La comunicación tiene un propósito principalmente social, es una pieza clave en la interacción del niño con la sociedad.
- **Integración:** Suriá, (2010), refiere que cuando un individuo se integra a un grupo, se le conoce como la integración social, al ser aceptado la persona debe aprender a respetar las reglas y pautas que ya hayan sido anteriormente establecidas en el grupo, para que los miembros de este puedan convivir de manera sana y pacífica.
- **Adaptación:** Conde (1982) afirma que el proceso de adaptarse es una senda que debe recorrer el niño para conocerse desde sus sentimientos y aceptarse a través de estos, refiere que siempre habrá tropiezos cuando el niño intente adaptarse pero que estos solo fortalecen el proceso.

## CAPITULO III

### MARCO TEORICO

#### 3.1. Marco Metodológico

##### 3.1.1. Población y Muestra

###### Población

La población son los 23 niños 6 maestras de 4 años de la I.E.I Jesús María Paucarpata – Arequipa.

###### Muestra

La muestra para la presente investigación son 23 niños y 6 maestras de la I.E.I Jesús María Paucarpata – Arequipa.

##### 3.1.2. Unidad de análisis

Corbetta (2003). Esta unidad se ubica en el espacio y tiempo referidos a la población referida de un estudio. (pág. 87). Está conformada por los niños de 4 años de la I.E.I Jesús María Paucarpata – Arequipa

##### 3.1.3. Método de Investigación

La metodología cuantitativa emplea la recopilación y el análisis de datos para probar las hipótesis establecidas con anterioridad, empleando los números, el conteo para obtener los gráficos estadísticos para establecer con exactitud los resultados. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo.

#### 3.1.4. *Tipo de Investigación*

Según Jacobs y Razavieh (1982) nos dicen que la investigación experimental es donde se manipula un estímulo a la variable en la cual se modifican algunos componentes observando la reacción de provoca en la otra variable en un solo grupo. En este estudio vamos a utilizar la investigación de tipo experimental.

#### 3.1.5. *Diseño de investigación*

Según Campbell (1969) el diseño pre experimental sirven para acercarse a fenómeno que se trata en un grupo generando la hipótesis y después se mide las variables para observar su causas y efectos. En este estudio vamos a utilizar el diseño preexperimental.

#### 3.1.6. *Técnicas e Instrumentos de recolección de datos*

Arias (2006) Son las diversas formas de alcanzar la información, utilizando los instrumentos para almacenar y recolectar datos.

La técnica a emplear es la observación y la encuesta.

Los instrumentos que se van a emplear son: la Escala de estimación donde se va a evaluar a los niños y la Escala de Estimación desarrollada por las docentes.

Teniendo una escala de calificación de la siguiente manera:

Escala de Estimación: Nunca (1) A veces (2) Casi Siempre (3) y Siempre (4)

Escala de Estimación: Sí (1), A veces (2) y No (3).

### 3.1.7. Validez y confiabilidad

#### Validez

Chávez (2001) La validez es la efectividad con que un instrumento mide lo que se quiere alcanzar. Los 2 instrumentos fueron validados por un docente con grado de magíster.

Validador	DNI	Instrumentos
Mg. Pedro Estanislao Mango Quispe	29674753	Escala de Estimación “El juego”
Mg. Pedro Estanislao Mango Quispe	29674753	Escala de Estimación “La Socialización”

#### Confiabilidad

Chávez (2001) la confiabilidad se realiza para determinar la precisión de los resultados obtenidos al ser aplicados. Se empleó el programa SPSS, para medir la confiabilidad de un instrumento mediante una prueba del mismo.

### 3.1.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos

Para Tamayo y Tamayo (2004) Nos dice que es el procesamiento los datos ya que una vez que estos se han recolectado mediante los instrumentos elaborados para esta finalidad, siendo necesario hacer la medición y la elaboración de las estadísticas para generar las conclusiones relacionadas con las hipótesis propuestas. Las técnicas utilizadas para el procesamiento de análisis de datos mediante el programa Excel el cual nos servirá para obtener los resultados de nuestro estudio.

### 3.1.9. Validación y confiabilidad

#### Validación

49 López y Lalangui (2019) “es el nivel en que un instrumento mide lo que debe medir. Comparando el instrumento con el ideal”.

#### Confiabilidad

25 Aiken (2003) Son las puntuaciones obtenidas cuando se administra la prueba a un grupo particular de individuos, en condiciones específicas”. (p. 85-107). Para la validación y confiabilidad se utiliza el Alfa de Cronbach en los dos instrumentos.

#### Fiabilidad El Juego

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.849	10

#### Fiabilidad La socialización

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.886	14

## CAPITULO IV

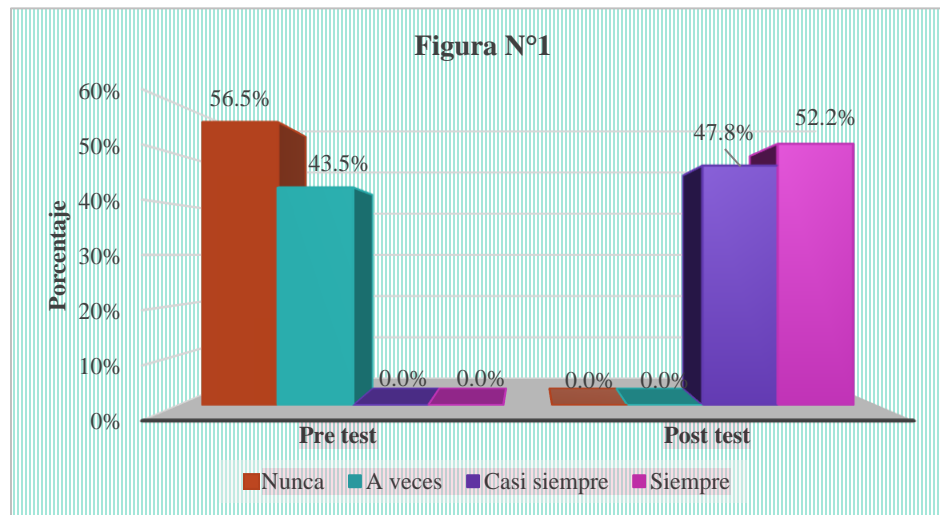
## RESULTADOS y DISCUSIÓN

## 4.1. Resultados

Escala de Estimación  
La socialización

Tabla N°1

Expresa sus opiniones e ideas libremente				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	13	56.5%	0	0.0%
A veces	10	43.5%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	11	47.8%
Siempre	0	0.0%	12	52.2%
Escala	23	100.0%	23	100.0%

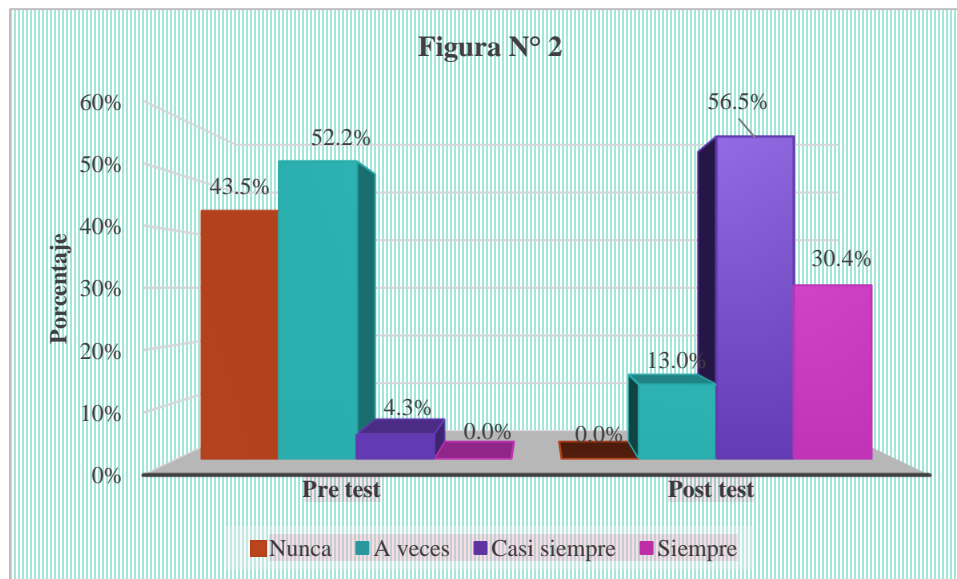


## Interpretación

En el indicador 1: Expresa sus opiniones e ideas libremente, podemos observar que en el pretest el 56.5% de los niños (13) nunca podían expresar sus ideas y opiniones libremente mientras que el 43.5% de los niños (10) a veces podían expresar sus ideas y opiniones libremente, luego de haber realizado las actividades propuestas se obtuvo que en el posttest 47.8% de los niños (11) casi siempre lograba expresar sus ideas y opiniones libremente además que el 52.2% de los niños (12) siempre lograba expresar sus ideas y opiniones libremente. Gracias a los resultados podemos concluir que la gran parte de los niños han sido capaces de expresar sus ideas y opiniones libremente, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

Tabla N° 2

Se comunica espontáneamente con sus compañeros				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	43.5%	0	0.0%
A veces	12	52.2%	3	13.0%
Casi siempre	1	4.3%	13	56.5%
Siempre	0	0.0%	7	30.4%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



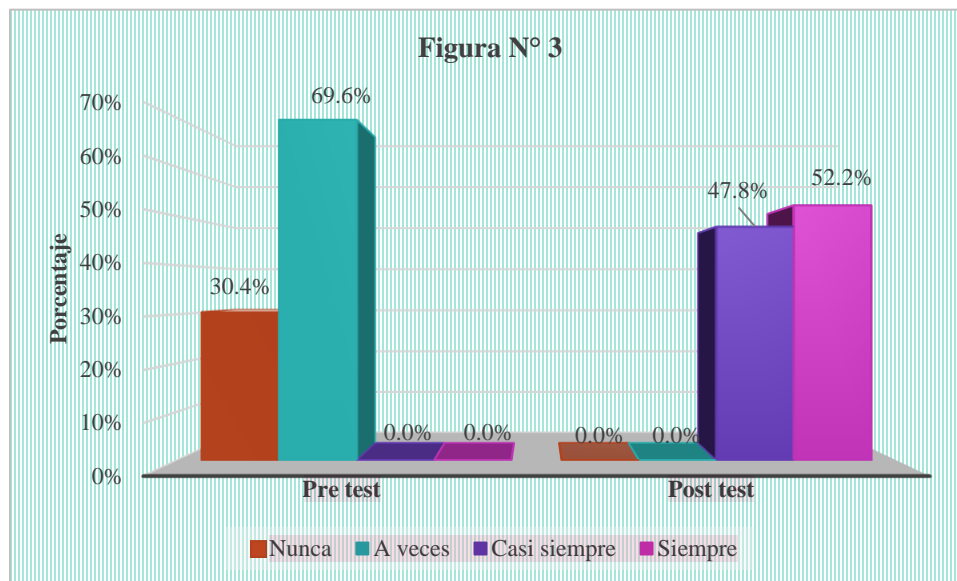
### Interpretación

En el indicador 2: Se comunica espontáneamente con sus compañeros, podemos observar que en el pre test el 43.5% de los niños (10) nunca podían comunicarse espontáneamente con sus compañeros mientras que el 52.5% de los niños (12) a veces podían comunicarse espontáneamente con sus compañeros, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 56.5% de los niños (13) casi siempre lograba comunicarse espontáneamente con sus compañeros además que el 30.4% de los niños (7) siempre lograba comunicarse espontáneamente con sus compañeros.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de comunicarse espontáneamente con sus compañeros, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 3**

