



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 150 – POTONI- AZÁNGARO – PUNO, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. MARTHA CCANCCAPA CATAORA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 150 – POTONI- AZÁNGARO – PUNO, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. MARTHA CCANCCAPA CATAORA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:


Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA

PRIMER MIEMBRO

:


Dra. DANYA CASTILLO MONROY

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

ASESOR DE TESIS

:


Mg. BERTHA BEJAR PARRA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03

Mg. BERTHA BEJAR PARRA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :

DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03



NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 003-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 27 de marzo de 2024.

VISTOS:

El Expediente N°.07736 presentado por el (la) egresado: **MARTHA CCANCCAPA CATAORA**, quien ha solicitado, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 150-POTONI-AZANGARO-PUNO, 2022**, Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 150-POTONI-AZANGARO-PUNO, 2022**, ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 150-POTONI-AZANGARO-PUNO, 2022**, presentado por el (la) Bachiller: **MARTHA CCANCCAPA CATAORA**, para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. EDGAR ATAMARI ZAPANA
1ER. MIEMBRO	:	Dra. DANYA CASTILLO MONROY
2DO Miembro	:	Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el lunes 08 de abril a horas 2:30 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente Principal **Mg. BERTHA BEJAR PARRA.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1).
Interesado (1)
F.C.O.P./c.z.q.





NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 091-2023-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 10 de julio de 2023.

VISTOS:

El Exp. N° 07736-2023 presentado por el (la) Bachiller: MARTHA CCANCCAPA CATAORA quien solicita la rectificación de la resolución N° 079-2023-D-FACE-UANCV, 26 de diciembre del dos mil veintitrés, por cambio de Presidente del Jurado del Trabajo de Proyecto de Investigación por encontrarse con Licencia sin goce de haber de la Dra. Sandra N. Huayta Vilcapaza; para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por la Unidad de Investigación y el reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, se accede a la petición de la Bachiller, y

Estando el informe favorable de los jurados, en concordancia con el reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación y en uso de las facultades de las atribuciones que le confiere la ley Universitaria 30220, ley de creación de la UANCV Nro. 23738 y modificatoria Nro. 24661, resolución de institucionalización Nro. 1287-92-ANR, que le confiere facultades al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

PRIMERO: RECTIFICAR la resolución N°.079-2022-D-FACE-UANCV, 26 de diciembre del dos mil veintidós en lo referente al cambio del Presidente del Jurado Dra. Sandra Nicolaza Huayta Vilcapaza, quien se encuentra con Licencia, se accede al cambio por el docente ordinario Dr. Edgar Atamari Zapana y conforme a la petición presentada por el (la) Bachiller (a): MARTHA CCANCCAPA CATAORA.

SEGUNDO: APROBAR, la nueva NOMINACIÓN al Docente Ordinario de la Facultad de Ciencias de la Educación Dr. EDGAR ATAMARI como Presidente del Jurado del Trabajo de Investigación titulado: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150-POTONI AZANGARO - PUNO 2022 Presentado por el (la) Bachiller MARTHA CCANCCAPA CATAORA. para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Educación, la Comisión de Grados y Títulos y secretaria académica quedan encargadas de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:
UI-FACE,
INTERESADO/Arch.
O.V.V.C./m.y.h.c.



RESOLUCIÓN DECANAL N° 079-2022-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 26 de diciembre 2022.

VISTOS:

El Oficio N° 013022-UI-FACE-UANCV-J. emitido por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y las copia de acta de Registro de Proyecto de Investigación de fecha 03 de noviembre del 2022, para optar el Título Profesional de Licenciada En Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el (la) egresado (a) **MARTHA CCANCCAPA CATACTORA**, ha presentado el Proyecto de Investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150-POTONI-AZANGARO – PUNO 2022** para optar el Título Profesional de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, correspondiente a la línea de investigación: **DIDÁCTICA INTERCULTURAL**.

Que, al haber cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento interno de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Directiva N° 024-2019-VRACD-OI, el Director de la Unidad de Investigación conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE** : Dra. SANDRA NICOLAZA HUAYTA VILCAPAZA
- 1ER. MIEMBRO:** Dra. DANYA CASTILLO MONROY~
- 2DO. MIEMBRO:** Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

Qué, la sub comisión de evaluación ha decidido aprobar **SIN OBSERVACIONES** y siendo la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y en uso de las facultades de las atribuciones que le confiere la ley Universitaria 30220, ley de creación de la UANCV Nro. 23738 y modificatoria Nro. 24661, resolución de institucionalización Nro. 1287-92-ANR, que le confiere facultades al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR el Proyecto de Investigación, presentado por el (la) Bachiller: **MARTHA CCANCCAPA CATACTORA**, para optar el **Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, **TITULADO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150-POTONI-AZANGARO – PUNO 2022** contenido es el siguiente detalle:

<p>Objetivo General</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150-Potoni Azángaro – Puno, 2022
<p>Objetivos Específicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la socialización elemental de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni Azángaro – Puno, 2022 - Demostrar la influencia de los juegos tradicionales como Estrategia en el desarrollo de la socialización Secundaria de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 150-Potoni- Azángaro – Puno -2022 - Determinar la Influencia de los Juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la socialización relacionadas al área socio afectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 150 –Potoni Azángaro – Puno -2022



Vienen..



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 079-2022-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 26 de diciembre 2022.

El proyecto de Investigación deberá ejecutarse de acuerdo a lo establecido en el reglamento de la Unidad de Investigación con fines de Grados Académicos y Títulos Profesionales y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SEGUNDO: RECONOCER, como **ASESOR (A) DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** al (a) docente: **Mg. BERTHA BEJAR PARRA**.