<b>Se comunica espontáneamente con la docente</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	7	30.4%	0	0.0%
A veces	16	69.6%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	11	47.8%
Siempre	0	0.0%	12	52.2%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



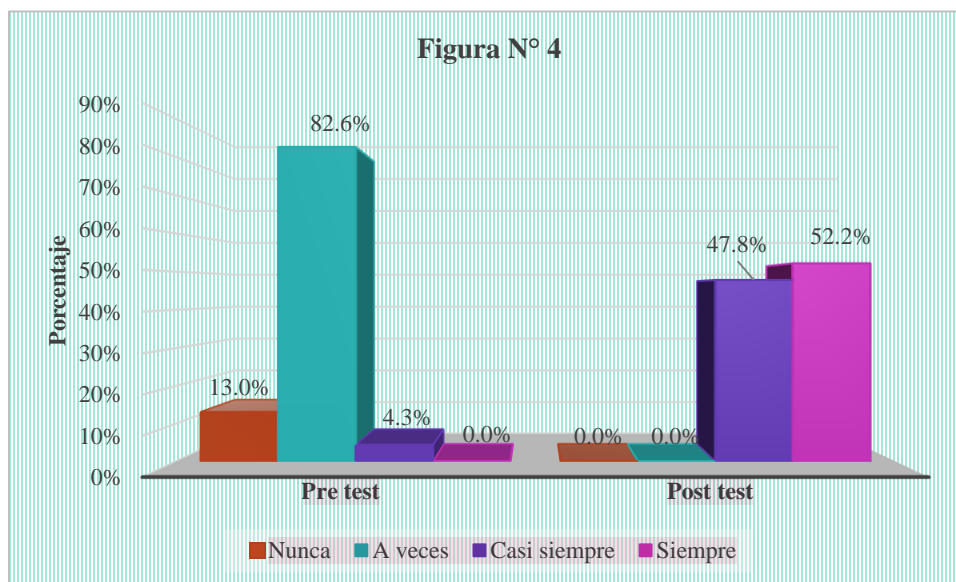
**Interpretación**

En el indicador 3: Se comunica espontáneamente con la docente, podemos observar que en el pre test el 30.4% de los niños (7) nunca podían comunicarse espontáneamente con la docente mientras que el 69.6% de los niños (16) a veces podían comunicarse espontáneamente con la docente, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 47.8% de los niños (11) casi siempre lograba comunicarse espontáneamente con la docente además que el 52.2% de los niños (12) siempre lograba comunicarse espontáneamente con la docente.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de comunicarse espontáneamente con la docente, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 4**

<b>Sigue las indicaciones que da la docente</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	3	13.0%	0	0.0%
A veces	19	82.6%	0	0.0%
Casi siempre	1	4.3%	11	47.8%
Siempre	0	0.0%	12	52.2%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



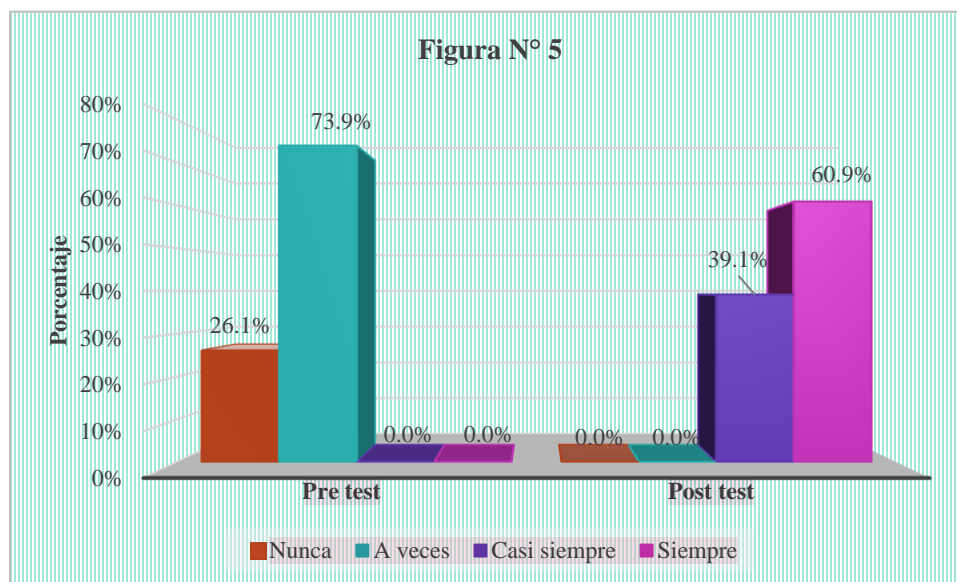
**Interpretación**

En el indicador 4: Sigue las indicaciones que da la docente, podemos observar que en el pre test el 13% de los niños (3) nunca podían seguir las indicaciones que daba la docente mientras que el 82.6% de los niños (19) a veces podían seguir las indicaciones que daba la docente, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 47.8% de los niños (11) casi siempre lograban seguir las indicaciones que daba la docente además que el 52.2% de los niños (12) siempre lograban seguir las indicaciones que daba la docente .

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de seguir las indicaciones que daba la docente, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

Tabla N° 5

Respetar las reglas del juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	6	26.1%	0	0.0%
A veces	17	73.9%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	9	39.1%
Siempre	0	0.0%	14	60.9%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



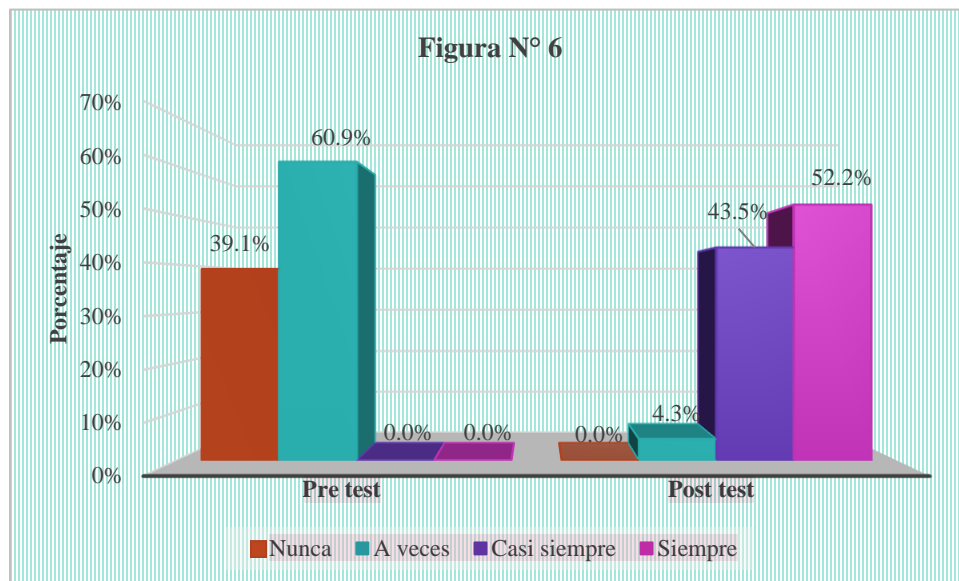
### Interpretación

En el indicador 5: Respetar las reglas del juego, podemos observar que en el pre test el 26.1% de los niños (6) nunca podían respetar las reglas del juego mientras que el 73.9% de los niños (17) a veces podían respetar las reglas del juego, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 39.1% de los niños (9) casi siempre lograban respetar las reglas del juego además que el 60.9% de los niños (14) siempre lograban respetar las reglas del juego.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de respetar las reglas del juego, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 6**

<b>Interactúa con sus compañeros en el juego de roles</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	9	39.1%	0	0.0%
A veces	14	60.9%	1	4.3%
Casi siempre	0	0.0%	10	43.5%
Siempre	0	0.0%	12	52.2%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



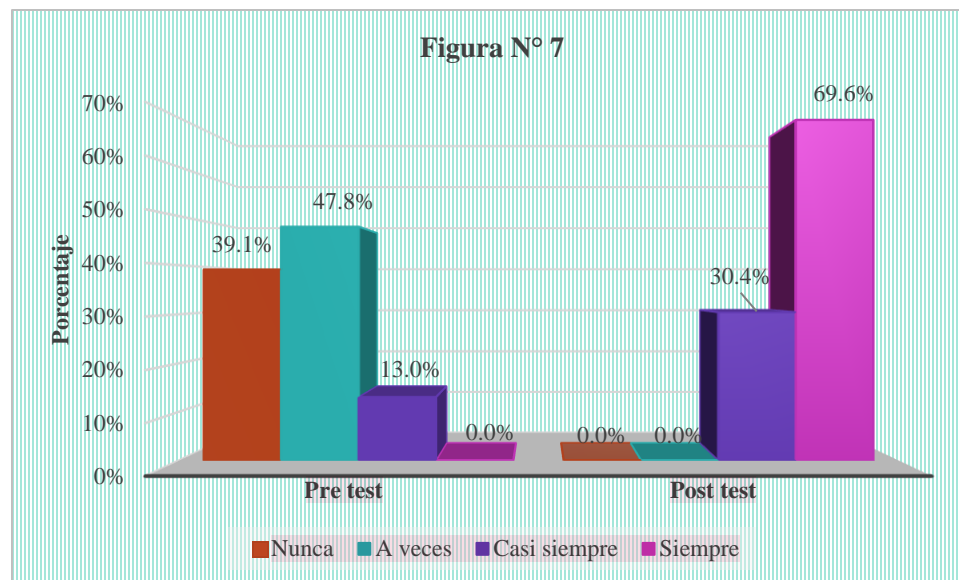
**Interpretación**

En el indicador 6: Interactúa con sus compañeros en el juego de roles, podemos observar que en el pre test el 39.1% de los niños (9) nunca podían interactuar con sus compañeros en el juego de roles mientras que el 60.9% de los niños (14) a veces podían interactuar con sus compañeros en el juego de roles, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 43.5% de los niños (10) casi siempre lograban interactuar con sus compañeros en el juego de roles además que el 52.2% de los niños (12) siempre lograban interactuar con sus compañeros en el juego de roles.

Gracias a los resultados podemos concluir que la mayoría de los niños han sido capaces de interactuar con sus compañeros en el juego de roles, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

Tabla N° 7

Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	9	39.1%	0	0.0%
A veces	11	47.8%	0	0.0%
Casi siempre	3	13.0%	7	30.4%
Siempre	0	0.0%	16	69.6%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



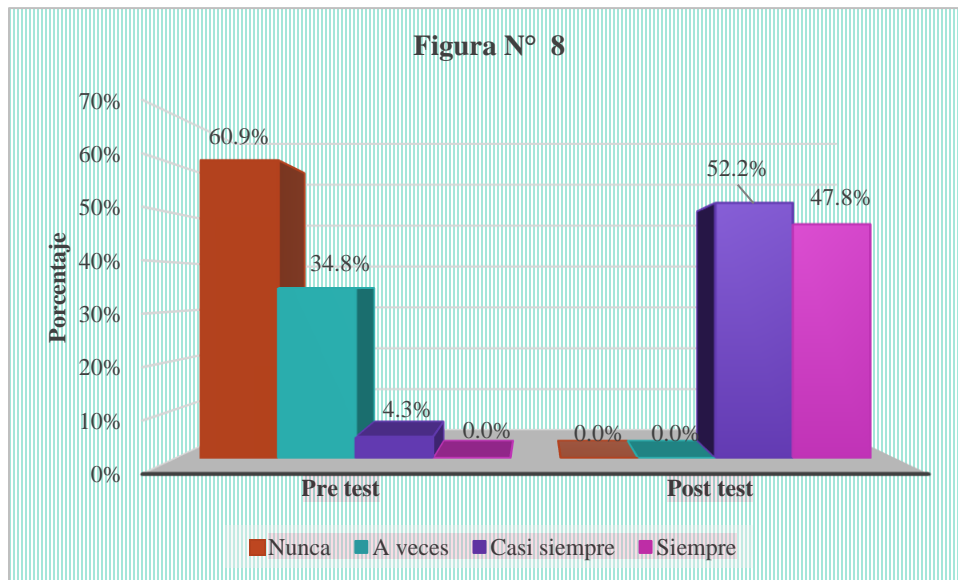
### Interpretación

En el indicador 7: Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones, podemos observar que en el pre test el 39.1% de los niños (9) nunca podían participar libremente en los juegos siguiendo las indicaciones mientras que el 47.8% de los niños (11) a veces podían participar libremente en los juegos siguiendo las indicaciones, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 30.4% de los niños (7) casi siempre lograban participar libremente en los juegos siguiendo las indicaciones además que el 69.6% de los niños (16) siempre lograban participar libremente en los juegos siguiendo las indicaciones.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de participar libremente en los juegos siguiendo las indicaciones, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 8**

<b>Interviene de las actividades del juego en grupo</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	14	60.9%	0	0.0%
A veces	8	34.8%	0	0.0%
Casi siempre	1	4.3%	12	52.2%
Siempre	0	0.0%	11	47.8%
Escala	23	100.0%	23	100.0%

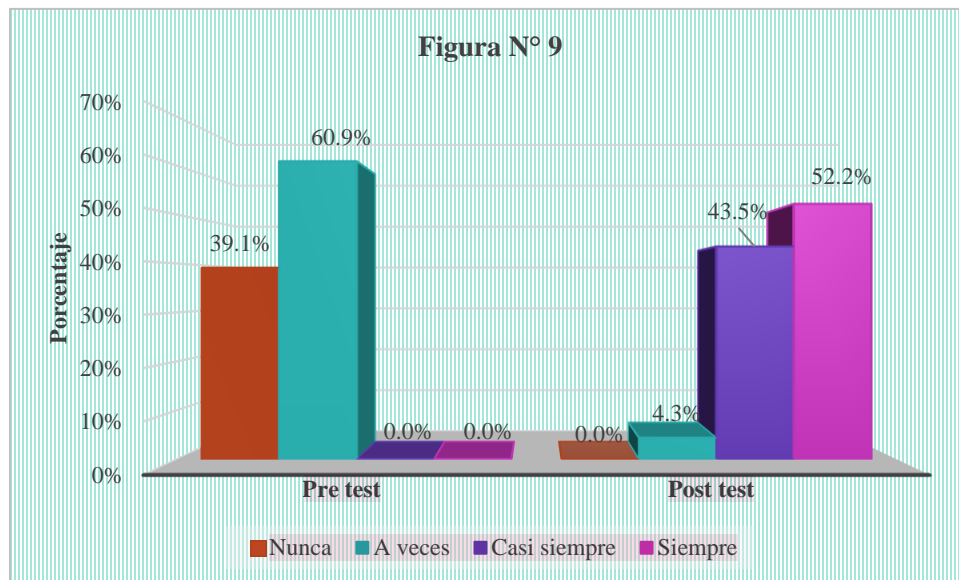


**Interpretación**

En el indicador 8: Interviene de las actividades del juego en grupo, podemos observar que en el pre test el 60.9% de los niños (14) nunca podían intervenir en las actividades del juego en grupo mientras que el 34.8% de los niños (8) a veces podían intervenir en las actividades del juego en grupo, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 52.2% de los niños (12) casi siempre lograban intervenir en las actividades del juego en grupo además que el 47.8% de los niños (11) siempre lograban intervenir en las actividades del juego en grupo. Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de intervenir en las actividades del juego en grupo, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 9**

<b>Expresa sus emociones y/o sentimientos</b>				
	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje%</b>
Nunca	9	39.1%	0	0.0%
A veces	14	60.9%	1	4.3%
Casi siempre	0	0.0%	10	43.5%
Siempre	0	0.0%	12	52.2%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



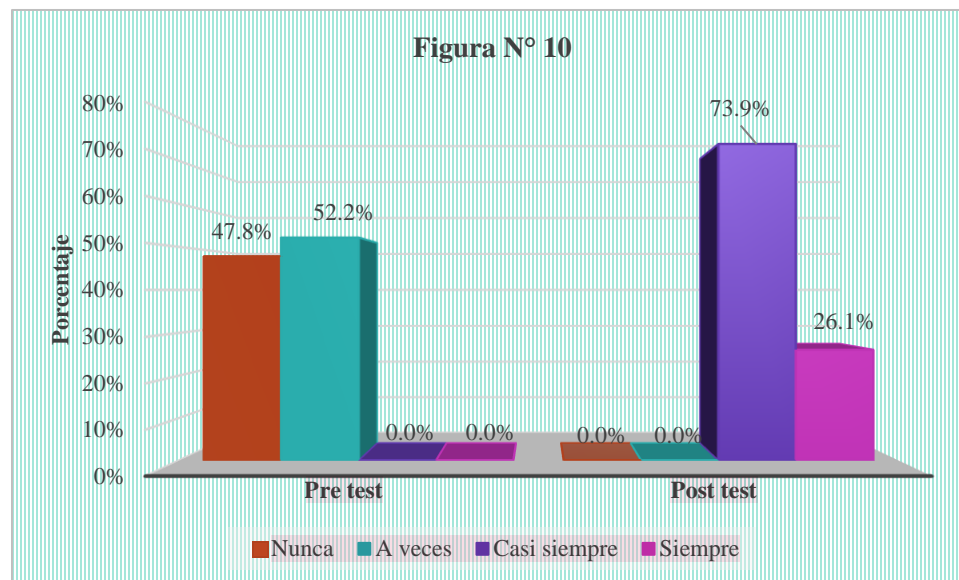
**Interpretación**

En el indicador 9: Expresa sus emociones y/o sentimientos, podemos observar que en el pre test el 39.1% de los niños (9) nunca podían expresar sus emociones y/o sentimientos mientras que el 60.9% de los niños (14) a veces podían expresar sus emociones y/o sentimientos, luego de haber realizado las actividades propuestas se obtuvo que en el post test 43.5% de los niños (10) casi siempre lograban expresar sus emociones y/o sentimientos además que el 52.2% de los niños (12) siempre lograban expresar sus emociones y/o sentimientos.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de expresar sus emociones y/o sentimientos, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 10**

<b>Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	11	47.8%	0	0.0%
A veces	12	52.2%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	17	73.9%
Siempre	0	0.0%	6	26.1%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



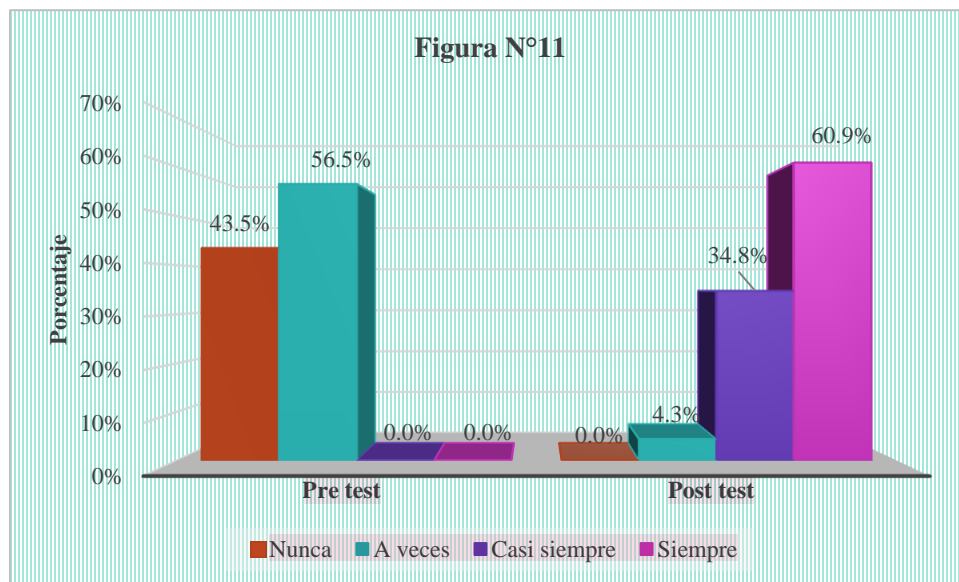
### Interpretación

En el indicador 10: Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar, podemos observar que en el pre test el 47.8% de los niños (11) nunca podían integrarse al juego cuando sus compañeros le piden participar mientras que el 52.2% de los niños (12) a veces podían integrarse al juego cuando sus compañeros le piden participar, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el posttest 73.9% de los niños (17) casi siempre lograban integrarse al juego cuando sus compañeros le piden participar además que el 26.1% de los niños (6) siempre lograban integrarse al juego cuando sus compañeros le piden participar.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de integrarse al juego cuando sus compañeros le piden participar, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 11**

<b>El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	43.5%	0	0.0%
A veces	13	56.5%	1	4.3%
Casi siempre	0	0.0%	8	34.8%
Siempre	0	0.0%	14	60.9%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