TERCERO: DISPONER que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y secretaria académica quedan encargadas de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dr. Leopoldo Candori Cusi
DECANO (a) DE LA FACULTAD DE Cs. DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

U. INVEST
INTERESADO (A).
c.c. ARCH.
L.W.C.C./m.y.h.c.



LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 - POTONI- AZÁNGARO - PUNO, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE


FUENTES PRIMARIAS


1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	1library.co Fuente de Internet	4%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	4%
4	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
5	María Morera Castro. "Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales", MHSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud, 2008 Publicación	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%



TÍTULO DE LA TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 – POTONI- AZÁNGARO – PUNO, 2022	
Datos del autor	
Nombres y apellidos	MARTHA CCANCCAPA CATAORA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	47657956
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-8287-3770
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	BERTHA BEJAR PARRA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02387777
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1881-4291
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	EDGAR ATAMARI ZAPANA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02264920
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41007095
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento de identidad	DNI



Número de documento de identidad	02039791
Datos de Investigación	
Línea de investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Edificio: LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 – POTONI</p> <p>País: Perú Departamento: Puno Provincia: Azángaro Distrito: Potoni</p> <p>Latitud: 14° 23' 21.950" S Longitud: 70° 6' 21.423" W</p>  <p>https://maps.app.goo.gl/qL83Gr8kWRbaGvDb9</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Mayo 2022 – Abril 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la educación https://maps.app.goo.gl/gf5iQGvwFo45Hd219 Educación general (incluye capacitaciones, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>

UNIVERSIDAD ANDINA
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
DECANATURA
Dr. Félix C. Ochoa Paravicino
DECANO (R)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Martha Ccamccapa Catacora, identificado con DNI Nro. 47657956 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**
- Programa de Segunda Especialidad,**
- Programa de Maestría o Doctorado**

Educación Inicial Intercultural Bilingüe

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

"Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150-Potomi-Azángazo-Puno, 2022"

Asesorado por: Mg. Bertha Bejar Parra

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 08 de julio del 2024


Mg. Bertha Bejar Parra
Asesor


FIRMA (obligatoria)



Huella



Dedico con profundo cariño a mi
madrecita, para mí "Sumaq qusa"
Rodrigo y a mi "Sumaq t'ikacha"
Selenita, por acompañarme en mis
estudios y haberme devuelto el sentido
a mi vida.

La autora.



Agradezco a Dios por darme salud y por darme esta oportunidad para seguir creciendo profesionalmente y cumplir con mi objetivo propuesto. De la misma forma agradezco a todas las autoridades y docentes de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" Filial Arequipa, quienes con sus orientaciones hacen que me forme como docente de Educación Inicial Intercultural Bilingüe.



Índice

Índice	i
Resumen	v
Abstract	vi
Introducción	vii

Capítulo I

El problema

1.1. Exposición de la situación problemática	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problema específico	3
1.3. Justificación de la investigación	3
1.4. Objetivos	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. Hipótesis	5

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Bases teóricas	10
2.2.1. Juegos tradicionales	10
2.2.2. La socialización	31
2.3. Marco conceptual	43
2.4. Operacionalización de variables	45



Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1.	Método de investigación	46
3.2.	Población y Muestra	47
3.3.	Técnicas e Instrumentos	48

Capítulo IV

Resultados y discusión

4.1.	Descripción del contexto	50
4.2.	Resultados e interpretación	51
4.3.	Prueba de hipótesis	59
4.4.	Discusión	60

Conclusiones

Recomendaciones

Referencias bibliográficas

Anexos



Lista de tablas

Tabla 1. Población de la IEI N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022	46
Tabla 2. Muestra de la IEI N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022	47
Tabla 3 Frecuencias	50
Tabla 4. Estadísticos descriptivos	51
Tabla 5. Frecuencias	52
Tabla 6. Estadísticos descriptivos	53
Tabla 7. Frecuencias	54
Tabla 8. Estadísticos descriptivos	55
Tabla 9. Frecuencias	56
Tabla 10. Estadísticos descriptivos	57



Lista de figuras

Figura 1. Resultados pre test y post test	50
Figura 2. Resultados post test y post test	52
Figura 3. Resultados pre test y post test	54
Figura 4. Resultados post test y post test	56



Resumen

La tesis actual se titula: Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150, Potoni-Azángaro, Puno, 2022. Tiene como objetivo general: Demostrar que los juegos de antaño puedan mejorar la socialización de niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 150 en Potoni, Azángaro, Puno, 2022. La investigación fue de tipo "experimental", de diseño pre - experimental con pruebas previas y posteriores para experimentar en un solo grupo de estudio. La recolección de datos se llevó a cabo mediante la técnica de observación, con los instrumentos de pruebas pre y post. Los datos se analizaron utilizando Microsoft Excel y SPSS, y la hipótesis se contrastó utilizando la prueba estadística de media aritmética. Los resultados son:

Con la evaluación de salida del grupo experimental a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022. el 100 % de estudiantes se ubican en el nivel "logrado". Comparativamente significa que aplicando los juegos tradicionales se ha logrado ampliamente la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022. Por lo tanto, se concluye que: la ejecución de los juegos tradicionales es muy eficaces en el proceso de la socialización porque existe una relación significativa.

Palabras Clave: Juegos tradicionales, estrategia, socialización y niños.