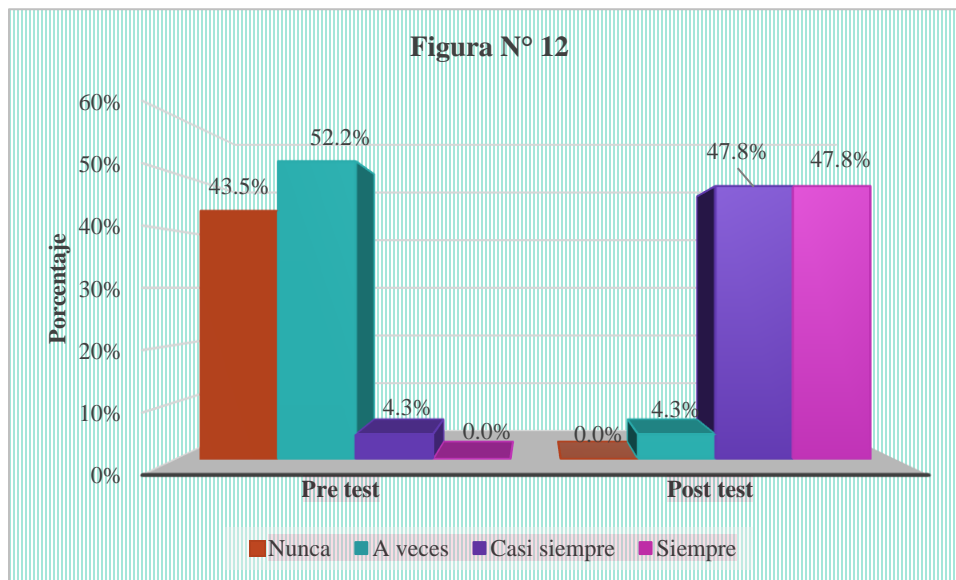
**Interpretación**

En el indicador 11: El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente, podemos observar que en el pre test el 43.5% de los niños (10) nunca podían adaptarse con facilidad a los cambios del juego que indicaba la docente mientras que el 56.5% de los niños (13) a veces podían adaptarse con facilidad a los cambios del juego que indicaba la docente, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 34.8% de los niños (8) casi siempre lograban adaptarse con facilidad a los cambios del juego que indicaba la docente además que el 60.9% de los niños (14) siempre lograban adaptarse con facilidad a los cambios del juego que indicaba la docente.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de adaptarse con facilidad a los cambios del juego que indicaba la docente, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 12**

<b>El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	43.5%	0	0.0%
A veces	12	52.2%	1	4.3%
Casi siempre	1	4.3%	11	47.8%
Siempre	0	0.0%	11	47.8%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



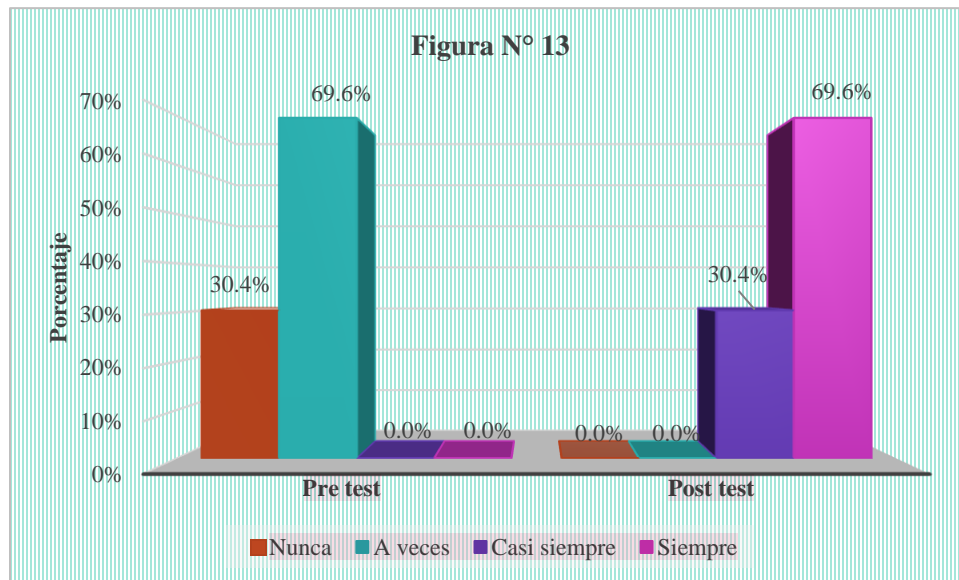
**Interpretación**

En el indicador 12: El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros, podemos observar que en el pre test el 43.5% de los niños (10) nunca podían adaptarse al interactuar espontáneamente con sus compañeros mientras que el 52.2% de los niños (12) a veces podían adaptarse al interactuar espontáneamente con sus compañeros, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 47.7% de los niños (11) casi siempre lograban adaptarse al interactuar espontáneamente con sus compañeros además que el 47.8% de los niños (11) siempre lograban adaptarse al interactuar espontáneamente con sus compañeros.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de adaptarse al interactuar espontáneamente con sus compañeros, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

**Tabla N° 13**

<b>El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros</b>				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	7	30.4%	0	0.0%
A veces	16	69.6%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	7	30.4%
Siempre	0	0.0%	16	69.6%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



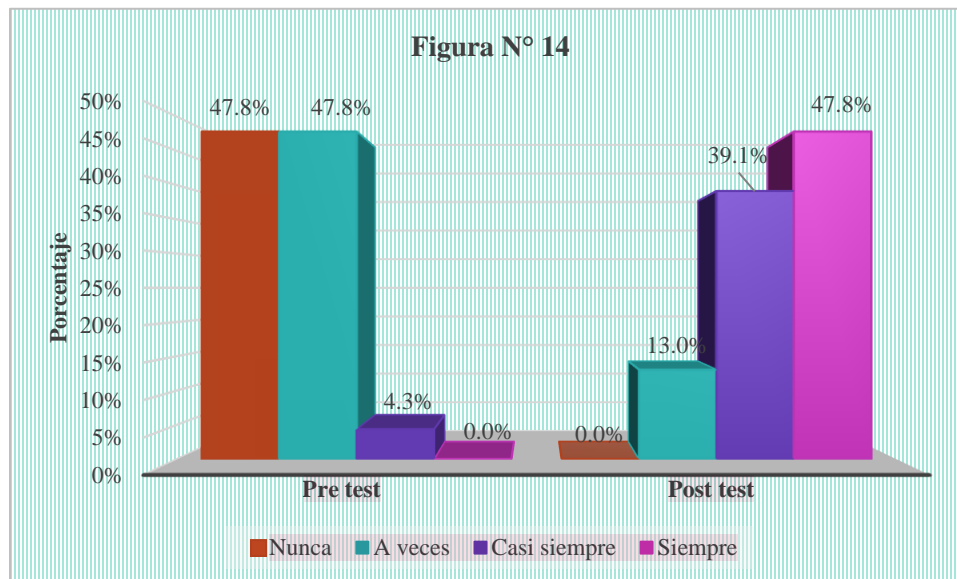
**Interpretación**

En el indicador 13: El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros, podemos observar que en el pre test el 30.4% de los niños (7) nunca podían adaptarse a los juegos que proponen sus compañeros mientras que el 69.6% de los niños (16) a veces podían adaptarse a los juegos que proponen sus compañeros, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 30.4% de los niños (7) casi siempre lograban adaptarse a los juegos que proponen sus compañeros además que el 69.6 % de los niños (16) siempre lograban adaptarse a los juegos que proponen sus compañeros.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de adaptarse a los juegos que proponen sus compañeros, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

Tabla N° 14

El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	11	47.8%	0	0.0%
A veces	11	47.8%	3	13.0%
Casi siempre	1	4.3%	9	39.1%
Siempre	0	0.0%	11	47.8%
Escala	23	100.0%	23	100.0%



### Interpretación

En el indicador 14: El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego, podemos observar que en el pre test el 47.8% de los niños (11) nunca podían adaptarse a las dificultades que se le presentan durante el juego mientras que el 47.8% de los niños (11) a veces podían adaptarse a las dificultades que se le presentan durante el juego, luego de haber realizado las actividades propuestas se alcanzó que en el postest 39.1% de los niños (9) casi siempre lograban adaptarse a las dificultades que se le presentan durante el juego además que el 47.8% de los niños (11) siempre lograban adaptarse a las dificultades que se le presentan durante el juego.

Gracias a los resultados concluimos que la gran parte de los niños han sido capaces de adaptarse a las dificultades que se le presentan durante el juego, demostrando así el éxito de las actividades propuestas.

## Escala de Estimación El juego

Tabla N° 1

¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?		
si	5	83.3%
a veces	1	16.7%
no	0	0.0%
	6	100.0%



### Interpretación

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 1: ¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?, se obtuvo los resultados siguientes, el 16.7% de las docentes (1) respondieron que a veces consideran importante utilizar el juego como estrategia en los niños y el 83.3% de las docentes (5) respondieron que si consideran importante utilizar el juego como estrategia en los niños.

Tabla N° 2

¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen?		
si	3	50.0%
a veces	3	50.0%
no	0	0.0%
	6	100.0%



### Interpretación

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 2: ¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen?, se obtuvieron los siguientes resultados, el 50% de las docentes (3) respondieron que creen que a veces es necesario el juego para que los niños socialicen y el 50% de las docentes (3) respondieron que si es necesaria la presencia del juego para que los niños socialicen.

**Tabla N° 3**

¿Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños?		
si	2	33.3%
a veces	3	50.0%
no	1	16.7%
	6	83.3%

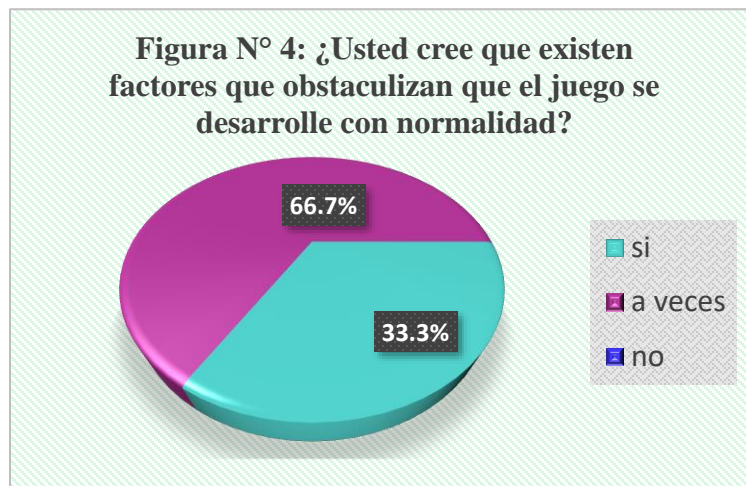


**Interpretación**

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 3: ¿ Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños?, se obtuvo los resultados siguientes, el 16.7% de las docentes (1) no creen que el juego en el nivel inicial es básico para que los niños se integren, el 50% de las docentes (3) respondieron que creen que a veces el juego en el nivel inicial es básico para que los niños se integren y el 33.3% de las docentes (2) respondieron que el juego en el nivel inicial si es básico para que los niños se integren.

Tabla N° 4

¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?		
si	2	33.3%
a veces	4	66.7%
no	0	0.0%
	6	100.0%



### Interpretación

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 4: ¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?, se obtuvo los resultados siguientes, el 66.7% de las docentes (4) respondieron que creen que a veces existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad y el 33.3% de las docentes (2) respondieron que si existen factores que obstaculizan que le juego se desarrolle con normalidad.

Tabla N° 5

¿El juego de roles es importante en la socialización?		
si	4	66.7%
a veces	2	33.3%
no	0	0.0%
	6	100.0%

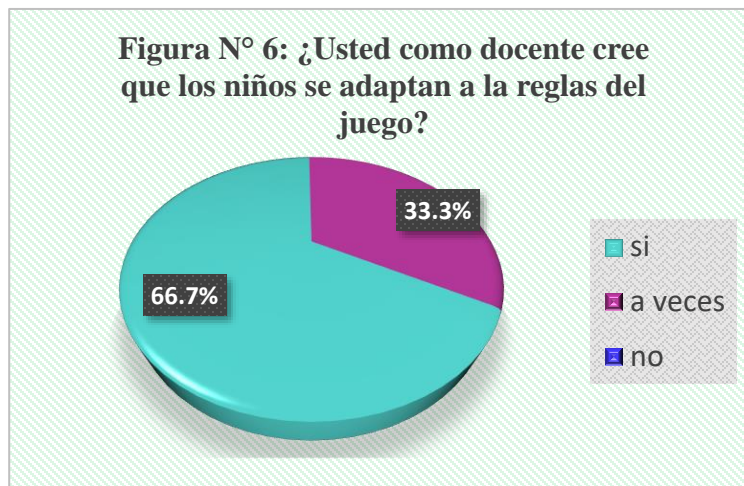


### Interpretación

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpatá”, en la pregunta 5: ¿El juego de roles es importante en la socialización?, se obtuvo los resultados siguientes, el 66.7% de las docentes (4) respondieron que consideran que el juego de roles si es importante para la socialización mientras que el 33.3% de las docentes (2) respondieron que consideran que el juego de roles a veces si es importante para la socialización.

Tabla N° 6

¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego?		
si	4	66.7%
a veces	2	33.3%
no	0	0.0%
	6	100.0%

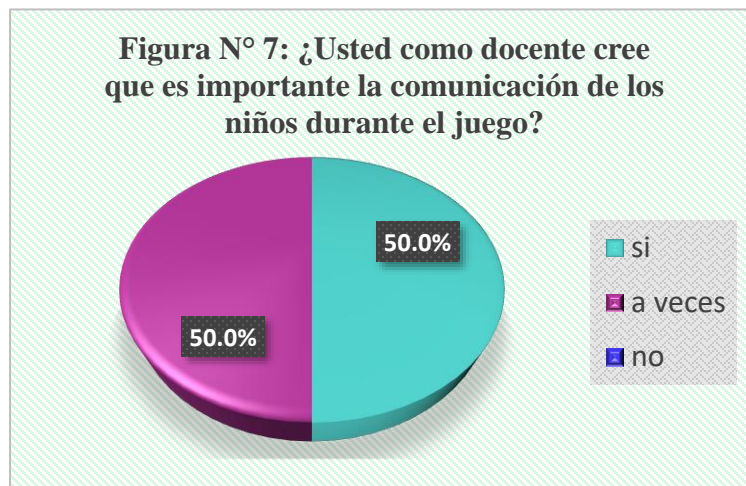


### Interpretación

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 6: ¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego?, se se obtuvo los resultados siguientes, el 66.7% de las docentes (4) respondieron que si creen que los niños se adaptan a las reglas del juego mientras que el 33.3% de las docentes (2) respondieron que a veces creen que los niños se adaptan a las reglas del juego.

**Tabla N° 7**

¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?		
si	3	50.0%
a veces	3	50.0%
no	0	0.0%
	6	100.0%



### Interpretación

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 7: ¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?, se obtuvieron los siguientes resultados, el 50% de las docentes (3) respondieron que si consideran que la comunicación de los niños es importante durante el juego mientras que el 50% de las docentes (3) respondieron que a veces consideran que la comunicación de los niños es importante durante el juego.

1

**Tabla N° 8**

<b>¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas?</b>		
si	4	66.7%
a veces	2	33.3%
no	0	0.0%
	6	100.0%



**Interpretación**

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 8: ¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas?, se se obtuvo los resultados siguientes, el 66.7% de las docentes (4) respondieron que si consideran que mediante el juego se representan situaciones cotidianas mientras que el 33.3% de las docentes (2) respondieron que a veces consideran que mediante el juego se representan situaciones cotidianas.

**Tabla N° 9**

¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa?		
si	4	66.7%
a veces	2	33.3%
no	0	0.0%
	6	100.0%



### Interpretación

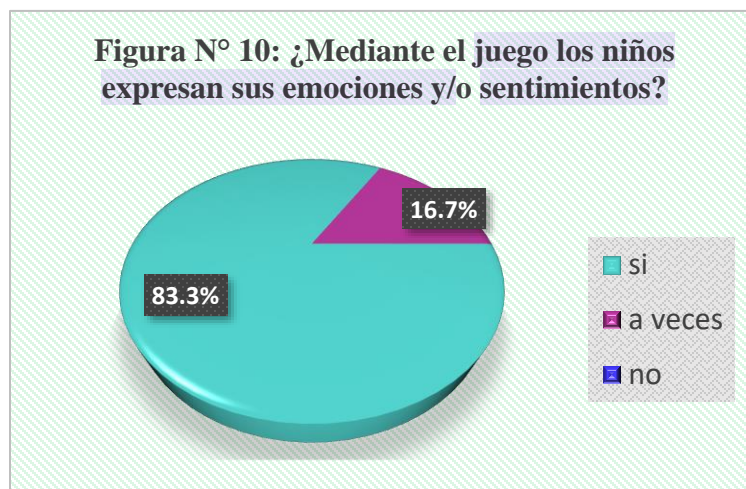
Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 9: ¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa?, se obtuvo los resultados siguientes, el 66.7% de las docentes (4) respondieron que si consideran que los juegos tienen una finalidad recreativa para los niños mientras que el 33.3% de las docentes (2) respondieron que a veces consideran que los juegos tienen una finalidad recreativa para los niños.

3

**Tabla N° 10**

¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos?		
si	5	83.3%
a veces	1	16.7%
no	0	0.0%
	6	100.0%

4



**Interpretación**

Se efectuó una encuesta a las maestras de la “I.E.I. Jesús María Paucarpata”, en la pregunta 10: ¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos?, se se obtuvo los resultados siguientes, el 16.7% de las docentes (1) consideran que mediante el juego los niños a veces pueden expresar sus emociones y/o sentimientos y el 83.3% de las docentes (5) consideran que mediante el juego los niños a veces pueden expresar sus emociones y/o sentimientos.

4

1

1

## 4.2. Discusión

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis general donde el juego como estrategia podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Morán (2020), Carrión y Loloy (2024) estos autores nos dicen que al emplear el juego como estrategia les va a permitir mejorar su socialización con las individuos de su entorno mediante el desenvolvimiento de su imaginación y creatividad y a través del juego los niños se van a integrar adaptándose al grupo con sus compañeros y consiguiendo los objetivos propuestos en grupo. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla.

Pero en lo que no concuerdan otros autores como Guachamin y Lema (2020), Jiménez y Jiménez (2020) citados con la presente investigación es que utilizan otras variables como el lenguaje oral o la inteligencia emocional para mejorar la socialización. En este estudio no se hallan estos resultados.

En lo que respecta a que el juego en la comunicación podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años. Para Follari (2000) la comunicación es elemental en la interacción con otras personas para que socialicen entre ellas. En cambio Piaget (1935) precisa que la comunicación es la adquisición del habla que va a favorecer que se fortalezca la socio afectividad, los resultados encontrados en otras investigaciones son variados pero en esta investigación se alcanzó un 60.9%.

En lo que respecta a que el juego en la integración podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años. Para Parson (1951) considera que la integración tiene relación son su cultura lo que crea patrones de comportamiento hacia las otras personas. En cambio Suriá,

(2010), considera que la integración de la persona a un grupo en donde va a respetar las normas que tiene siendo tolerante, los resultados encontrados en otras investigaciones son variados pero en esta investigación se alcanzó un 69.6%

5 En lo que respecta a que El juego en la adaptación podría influir **significativamente en la socialización en los niños de 4 años**. Para Labrada y Pavón (2004) considera que la adaptación viene a ser el tiempo en el que los niños se adaptan al grupo. En cambio Conde (1982) nos dice que la adaptación es el proceso que sigue el niño para aceptar voluntariamente la unión a un grupo, los resultados encontrados en otras investigaciones son variados pero en esta investigación se alcanzó un 69.6%.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Se determina que hay una influencia del juego en la socialización ya que después de aplicar el post alcanzo un 60.9% siempre respeta las reglas del juego (Tabla 5) en la dimensión comunicación, alcanzando el objetivo esperado.
- Se determina que hay una influencia del juego para mejorar la socialización ya que después de aplicar el post alcanzo un 69.6% siempre participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones (Tabla 7) en la dimensión integración, alcanzando el objetivo esperado.
- Se determina que hay una influencia del juego para mejorar la socialización ya que después de aplicar el post alcanzo un 69.6% siempre el niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros (Tabla 13) en la dimensión adaptación, alcanzando el objetivo esperado. Se determinó que en el cuestionario realizado en área social alcanzo un 83.3% donde las docentes si creen que es importante el juego como estrategia en los niños y el área afectiva alcanzo un 66.7% donde las docentes si creen que mediante el juego representan situaciones cotidianas y tienen una finalidad recreativa.

## 5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a las maestras, utilizar los juegos de contacto físico, como componentes de interacción ya que a los pequeños les brinda confianza y seguridad.
- Permitir que los infantes participen, en la elección de los juegos, que deseen, implementando los juegos cooperativos frecuentemente.
- Se recomienda la utilización de los rompecabezas como elemento de enseñanza en las diferentes áreas integrando a los pequeños de inicial, las áreas más favorables son juegos de dramatización y construcción que llaman el interés del infante.