Abstract

The current thesis is titled: Traditional games as a strategy for the development of the socialization of 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 150, Potoni-Azángaro, Puno, 2022. Its general objective is: Demonstrate that games traditional methods can develop the socialization of 5-year-old boys and girls at the Initial Educational Institution No. 150 in Potoni, Azángaro, Puno, 2022. The research was of an "experimental" type, with a pre-experimental design with pre- and post-tests to experiment. in a single study group. Data collection was carried out using the observation technique, with pre and post testing instruments. The data were analyzed using Microsoft Excel and SPSS, and the hypothesis was tested using the arithmetic mean statistical test. The results are: With the exit evaluation of the experimental group of 5-year-old students of the Initial Educational Institution No. 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022, 100% of students are located at the “achieved” level. Comparatively, it means that by applying traditional games, the socialization of the 5-year-old students of the Initial Educational Institution No 150 – Potoni - Azángaro – Puno, 2022 has been widely achieved. Therefore, it is concluded that: the execution of traditional games It is very effective in the socialization process because there is a significant relationship.

Keywords: Traditional games, strategy, socialization and children



Introducción

Para ejecutar este trabajo de investigación, se tomaron en cuenta varios autores que han señalado que las actividades lúdicas están presentes en todos los aspectos de la vida humana de la misma manera en diferentes situaciones. Esta acción es una necesidad fundamental que podríamos suponer que existe desde siempre, (Panez, 2000, Sánchez y Valdivia, 1994, citado por Fourment, 2012)

También podemos decir que el juego activa una serie de recursos que permiten dominar e incorporarse al medio físico y cultural, lo que permite la sobrevivencia de la especie. (Panez y Ochoa, 2000, citado por Fourment, 2012).

De manera similar, se puede argumentar que el juego tiene un propósito único, es decir, no tiene ningún propósito más allá de que se nos conceda, (López, 2005, citado por Fourment, 2012).

La presente investigación surge de la curiosidad por descubrir cómo los juegos tradicionales pueden ayudar a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 en Potoni-Azángaro, Puno, en 2022. Como primera forma de conocimiento y, por lo tanto, como base en la que se apoya la estructura social, el juego juega un papel importante en el proceso evolutivo de la personalidad. La investigación también se inspiró en la realidad de los niños y niñas en las aulas de educación inicial, especialmente porque los juegos tecnológicos han invadido la vida de los más pequeños en los últimos años. Como resultado, muchos de ellos tienen un bajo vocabulario, desconocen los



objetos de su entorno cuando los ven, no pueden moverlos de un lugar a otro, entre otros aspectos.

El propósito del estudio fue determinar si el uso de estrategias de los juegos tradicionales tiene un impacto en el desarrollo social de niños y niñas. Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo revalorizar numerosos juegos tradicionales y garantizar de que no se pierdan, partiendo de la realidad actual como motor de la tradición y transmitiéndolos a una nueva generación, es decir, a los niños. Una de las mejores formas para que los niños y niñas se sienten vivos es a través del aprendizaje de los juegos, que se desarrolla a través de la experiencia de interactuar con el mundo exterior.



Capítulo I

El problema

1.1. Exposición de la situación problemática

Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación, pero en el mundo actual su supervivencia parece cada vez más amenazada. El juego tradicional nos permite desarrollar experiencias que promueven las relaciones, la perspectiva de género, la igualdad y la diversidad cultural, lo que nos lleva a plantearnos las siguientes preguntas:

¿Es eficaz los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022?

La tecnología ha abandonado las actividades recreativas que se realizaban en años anteriores y hoy solo son retroalimentadas por la tecnología, sin darles a los niños la oportunidad de aprender y socializar a través del juego. Desarraigando a los niños del foco de la niñez. En lo que Vigotsky llama la zona de desarrollo próxima, los dispositivos electrónicos no pueden reemplazar el medio del aprendizaje; los humanos establecen sus propias reglas de comportamiento en una situación transmitiendo información que reflejan sus pensamientos y emociones.

Por otro lado, es durante la infancia cuando comienzan a desarrollarse las primeras características y parámetros de autorregulación



de la conducta y las emociones, lo que implica que su zona de desarrollo próximo debe ser rica en oportunidades de aprendizaje integrado, ancestral y carente actualmente de la capacidad de resolver problemas talentos creativos. Problemas sociales. Esta investigación se determinó necesaria luego de un diagnóstico previo en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni - Azángaro - Puno, las investigaciones han encontrado que los niños no saben compartir debido al egoísmo la falta de trabajo en equipo y falta de habilidades sociales, Se puede concluir que el juego es una actividad crucial para los humanos, ya que le permite explorar y comprender de manera significativa su entorno. Se imaginan imitando situaciones que ven en la vida real desde pequeños.

Por otro lado, estos juegos permiten que los estudiantes estén en permanente intercambio de saberes y costumbres, facilitando esto la socialización que es fundamental en la vida de cualquier ser humano, y que esto permite conocernos de una manera estrecha y cordial para luego llevar una vida en donde se respeta las diferencias que puedan existir y de la misma forma valorarse unos a otros como seres humanos.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

¿La estrategia de los juegos tradicionales son eficaces para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022?



1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Los juegos tradicionales son eficaces como estrategia para la práctica de la socialización básica de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales son eficaces como estrategia para desarrollar la socialización avanzada en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022?
- ¿Los juegos tradicionales son eficaces como estrategia para desarrollar la socialización relacionadas a los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022?