### 5.3. Referencias bibliográficas

- 2 Alcasihuincha, S. A., & Álvarez, S. S. (2020). *El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa Nuestra Señora de Lourdes, Arequipa – 2019*. Obtenido de [http://190.119.145.154/bitstream/handle/20.500.12773/12828/SEalsiah\\_alsosp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://190.119.145.154/bitstream/handle/20.500.12773/12828/SEalsiah_alsosp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 11
- 1 Ale, Z. N., & Romero, L. M. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya Arequipa – Perú*. Obtenido de [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13081/SErolome\\_alzamp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13081/SErolome_alzamp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 22
- 7 Aroni, C. S., & Quispe, L. T. (2024). *Talleres cooperativos en la socialización de niños de la Institución Educativa Inicial N° 1109 Abancay, 2023 (Tesis Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac)*. Obtenido de [https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/1418/T\\_1418.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/1418/T_1418.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- 17
- 6 Carazas, C. G. (2020). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial Túpac Amaru II, distrito Samuel Pastor, Provincia de Camaná – Arequipa-Perú*. Obtenido de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 32
- 6 Cárdenas, V. A. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingó María Huánuco – Perú*. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2574/C%c3%81RDENAS%20VEGA%2c%20ANGELA%20KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 1
- 48 Carrión, S. E., & Loloy, A. N. (2024). *Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una I.E.– Trujillo 2023 (Tesis Universidad Privada Antenor Orrego)*. Obtenido de [https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/28311/REP\\_ESTEFANI.C](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/28311/REP_ESTEFANI.C)

76 ARRION\_NATALIA.LOLOY\_PROGRAMA.DE.JUEGOS.L% c3% 9aDICOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

28 García, B. M., & Zazueta, F. D. (2011). *El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años Culiacán, Sinaloa-México*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/28755.pdf>

47 9 Guachamin, C. P., & Lema, S. D. (2020). *El Juego Dramático en el desarrollo del lenguaje oral en niñas y niños de 4 años, en el Jardín de Infantes Mercedes Noboa en el Periodo Lectivo 2019-2020 Quito-Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21738/1/T-UCE-0010-FIL-901.pdf>

18 Ibatá, G. P., & Díaz, S. A. (Junio de 2020). *Estrategias didácticas como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas de la modalidad de párvulos del jardín infantil dulce corazón de maría en Girardot- Cundinamarca-Colombia*. Obtenido de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12101/1/UVDT.EDI\\_Ibat% c3% a1Paula-DiazAngie\\_2020..pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12101/1/UVDT.EDI_Ibat% c3% a1Paula-DiazAngie_2020..pdf)

11 1 Jimenez, A. T., & Jimenez, A. M. (2020). *Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Gilberto Ochoa Galdos, Arequipa - 2019*. Obtenido de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/20.500.12773/11744/SEjiapt% 26jiapm1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

2 2 Moran, A. E. (2020). *El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito De Las Lomas - Piura-Perú*. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/24402/SOCIALIZACION\\_JUEGO\\_DRAMATICO\\_MORAN\\_ARISMENDIZ\\_ELDA\\_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/24402/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_MORAN_ARISMENDIZ_ELDA_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

3 3 Nina, Q. K. (2020). *Aplicación del programa de actividades musicales para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Ángeles de Paz del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa, 2019*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11390/EDniquk.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- 1 Paz, C. B., & Juárez, A. E. (2020). *Influencia de la socialización en la expresión oral de los niños de 4 años de la institución educativa Divino Niño Jesús de Chivay, Arequipa-Perú*. Obtenido de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/20.500.12773/11670/EDpacubr%26juacei.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 29
- 21 Pazuña, F. S., & Tenorio, G. A. (Agosto de 2020). *Los procesos de socialización como estrategia de convivencia en el sistema educativo actual Latacunga – Ecuador*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7177/1/T-001618.pdf>
- 15 Ramos, M. K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019- febrero 2020 Quito-Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20941/1/T-UCE-0020-CDI-301.PDF>
- 51
- 24
- 2 Revista digital para profesionales de la enseñanza N° 7. (Marzo de 2010). *Temas para la educación Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía- España ISSN: 1989-4023 Dep. Leg.: GR 2786-2008*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Rivera, R. J., & Sisalima, A. K. (2020). *Juego en rincones para el desarrollo de la autonomía de niños y niñas de 3 a 4 años del CEI República de Guatemala durante el periodo lectivo 2019-2020 Quito Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21606/1/T-UCE-0010-FIL-904.pdf>
- 34
- 2
- 1 Taboada, Z. R. (2020). *El juego en sectores para mejorar la socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N°014- José Estrellitas de María distrito de Leonardo Ortiz Chiclayo – Perú*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48786/Taboada%20ZRE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

# ANEXOS

### Cronograma de actividades

Nº	ACTIVIDADES	AÑO 2021 - 2022																
		AGOSTO		SETIEMBRE			OCTUBRE		NOVIEMBRE		DICIEMBRE		MARZO					
1	Selección del tema	■	■															
2	Planteamiento del problema		■	■														
3	Justificación del tema			■	■	■												
4	Objetivos y preguntas de investigación				■	■												
5	Marco Teórico				■	■	■	■	■	■								
6	Presentación del proyecto									■	■							
7	Elaboración de instrumentos de investigación							■	■	■	■							
8	Aplicación de encuestas y entrevistas									■	■	■	■					
9	Análisis e interpretación de resultados										■	■	■	■				
10	Verificación de resultados											■	■	■	■			
11	Elaboración del informe										■	■	■	■	■	■		
12	Presentación de la tesis												■	■				
13	Correcciones y elaboración del informe final													■				
14	Presentación final															■		
15	Sustentación de la Tesis																■	■

## Recursos y Presupuesto

CANTIDAD	UNIDAD	DETALLE	PRECIO UNITARIO S/.	TOTAL S/.
01	MILLAR	PAPEL BOND	S/. 14.00	S/. 14.00
04	UNIDAD	ANILLADOS	S/. 3.00	S/. 12.00
04	UNIDAD	LAPICEROS	S/. 1.50	S/. 6.00
		VARIOS		S/. 78.00
		<b>SUBTOTAL</b>		<b>S/. 110.00</b>
03		TURNITIN		S/. 120.00
		OTROS GASTOS		S/. 280.00
		<b>TOTAL S/.</b>		<b>S/. 510.00</b>

## Financiamiento

La Autora: Astovilca Acuña Carla Joseline

Financio el presente trabajo de investigación.

**Instrumento de medición**



**Escala de Estimación  
El Juego**

Nombre de la Docente: .....

I.E.....Edad: .....

Dimensi ones	Nº	Preguntas	Si	A veces	No
Área Social	1	¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?			
	2	¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen?			
	3	¿Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños?			
	4	¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?			
	5	¿El juego de roles es importante en la socialización?			
	6	¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego?			
Área Afectiva	7	¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?			
	8	¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas?			
	9	¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa?			
	10	¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos?			

Escala	Valor
Si	1
A veces	2
No	3

Muchas gracias por participar

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: ESCALA DE ESTIMACION (DOCENTE)

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: ASTOVILCA ACUÑA CARLA JOSELINE  
 QUISPE HUANACO NAYELLI DIRSE  
 TONE BEJARANO KIOSHI SOLANGE

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antiqüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL					32	5
TOTAL		37				

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

Se puede APLICAR

IV. PROMEDIO DE VALORACION: El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 15 de Diciembre del 2021



MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE  
 DNI 29674753  
 TELEFONO 984442369

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_  
 INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_  
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: \_\_\_\_\_

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

.....  
 .....  
 .....

**IV. PROMEDIO DE VALORACION** .....

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

---

**FIRMA Y POS FIRMA**

DNI .....

TELEFONO .....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_  
 INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_  
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: \_\_\_\_\_

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

.....  
 .....  
 .....

**IV. PROMEDIO DE VALORACION .....**

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

**FIRMA Y POS FIRMA**

DNI .....

TELEFONO .....



## Escala de Estimación La Socialización

Nombre del Niño: .....

I.E.....Edad: .....

Dimen siones	Indicadores	Calificación			
		Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
<b>Comunicación</b>	▪ Expresa sus opiniones e ideas libremente.				
	▪ Se comunica espontáneamente con sus compañeros.				
	▪ Se comunica espontáneamente con la docente.				
	▪ Sigue las indicaciones que da la docente.				
	▪ Respeto las reglas del juego.				
<b>Integración</b>	▪ Interactúa con sus compañeros en el juego de roles.				
	▪ Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones.				
	▪ Interviene de las actividades del juego en grupo.				
	▪ Expresa sus emociones y/o sentimientos.				
	▪ Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar				
<b>Adaptación</b>	▪ El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente.				
	▪ El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros.				
	▪ El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros.				
	▪ El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego.				

Escala	Valor
Nunca	1
A veces	2
Casi siempre	3
Siempre	4

Muchas gracias por participar

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: ESCALA DE ESTIMACION (PPFF)

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: ASTOVILCA ACUÑA CARLA JOSELINE  
 QUISPE HUANACO NAYELLI DIRSE  
 TONE BEJARANO KIOSHI SOLANGE

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.			X		
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL				3	20	15
TOTAL				38		

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

Se puede APLICAR

**IV. PROMEDIO DE VALORACION:** El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 15 de Diciembre del 2021



MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE  
 DNI 29674753  
 TELEFONO 984442369

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_  
 INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_  
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: \_\_\_\_\_

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

.....  
 .....  
 .....

**IV. PROMEDIO DE VALORACION .....**

**AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021**

---

**FIRMA Y POS FIRMA**

DNI .....

TELEFONO .....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_  
 INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_  
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: \_\_\_\_\_

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

.....  
 .....  
 .....

**IV. PROMEDIO DE VALORACION .....**

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

---

**FIRMA Y POS FIRMA**

DNI .....

TELEFONO .....