1.3. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación surge de la necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes empleando diversas estrategias educativas y sobre todo rescatando estrategias educativas que año tras año fueron empleados por diferentes generaciones de educadores y que contribuyeron en la formación integral de los estudiantes de diferentes generaciones, actualmente lo llamamos juegos tradicionales y podemos usarlos como recursos didácticos como propuesta para la construcción de conocimiento en los educandos principalmente en el nivel



de educación inicial, puesto que los infantes al ingresar por primera vez a un centro educativa aún no están preparados para socializarse con sus pares y en muchas ocasiones esto dificulta el normal desarrollo del aprendizaje, además los juegos tradicionales permiten desarrollar sus habilidades sociales como motrices, al mismo tiempo favorece el desarrollo de la inteligencia y la madures, puesto que asumen responsabilidades respetando algunas normas o reglas de juego, lo mas importante de esta estrategia es que permita cambiar conductas y manejar situaciones de retos entre compañeros permitiendo desarrollar de manera optima la personalidad de los educandos

Los juegos tradicionales son estrategias para potenciar actividades significativas en los niños y niñas porque les permiten expresar la creatividad, comprender y seguir reglas establecidas; por lo tanto, su desarrollo es importante porque contribuyen a la socialización y el intercambio de experiencias.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general:

- Demostrar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022.



1.4.2. Objetivos específicos:

- Comprobar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para la práctica de la socialización básica en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.
- Demostrar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización avanzada de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización relacionadas a los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

- Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022.



1.5.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para la práctica de la socialización básica de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.
- Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para desarrollar la socialización avanzada de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.
- Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para mejorar la socialización relacionadas a los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.



Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

Se revisó varios estudios de investigación para tener referencias en cuanto a los elementos de una tesis, las cuales fueron.

2.1.1. Internacional

Morera (2008) investigo los juegos tradicionales que han guardado de generación en generación con el objetivo de proporcionar una herramienta del pasado que permita la integración, la interacción y el rescate de la recreación en las aulas, las familias, los parques infantiles y cualquier otro espacio destinado a la recreación. Se concluye que los juegos tradicionales y las rondas son una forma de recuperar la memoria de una región, el testimonio de una comunidad, las costumbres de una nación y las tradiciones que han formado una historia de generación en generación. También se encontró que los juegos tradicionales fomentan la recreación familiar a través de la interacción entre sus miembros y la ampliación de las actividades en las estos pueden participar.



2.1.2. Nacional

Se revisó el trabajo de investigación de Salvador (2018) titulada En el PRONOEI Pastores de Cristo del caserío de San Isidro – Frías 2017 ha utilizado juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años. El objetivo del estudio era medir la socialización de los niños mediante una evaluación previa antes de emplear los juegos tradicionales. En base a los resultados, se determinó que los juegos tradicionales pueden ayudar a los niños del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío San Isidro – Frías a socializar mejor, ya que la mayoría de ellos fueron capaces de aumentar su aceptación, comunicación e integración con sus compañeros de clase.

Como referencias documentales del tema de investigación revisé también el de Yllanes (2019) tesis titulada *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la IE N^a. 256 San pablo – Ayacucho*; en donde la autora de la tesis describe como los juegos tradicionales facilitan la socialización de los niños desde los primeros cursos. La idea era aclarar como la práctica de juegos tradicionales fomenta la socialización en los jóvenes que viven en San Pablo. Se extrajeron las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales refuerzan los valores culturales del ayni y la minka, así como las conexiones afectivas de los niños con sus padres y entre sí. Además, hemos situado el desarrollo de los niños andinos dentro de las teorías del desarrollo constructivo y cognitivo. Esto nos ha



permitido reconocer las formas en que los niños andinos utilizan el pensamiento simbólico para fabricar juguetes con materiales disponibles localmente, como cuando las niñas fabrican utensilios de cocina con arcilla.

2.1.3. Local o regional

Como antecedente a nivel regional se encontró el de Cari (2021) tesis titulada Motricidad fina y neuroaprendizaje en la atención oportuno de estudiantes de la Institución Educativa Adventista "Los Ángeles" de San Antón, el objetivo del estudio era determinar la relación entre la atención de los niños de 2021 y sus capacidades de motricidad fina y neuroaprendizaje. Se determinó que existe una correlación sustancial y positiva entre la capacidad de atención sostenida y la motricidad fina. Esto implica que, con periodos más largos de atención focalizada, las habilidades motoras finas avanzaran. La adquisición de conocimientos es otro objetivo. La falta de una correlación sustancial entre la atención selectiva y las habilidades motoras finas apoya la ausencia de una relación entre las variables y la dimensión de atención dividida y las habilidades motoras finas, los índices más altos de las variables dan lugar a una impresión alto.



2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos tradicionales

Sonlleva, (2016) analiza cómo los juegos consuetudinarios “forman parte del patrimonio cultural de la sociedad”, y están tan arraigados en las costumbres, las fiestas e incluso las celebraciones locales ordinarias. Según la investigación de Velázquez y Peñalba, los juegos de antaño han llegado a ser ampliamente aceptados en la sociedad y son disfrutados tanto por adultos como por niños. Numerosas canciones infantiles, canciones de cuna y otras rimas son ejemplos de juegos populares. También hay muchas actividades divertidas que pueden realizarse con objetivos sencillos como platos, piedras, pañuelos, aros, cuerdas y tizas.

Cabe mencionar que los juegos consuetudinarios pueden verse ocasionalmente afectados por el desarrollo cultural de una población. No podemos confirmar que existía un verdadero parecido entre los juegos tradicionales de una zona y sus costumbres históricas. Según el Ministerio de Educación, los juegos tradicionales se transmitieron oralmente por varias generaciones, por ende, sufrieron cambios e incluso han cambiado de nombre en algunos lugares. Hay indicios de que también se han añadido algunas versiones localizadas de juegos occidentales. (MINEDU, 2013).



Además, se consideran juegos folclóricos que se practican en todo el mundo desde hace muchas generaciones. Eran pasatiempos que ya practicaban los niños en la Grecia clásica. Aunque los juegos pueden tener nombres o normas diferentes según la parte del mundo en la que se practiquen, todos son los mismos juegos. Estos juegos deben practicarse ampliamente para sobrevivir.

A los niños les gusta jugar con amigos, solos y con otros niños. Las ventajas del juego al aire libre incluyen socializar, hacer deporte, correr, saltar y disfrutar de la libertad de estar fuera. Jugar a juegos tan conocidos como el escondite, saltar a la comba, la gallinita ciega o el pañuelo es fundamental para inculcarles virtudes intelectuales y físicas como el compañerismo, el deporte, la creatividad, la imaginación, la frustración y aprender a perder y a ganar.

Sin embargo, los más pequeños también disfrutaban con los juegos populares, ya que son juegos tradicionales, fáciles de aprender y que no necesitan mucho. Los juegos convencionales se practican utilizando el cuerpo, materiales naturales fáciles de conseguir (como arena, guijarros, algunos huesos como palos, hojas, flores, ramas, etc.) u objetos cotidianos (como cuerdas, papeles y tableros). Sin duda, los juegos populares contribuyen al desarrollo intelectual y físico de los niños, así como a su capacidad de socialización.



Los objetivos pueden ser variados y estar orientados al juego en solitario o en grupo, pero la mayor parte del tiempo se trata de un juego cooperativo en el que los jugadores asumen papeles que, con frecuencia, son bastantes fantásticos. Por lo general, son sencillos jugar especialmente sobre la marcha y sin la supervisión de un adulto, fomenta vínculos sociales que son cruciales para el desarrollo emocional, cognitivos e intelectual del niño. Sólo implica que se debe permitir a los niños jugar de forma independiente sin la supervisión de sus padres, no que no deba importarnos dónde o cómo juegan.

2.2.1.1. La clasificación de los juegos tradicionales.

La naturaleza de los juegos tradicionales puede clasificarse en tres áreas en función de sus características. Todos los juegos conservan elementos de su entorno original, aunque hayan cambiado o se hayan visto influidos por otros juegos. Lugar. Otra categorización viene determinada por la cantidad total de actividad física, como el sprint o el salto, y por último, por las herramientas o el lenguaje corporal empleados, incluidos los gestos, los cantos, las rimas y, en cuanto a las herramientas, los platos, las piedras, las cuerdas, la tiza, etc. (Marzo, 2013)

Nuestro interés en los juegos tradicionales por lugar de origen requiere investigación, por lo que el libro "Juegos multiculturales" Los autores clasifican los juegos tradicionales de un mundo global en



diferentes niveles, basándose en el rendimiento de cada continente: Oceanía, Europa, Asia, América y África. En segundo lugar, en cada continente, y de acuerdo con la propuesta de orden espacial. (Janot y Verdeny, 2018)

2.2.1.2. Diferencias entre el juego popular y el juego tradicional

Como veremos, hay similitudes y diferencias entre ambos. Por un lado, hay juegos que son a la vez populares y tradicionales porque muchos los practican y han sobrevivido en épocas específicas. Juegos populares como las sillas, por ejemplo.

Algunos juegos se consideran tradicionales solo porque no han desaparecido, pero la gente ya no juega tanto a ellos. Las canicas son un ejemplo de ello. En este juego, los jugadores tienen que dibujar un círculo en una superficie arenosa utilizando un palo. Los colmillos se colocarán dentro de él. El objetivo de cada jugador es sacar tantas bolas del círculo como pueda. Para ello, tienen que golpear una de ellas mientras esta fuera del círculo. El ganador será el jugador que reúna más pelotas.

Sin embargo, hay deportes tradicionales como la pelota vasca, que tienen una historia antigua pero que también han ganado popularidad a medida que se han extendido. No obstante, su uso se ha extendido a diversos lugares del planeta, más allá de las fronteras



de España. En los Estados Unidos, por ejemplo. De esta manera, el balonmano vasco se ha popularizado como un deporte popular.

2.2.1.3. Origen de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales de cada comunidad tienen sus raíces en las tareas cotidianas que se realizaban en el trabajo. Por ejemplo, los concursos para cortar troncos o segar.

De este modo, una práctica originada en el lugar de trabajo se sistematiza, y recibe el nombre de juego y adopta la forma de competición.

La mayoría de los juegos habituales en España tienen su origen en los caminantes que recorrían el Camino de Santiago. Realizaban actividades de ocio tanto dentro de sus pueblos como por todo el norte de España. No es de extrañar que países como Alemania, Francia e Italia produzcan un gran número de nuestros juegos. Aquí se originaron tanto los juegos clásicos como los populares. Las técnicas de pintura lúdica se han mostrado a lo largo de la historia. La ilustración (Morillo-Baro et al., 2015) Un gran ejemplo es un lugar donde los niños pueden jugar a diferentes juegos como el búfalo de la gallina ciega, la peonza, la silla de la reina, los zancos y los saltimbanquis.



2.2.1.4. Dimensiones de los juegos tradicionales

Según el Ministerio de Educación peruano, los juegos infantiles clásicos constan de los siguientes elementos: (MINEDU, 2016)

2.2.1.4.1. Juego motor

El movimiento y la psicomotricidad de los niños utilizando su cuerpo y sus sentidos están relacionados con el juego moto. Los más pequeños pueden jugar con su cuerpo saltando sobre un pie, tirando de una cuerda, lanzando una pelota, columpiándose, esprintando, empujándose y rodando sobre los demás y sobre sí mismos. A los niños pequeños les encantan los juegos de tipo motor, ya que es una parte natural de su desarrollo practicar y dominar su cuerpo, también desean emplear su abundante energía en una variedad de movimientos.