**Matriz de Consistencia**

**TITULO:** El juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.

**AUTOR(AS):** Astovilca Acuña Carla Joseline

**FACULTAD:** Educación

**ESPECIALIDAD:** Inicial

Orientación	Problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología	
	General	General	General				Diseño de Investigación	Datos a Recolectar
Enfoque	¿Cuál es la influencia del juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?	El juego como estrategia podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.	Analizar la influencia del juego como estrategia y la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.	El Juego	Área Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Usted cree que es importante el juego como estrategia en los niños?</li> <li>¿Cree usted que es necesario el juego para que los niños socialicen?</li> <li>¿Cree usted que el juego en el nivel inicial es básico para que se integren los niños?</li> <li>¿Usted cree que existen factores que obstaculizan que el juego se desarrolle con normalidad?</li> <li>¿El juego de roles es importante en la socialización?</li> <li>¿Usted como docente cree que los niños se adaptan a la reglas del juego?</li> </ul>	Pre experimental	Escala de Estimación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Si</li> <li>A veces</li> <li>No</li> </ul>
Cuantitativo							Escala de Estimación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Nunca</li> <li>A veces</li> <li>Casi siempre</li> <li>Siempre</li> </ul>	
Paradigma							Específicos	Específicos
Positivista	¿Cómo influye el juego en la comunicación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata -	El juego en la comunicación podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María	Determinar la influencia del juego en la comunicación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María		Área Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Usted como docente cree que es importante la comunicación de los niños durante el juego?</li> <li>¿Cree usted que mediante el juego se representan situaciones cotidianas?</li> <li>¿Usted cree que los juegos tienen una finalidad recreativa?</li> </ul>	La Encuesta	Escala de Estimación del Juego
Tipo							La Observación	Escala de Estimación de la Socialización
Experimental								

4	Arequipa 2022?	Paucarpata - Arequipa 2022.	Paucarpata - Arequipa 2022.			<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Mediante el juego los niños expresan sus emociones y/o sentimientos?</li> </ul>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
	¿Cómo influye el juego en la integración de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?	El juego en la integración podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.	Determinar la influencia del juego en la integración de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.	La Socialización	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus opiniones e ideas libremente.</li> <li>Se comunica espontáneamente con sus compañeros.</li> <li>Se comunica espontáneamente con la docente.</li> <li>Sigue las indicaciones que da la docente.</li> <li>Respetar las reglas del juego.</li> </ul>	Son 23 niños y 6 maestras de 4 años.	23 niños y 6 maestras
	<b>Alcance o Nivel</b>	¿Cómo influye el juego en la adaptación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022?	El juego en la adaptación podría influir significativamente en la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.	Determinar la influencia del juego en la adaptación de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. Jesús María Paucarpata - Arequipa 2022.		Integración	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus compañeros en el juego de roles.</li> <li>Participa libremente en los juegos siguiendo las indicaciones.</li> <li>Interviene de las actividades del juego en grupo.</li> <li>Expresa sus emociones y/o sentimientos.</li> <li>Se integra al juego cuando sus compañeros le piden participar.</li> </ul>	<b>Técnica de muestreo</b>
16	Explicativo				Adaptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>El niño se adapta a los cambios del juego con facilidad que indica la docente.</li> <li>El niño se adapta al interactuar espontáneamente con sus compañeros.</li> <li>El niño se adapta a los juegos que proponen sus compañeros.</li> <li>El niño se adapta a las dificultades que se le presentan durante el juego.</li> </ul>	Probabilístico	Excel
16								
3								

## Evidencias Fotográficas

### JUGAMOS CON OBJETOS GRANDES Y PEQUEÑOS

Los infantes son orientados por la maestra, colocando aros en el piso de diferentes tamaños, y ellos bailando dentro de él, sin salirse.



Luego en el siguiente juego, se les muestra una imagen con diferentes objetos, en los cuales tiene que reconocer los grandes y los pequeños.



## JUGAMOS CON NUESTRO CUERPO

Se invita a los pequeños a jugar con su cuerpo, saltando y bailando al ritmo de la canción. Hacemos ejercicios de calentamiento, sentándose en el piso y avanzando solo con las piernas, sin utilizar las manos.



Luego echados en el piso mirando el cielo avanzan recogiendo y estirando las piernas.



## JUGAMOS PARA SOCIALIZAR

Se les brinda juegos para que desarrollen su psicomotricidad fina, mediante los ensartes o rasgados.

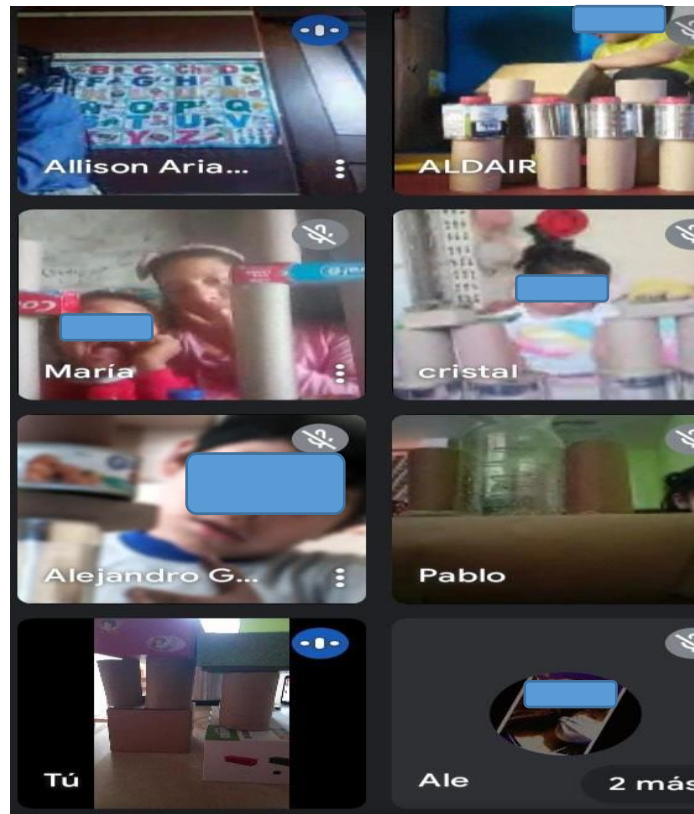


Se le brinda al niño plastilina o play dow para que pueda jugar moldeando, modelando, entre otros, esto ayudará a la motricidad en sus manitos y a comunicarse entre sus compañeros observando lo que hicieron cada uno.

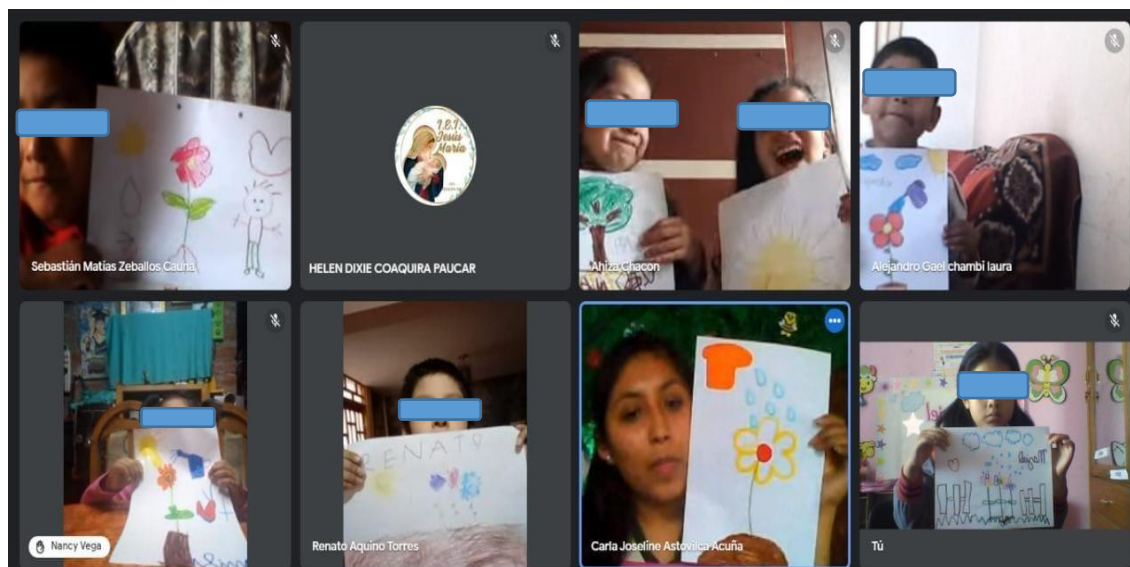


### JUGAMOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES CON SUS COMPAÑEROS

Se les brinda a los niños diversos juguetes o elementos y puedan realizar diferentes juegos según ellos elijan, esto ayudará y motivará a jugar con algún otro compañero



Invitamos a los infantes a elegir el material que ellos desean y representar lo que más les gustó dibujar y luego compartir con todos los compañeros.

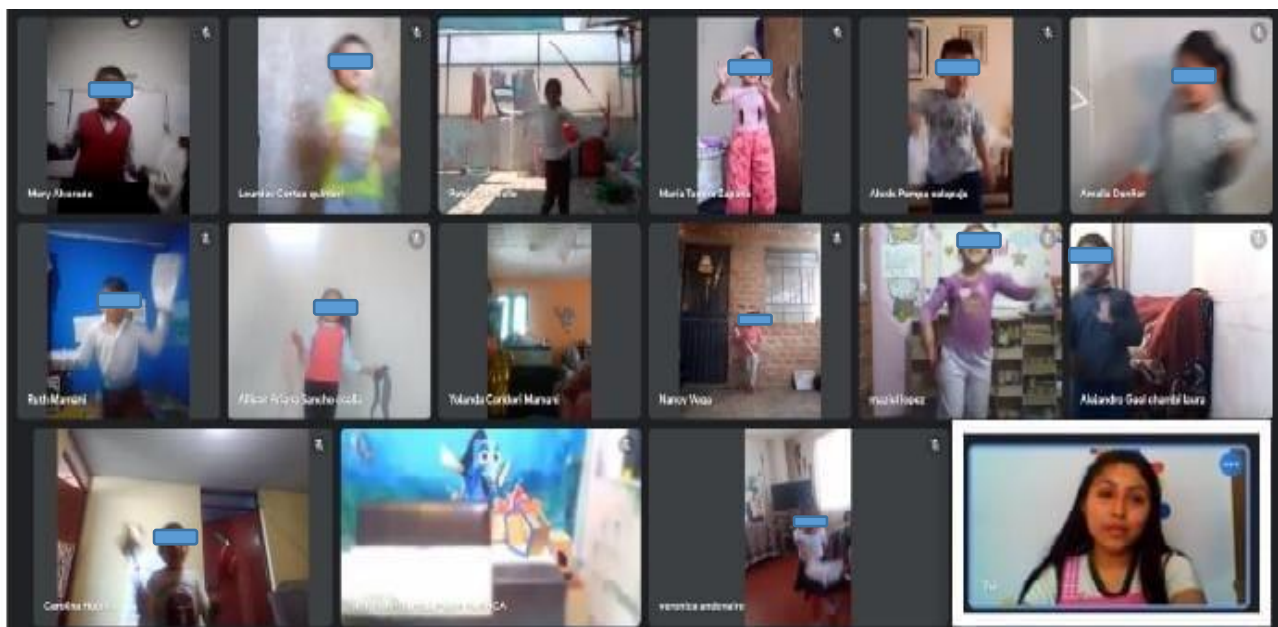


### JUGANDO CON MI CUERPO

Escogemos el material de nuestra preferencia y jugamos libremente realizando diferentes movimientos como: brazos, piernas, boca, etc.