Si hay espacio suficiente para que realicen todas las acciones necesarias, lo ideal es que los niños practiquen juegos motorizados al aire libre. Jugar con barreras que pueden suponer un reto para el pequeño, como rampas, escalones sencillos o escenarios naturales, ayudara al desarrollo psicomotor del niño. Su desarrollo psicomotor se verá favorecido por estos ejercicios, lo cual es importante en este momento de su vida.



2.2.1.4.2. Juego cognitivo

El juego cognitivo estimula la curiosidad del niño por las ideas. Cuando un bebe entra en contacto con objetos de su entorno e intenta investigarlos y manipularlos, comienza el juego cognitivo. Con el tiempo, la curiosidad del niño se convierte en un intento de resolver un problema que implica utilizar su cerebro en lugar de limitarse a mover cosas. Los juegos cognitivos, por ejemplo, incluyen rompecabezas, adivinanzas y construir una torre con tres cubos, así como juegos de mesa como la memoria y el domino.

2.2.1.4.3. Juego social

Lo que distingue al juego social en el juego de los niños es su interacción con otras personas. Algunos ejemplos de juego social que tienen lugar entre niños de distintas edades son los siguientes: entre otras cosas, un bebe juega al cucú, juega con sus deditos y también a las transitas de su mamita, habla de diferentes tonos y juega con su reflejo en el espejo.

Vemos juegos basados en turnos y reglas, así como actividades de “abrazos” en niños mayores. Los juegos sociales ayudan a los niños a aprender a socializar. Le



ayudad a desarrollar la empatía por el calor, el consuelo, la importancia y el efecto. Al compartir un vínculo único, también ayuda a los jugadores a crear lazos afectivos. (MINEDU, 2016. pp. 14 - 15).

2.2.1.5. Juegos populares y tradicionales

2.2.1.5.1. Juego motor

2.2.1.5.1.1. Jugando al tejo

Hay diez casillas dibujadas en una superficie plana. Se entrega una piedra a cada participante para que la lance a la casilla correspondiente. El jugador que inicia el juego es el primero, el que lleva el número uno. Para continuar, debe saltar la casilla y colocar un pie en cada una de las casillas restantes o si tiene suerte, colocar un pie en cada una de las casillas apoyadas 4, 5, 7 y 8. La piedra se recoge en la posición 10 (Nicol, 2021).

Es el turno del jugador siguiente si falla o si pisa una línea en movimiento. Hay que repetir el lanzamiento si cae sobre la línea cuadrada que corresponde al número. El ganador será el primero que llegue al número 10, aunque también se puede hacer en el otro sentido para que sea más desafiante. Especialmente en las escuelas públicas y rurales para alumnos de primaria, este es uno de los



juegos más conocidos y habituales que se practican en los patios de los colegios. (Nicol, 2021).

2.2.1.5.1.2. ***Mata gente***

Todavía hay dos individuos presentes, uno a cada lado de la sala. Los competidores restantes se dispondrán en el centro. Los del centro lanzaran una pelota a los de los lados. Es imprescindible que se mantengan dentro de la línea que delimita el espacio de acción de los otros jugadores mientras realizan el lanzamiento. Un chico se elimina cuando se da, aunque hay excepciones. Se puede atrapar el balón en el aire. Puedes guardarlo para un compañero o acumularlo (Agramonte, 2011).

El número de tiradas es igual a la cantidad de años que le quedan a la persona superviviente, por lo tanto, se realizarían diez tiradas si la persona que queda tiene diez años. Pierde si se le permite. Si no, el juego se reiniciara y el salvara a los jugadores restantes. Al igual que el gusano de colores, la dinámica del juego puede cambiar en cualquier momento. Para jugar, se lanza una pelota baja al centro, donde los participantes abren las piernas para que la pelota pase entre ellos mientras cada uno habla un color (Agramonte, 2011).



Si utilizan el mismo color que ha mencionado otro compañero, serán eliminados. Si no identifican un color o dejan que la pelota pase entre sus piernas, también serán eliminados. Puedes hacer el gusano con fruta, comida, marcas de coche o lo que quieras.

2.2.1.5.1.3. **La sogá o la cuerda**

Saltar a la comba es un juego infantil clásico que se practica desde hace siglos. Se puede jugar solo o en grupo, y tiene raíces en muchas culturas y periodos históricos diferentes. Como actividad física (por ejemplo, participando en deportes como el boxeo, el tenis o el culturismo). Es una actividad complementaria habitual por lo beneficiosa que es para la forma física general (Wikipedia la enciclopedia libre, s.f.).

Saltar a la cuerda solía ser una actividad divertida para los niños. Los ejercicios con cuerda son estupendos para calentar antes de hacer otros ejercicios y son una buena forma de estar preparado para los deportes que necesitan ritmo, resistencia y coordinación. Como saltar a la cuerda fortalece y regenera los músculos, se dice que es beneficio para el corazón y los pulmones (Wikipedia la enciclopedia libre, s.f.).



El ejercicio con cuerda de saltar consiste en que una o varias personas salten sobre una cuerda enrollada que pasa por debajo y por encima de sus pies. En los juegos en los que sola hay un participante, este hace girar la cuerda y realiza el salto. En el juego deben participar como mínimo tres jugadores: dos hacen girar la cuerda mientras el tercero salta. Normalmente, los participantes saltan al ritmo de sencillas melodías folclóricas. Jugarlo con dos cuerdas lo hace considerablemente más desafiante. Se permite saltar hasta que uno se agote o cometa un error (Wikipedia la enciclopedia libre, s.f.).

2.2.1.5.2. Juego social

2.2.1.5.2.1. *El escondite*

Un divertido juego clásico que puede jugarse tanto dentro como fuera de casa es el escondite. Todo lo que necesitas para jugar al escondite es tu creatividad. Permanecer escondido y no ser encontrado es el objetivo del juego del escondite. Por eso, no se aconseja jugar con niños menores de tres o cuatro años, ya que podrían asustarse o ponerse nerviosos si no se dan cuenta de que todos los jugadores aparecen al final de la partida. (Connishijos).

Para jugar se sigue los siguientes pasos:



A menudo conocido como “el selector” o “el policía”, el grupo de jugadores elige quien buscara a los demás. A continuación. La persona elegida tiene que contar el número que ha seleccionado – normalmente 10, 20 o 50 con los ojos cerrados. El siguiente paso es anunciar la llegada de uno declarando “ya voy” o “quien no se haya escondido ha tenido tiempo” y empezar a buscar a los demás. Toca la mano de quien descubras escondido y sigue buscando. Por último, el niño debe ir a “casa” y tocarla si desea ganar el juego y desaparecer (Conmishijos).

2.2.1.5.2.2. ***Jugando a las sillas***

El juego de las sillas, que seguramente recuerde de su juventud, es muy beneficioso para su crecimiento. Podremos utilizar este juego para ayudarles o estimularles después de identificarlos. Así, en las líneas que siguen, examinaremos sus reglas, sus habilidad y el desarrollo de sus habilidades (Educa peques, 2019).

Este popular juego se practica en una zona espaciosa. La colocación de las sillas debe formar un círculo. Para que los niños puedan sentarse, cada silla debe mirar hacia fuera. Cada niño necesita una silla.

También será necesaria la música.



Según Educa peques las reglas para el juego de sillas son las siguientes:

- 1. Las sillas se colocan en forma de círculo. De acuerdo con la cantidad de niños que juegan, debe haber menos sillas. Por ejemplo, se deben colocar 7 sillas si hay 8 niños.*
- 2. Se enciende una música muy alegre y los niños se mueven en alrededor de las sillas.*
- 3. La música se detiene mientras los niños se sientan en una de las sillas. El niño que no se sienta será excluido del juego.*
- 4. En cada giro se elimina una silla hasta que solo queden una silla y dos participantes. El juego será ganado por el niño que pueda sentarse. El ganador del juego recibirá un presente o un obsequio como recompensa por su victoria (2019).*

2.2.1.5.2.3. Jugando a la gallinita ciega

Los niños juegan a un juego llamado "gallinita ciega" en el que deben utilizar todos sus sentidos – además de la vista, para localizar y reconocer a sus compañeros. Pueden moverse cogidos de la mano, pero no pueden soltarse. La gallinita ciega, con los ojos vendados, debe coger a una de las chicas o chicos para identificarse; si lo consigue, cambian de sitio. La gallinita ciega se coloca en el centro (Castro - Ramirez y Ramirez - Salinas, 2017).



Se sugiere que el espacio donde se practique este juego no sea demasiado amplio, ya que perder de vista hace más difícil que un jugador de la liga alcance a los demás jugadores. Para asegurarse de que la “gallinita ciega” se mantiene en el área de juego y no choca con nada, puede ser necesario que alguien la vigile. Es uno de los juegos clásicos mas populares hoy en día lo practican. (Conmishijos).

2.2.1.5.2.4. **Encantado**

Se “lanza” una moneda para decidir quién persigue a sus compañeros de juego contrario después de que los participantes se dividan en dos equipos. El que es tocado por ella tiene que quedarse quieto y “perseguir” hasta que sea tocado y desencantado por otro jugador.

Como en las partidas anteriores, la suerte también fue un factor en esta. El dicho “el último en llegar se lo lleva” también se aplicó a esta partida. La regla era que a alguien “le tocaba”. Todos salían corriendo y el ganador era el primero que llegaba a las puertas de la escuela, a la entrada de abajo o a la puerta del porche que daba al huerto. Cuando a un jugador le tocaba el juego, tenía que permanecer inmóvil y “encantado” hasta que otro jugador le tocaba, enfureciéndole. La persona que se quedaba



tenía dos tareas que cumplir: en primer lugar, mantener encantados a los demás jugadores; en segundo lugar, asegurarse de que nadie perdía su encantamiento. El juego concluye si los participantes quedan encantados. (Sierra, 2009).

2.2.1.5.2.5. **El lobo**

Mientras el lobo no está, varios animales se reúnen del lado del bosque para jugar. De vez en cuando, cantan la ronda "¿Lobo está?" mientras juegan a cartas, rayuela y pelota. El lobo se despierta con la canción dentro de la cabaña y se prepara para salir. Pero mientras lleva a cabo sus actividades diarias, como lavarse los dientes, pasarse el peine fino, vestirse y desayunar, experimenta una serie de pequeños incidentes bastante divertidos que rediseñan el concepto de lobo del tradicional juego infantil. Sin embargo, aunque el final se puede inferir de la lógica de la historia, el lector no puede menos que sonreír satisfecho por esta historia, que es la misma, pero es otra (Romero y Aguerrebeher, 2013).