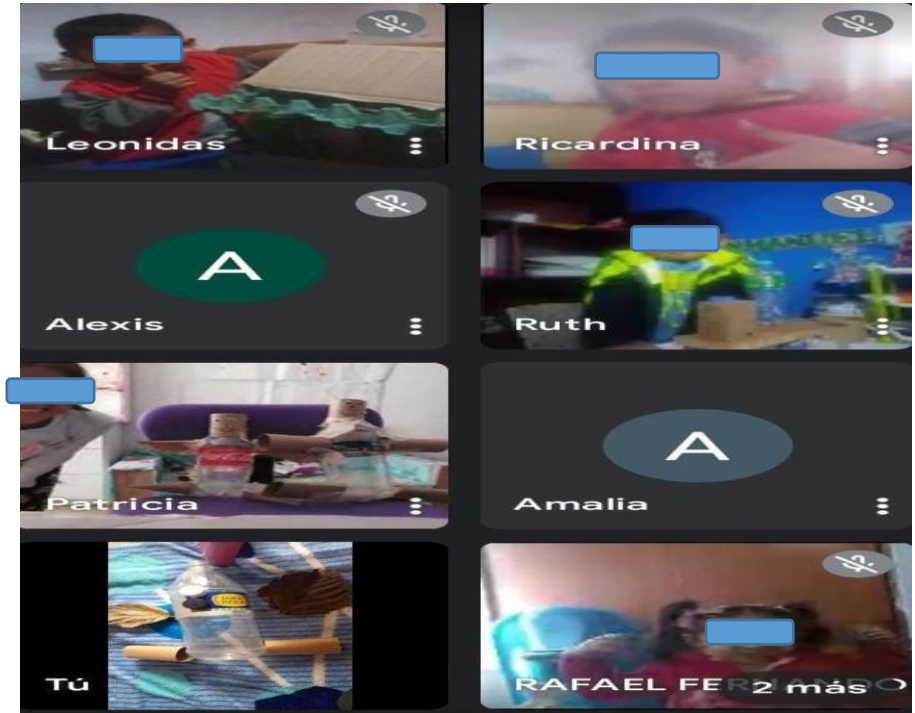


Utilizando todo nuestro cuerpo acompañados de cintas o listones bailamos libremente al ritmo de una divertida canción y creando nuevos pasos.



### ME GUSTA JUGAR

Los infantes escogen los materiales que hay en casa para luego armar lo que más nos gusta y por ultimo comentamos lo que hicimos cada uno.



Utilizando diversos materiales, jugamos a construir lo que más nos gustaría hacer para que luego al culminar compartamos con todos los compañeros acerca de lo que realizamos.



## Talleres

### TALLER N ° 1

**TITULO:** JUGANDO CON MI CUERPO

**FECHA:** 8 DE DICIEMBRE

<b>ACTIVIDADES O DESARROLLO DEL TALLER:</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento los niños se forman en 2 filas.</li> <li>- Cogen el ula ula y caminan pasando a través de este, cruzando todo el patio.</li> <li>- Al llegar al otro extremo regresarán haciendo rodar el ula ula con la palma de la mano derecha tratando de conservar la dirección.</li> </ul> <p><b>Exploración del Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán: telas y pelotas de goma.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Expresividad Motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forman 5 grupos y a cada uno se le entrega 1 tela y 1 pelota.</li> <li>- Cada grupo se coloca alrededor de su tela sujetándola con ambas manos, uno de ellos coloca la pelota en el centro de la tela.</li> <li>- El objetivo del juego es no dejar caer la pelota al suelo mientras cumplen las consignas que indiquemos.</li> <li>- Lanzamos las pelotas muy alto, saltamos tres veces, giramos con la tela, caminamos despacio, etc.</li> <li>- Realizaran diferentes movimientos, pero sin dejar caer la pelota.</li> <li>- Ahora aumentaremos la dificultad, porque colocaremos una pelota más y realizarán las mismas consignas, no dejando caer la pelota, bajamos, nos sentamos en el suelo, caminamos como los sapitos, etc. manteniendo ambas pelotas sobre la tela.</li> </ul>	<p>Pelotas Telas</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación echados en el piso se colocan una hoja de periódico sobre su rostro.</li> <li>- Deben soplar suavemente para que esta se levante pero no se caiga.</li> </ul> <p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Periódicos</p>
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> <li>- <b>Salida.</b></li> </ul>	<p>Hojas Tizas de colores</p>

**TALLER N ° 2**

**TITULO:** ME GUSTA JUGAR

**FECHA:** 9 DE DICIEMBRE


<b>ACTIVIDADES O DESARROLLO DEL TALLER:</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento realizamos polichinelas: saltar abriendo y cerrando brazos y piernas.</li> </ul> <p><b>Exploración del Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán: hojas de periódicos.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Expresividad Motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos esta actividad de preferencia sin zapatos y con música suave.</li> <li>- Decimos que vamos a jugar a colocar periódicos por todo el piso, tapando todos los espacios vacíos como si fuera una alfombra.</li> <li>- Hacemos juntos una gran alfombra de papeles (de varias capas, mientras más papel, más divertido).</li> <li>- Ponemos música y animamos a los niños a moverse como más les provoque caminando sobre los papeles, sin cogerlos con las manos.</li> <li>- Preguntamos: ¿Cómo nos sentimos cuando caminamos sobre ellos? ¿Cómo podemos mover los papeles? ¿Cómo lo hacemos con los pies? ¿Cómo lo hacemos con las manos? ¿Qué podemos hacer con el papel?</li> <li>- Caminan con las hojas de papel sobre sus cabecitas, sobre las manos.</li> <li>- Recostados sobre el piso descalzos levantan las hojas de periódico con los pies y las sostienen arriba con las plantas.</li> <li>- Recostados sobre el piso se cubren totalmente con las hojas de periódico.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación hacemos un breve recorrido por las partes de su cuerpo: vamos a descansar nuestra cabeza, nuestro cuello, nuestros brazos, nuestra espalda, nuestro pecho, etc.</li> </ul>	<p>Grabadora Música</p> <p>Papel periódico</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Hojas Crayones</p>
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> <li>- <b>Salida.</b></li> </ul>	



**TALLER N°4**

**TITULO:** JUGAMOS CON NUESTRO CUERPO

**FECHA:** 13 DE DICIEMBRE

<b>ACTIVIDADES O DESARROLLO DEL TALLER:</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento sobre colchonetas juegan a hacer rodamientos.</li> </ul> <p><b>Exploración del Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán: pisos de microporoso y pelotas de trapo.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Decimos que realizaremos una competencia en donde deberemos reptar para llevar pelotas.</li> <li>- Formamos 4 equipos y se forman uno detrás de otro.</li> <li>- Colocamos los pisos de microporoso y al final una tina o caja con pelotas de trapo.</li> <li>- Los niños reptan hasta la caja y sacan una pelota, luego regresan reptando.</li> </ul>	<p>Pisos de microporosos Cajas pelotas de trapo</p>
<b>Desarrollo</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- El equipo que termina primero con las pelotas de su caja ganará.</li> <li>- Compiten y vamos haciendo barras entre equipos.</li> <li>- Felicítamos a los niños con una carita feliz y a los ganadores les colocamos 2 caritas felices.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación se sientan en un cuadradito de los pisos, entrando todo su cuerpo.</li> <li>- Cierran sus ojitos mientras escuchan música de relajación.</li> <li>- Van estirando sus bracitos hacia arriba y luego a los costados.</li> <li>- Sacan una pierna estirándola y luego la otra.</li> <li>- Se recuestan sobre la alfombra y estiran todo el cuerpo.</li> </ul>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	<p>Papel Crayones</p>
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Para mañana solicitamos que los niños traigan una caja de cartón de zapatos con un hueco perforado y un cono de papel toalla pegado dentro del hueco de la caja como parante del semáforo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Salida.</b></li> </ul>	

TALLER N °5

TITULO: JUGAMOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES CON SUS COMPAÑEROS

FECHA: 14 DE DICIEMBRE

ACTIVIDADES O DESARROLLO DEL TALLER:		
Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento los niños juegan a las carreras de carros.</li> <li>- Corren de un extremo al otro escogiendo qué medios de transporte terrestre serán.</li> </ul> <p><b>Exploración del Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Previamente elaboramos barquitos de papel del tamaño de una hoja A-4 para todos nuestros niños.</li> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán: barquitos de papel.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	<p>Papel bond</p> <p>Barquitos de papel</p>
	<p><b>Expresividad Motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con plumones decoran sus barquitos.</li> <li>- Mientras los niños decoran sus barquitos, solicitamos ayuda para llenar las tinas amarillas grandes del módulo de ciencia.</li> <li>- Decimos a los niños que jugaremos a la carrera de barquitos.</li> <li>- Nos dividimos en 3 grupos, uno para cada tina.</li> <li>- Colocan sus barquitos y con sorbetes soplan para empujar y hacerlos avanzar.</li> </ul>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan, mientras vamos observando a los grupos.</li> <li>- Luego escogen a un representante de cada equipo para competir en cada tina.</li> <li>- De 3 en 3, van compitiendo con sus barquitos para hacerlos llegar al otro extremo de la tina solamente soplándolos.</li> <li>- Hacemos pasar adelante a todos los ganadores y los aplaudimos.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación se sientan sobre el piso e imaginan que son barquitos que están navegando y se mecen junto con las olas del mar suavemente.</li> </ul>	
Cierre	<p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	

**TALLER N ° 6**

**TITULO:** JUGAMOS PARA MEORAR LAS RELACIONES CON SUS COMPAÑEROS

**FECHA:** 15 DE DICIEMBRE

<b>ACTIVIDADES O DESARROLLO DEL TALLER:</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el calentamiento los niños juegan con sogas libremente.</li> <li>- Las colocan sobre el piso y saltan sobre ellas, caminan sobre ellas haciendo equilibrio, corren agitándolas.</li> </ul> <p><b>Exploración del Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajarán: telas, máscaras, sombreros, pañoletas, etc.</li> <li>- Los manipulan y juegan con ellos libremente.</li> </ul>	<p>libro</p> <p>Sogas</p>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños a jugar el juego “Jugando con mi personaje”</li> <li>- Les pedimos que piensen en su personaje favorito.</li> <li>- Hacemos algunas preguntas para que nos comenten por qué es su favorito, qué les gusta de él, si tiene poderes o no, cómo es, etc.</li> <li>- Decimos que vamos a jugar a convertirnos en su personaje favorito.</li> <li>- Preguntamos ¿Cómo podemos convertirnos en ellos?</li> <li>- Los invitamos a utilizar los materiales que les presentamos.</li> <li>- Para ello recordamos las normas de convivencia y así podamos desarrollar un juego ordenado.</li> <li>- Creamos un ambiente de libertad y creatividad.</li> <li>- Facilitamos a los niños para que elijan los materiales que necesitan para caracterizarse de su personaje.</li> <li>- Una vez que se disfrazaron, los dejamos en libertad para que jueguen y se desplacen por todo el espacio, explorando todas las posibilidades de su cuerpo y comunicando sus emociones y sensaciones que les produce el juego.</li> <li>- Calculamos un tiempo prudente, para que el juego no se desvirtúe y pierdan el interés.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la relajación nos sentamos en círculo e invitamos a los niños a expresar sus emociones sobre el juego realizado.</li> </ul>	<p>Telas, máscaras, sombreros, pañoletas, etc.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guardamos los materiales.</li> <li>- Verbalizamos lo realizado.</li> <li>- Dibujan y pintan el personaje que les gusta.</li> </ul>	<p>Hojas colores</p>