2.2.1.5.2.6. **El gato y el ratón**

El juego de gato y ratón es un pasatiempo para niños que se puede jugar en grupo. Los participantes deben hacer un círculo o corrida con sus manos agarradas.

Medina (2023) Para saber quién es el afortunado, puedes echarlo a suertes, pero se seleccionarán dos niños al azar. Un niño asumirá el papel del gato, mientras que el otro hará de ratón. Tras ser seleccionados, los niños que forma el coro giran cogidos de la mano y empiezan a cantar la siguiente canción:

Si el ratón no te persigue esta noche, te perseguirá mañana. El rato que te persigue el gato es el ratón que te perseguirá.

El ratón correteara por la pista y por los agujeros entre los brazos de los participantes mientras los niños cantan. Los participantes bajarán los brazos e impedirán el paso al gato, obligándole a perseguirle mientras tanto. Mientras no rompa ninguna de las aberturas, podrá escapar. Cuando el gato haga contacto con el ratón, el juego terminara. A continuación, el ratón se transforma en gato y elige un sustituto para el ratón (Medina, 2023).



2.2.1.5.3. Juego Cognitivo

2.2.1.5.3.1. *La rueda de San Miguel*

Es un juego bastante divertido ya que los niños primeramente tienen que formar un círculo luego deberán de cantar la canción de San Miguel encerrado a otro niño y que este señalar a uno de sus compañeros para que pueda decir su nombre y esto debe de proseguir hasta que los estudiantes puedan voltear y decir sus respectivos nombres, una vez volteado todos tendrán que seguir cantando y divirtiéndose hasta que los niños regresen a su posición. (La comuna, 2023).

Los pasos para desarrollar el juego de San Miguel son las siguientes:

1. *Seleccione al jugador que se desempeñará en el centro.*
2. *Determinar el número de participantes.*
3. *Determine la duración del juego.*
4. *El grupo debe entonar la canción completa.*
5. *El jugador central solo hablará para escoger a quien voltear.*
6. *El jugador del centro debe voltear a cada miembro del círculo.*
7. *El jugador de centro los nombrará uno a uno una vez que todos estén volteados.*



8. *Todos los jugadores volverán a su posición de partida* (La comuna, 2023).

2.2.1.5.3.2. **Las cuatro esquinas**

El juego de las cuatro esquinas, un clásico que se juega en todo el mundo, se ha transmitido de generación en generación. Aunque se desconoce su origen exacto, se cree que empezó en la Edad Media. Para este juego hay que escribir los números del uno al cuatro en el suelo y marcar cuatro esquinas. Con los ojos cerrados, un solo participante pronuncia las cifras del 1 al 4 desde una posición en el centro. Los jugadores que estén en la esquina que coincida con el número anterior quedan fuera. El vencedor es el último jugador que queda en pie (Fuentes, 2023).

El juego de las cuatro esquinas es un tipo de juego de eliminación en el que el objetivo principal es evitar ser tocado por el jugador que está en su turno.

Las normas fundamentales son:

1. *Primero dibujamos un cuadrado en el piso con una tiza u otro marcador, luego se colocan cono en las esquinas.*



2. *Los jugadores de acuerdo a sus preferencias elijen una esquina para que sea su "base"*
3. *Uno de los jugadores debe de tocar a uno de ellos y este debe ir al centro de los cuadrados luego debe cerrar los ojos y contar hasta diez.*
4. *Cuando el jugador del medio esta contando, los otros jugadores deben moverse a otras esquinas, pero en silencio.*
5. *Una vez terminado de contar el jugador del medio debe intentar agarrar o tocar a los otros participantes moviéndose en las diferentes esquinas, cuando un jugador es tocado será eliminado y saldrá del juego.*
6. *Los jugadores deben de desplazarse de una base a otro y evitar ser tocados, si uno de ellos no tiene base o no llega será eliminado también del juego.*
7. *Si solo un jugador queda, el juego terminara*
(Fuentes, 2023).

2.2.1.5.3.3. **El rey manda**

Jugar es una actividad cuyo objetivo es que los participantes disfruten y se diviertan. Los juegos tradicionales son cada vez menos populares en nuestra sociedad a medida que adoptamos las nuevas tecnologías. A continuación, repasamos como jugar al



Rey Manda, un juego en el que hay que moverse para seguir las instrucciones del rey (Alvarez, 2017).

Indicaciones para seguir el juego del Rey manda:

- 1. Se deberá asignar como rey a un participante y deberá realizar órdenes hacia otros participantes de esta manera: El monarca afirma que se debe saltar a pata coja, sentarse en el suelo y hacer un giro.*
- 2. Los demás participantes deberán hacer todo lo que el rey les ordene, y si no lo hacen, serán expulsados.*
- 3. Si el rey ordena correr o saltar sin previo aviso. El rey dice que todos deben quedarse quietos porque solo serán responsables si da la orden completa, es decir, si después de decir El monarca agrega una orden. Por lo tanto, los participantes también serán eliminados si se equivocan siguiendo la orden.*
- 4. Ganara el juego el jugador que se queda hasta el final (Alvarez, 2017).*

2.2.1.6. Los juegos tradicionales en la región andina.

Todos los niños y niñas valoran los juegos tradicionales como un derecho que les pertenece desde la primera infancia. Sin embargo, como gestores de la transmisión cultural, estos juegos suponen varias gamas principales de un grupo poblacional específico. Esto se



aplica a nuestra región andina, como lo demuestra Galindo (2018) porque las formas de vivir de la región sur y la región selva difieren en términos de costumbres y tradiciones, es por ello que cada zona o lugar practica diferentes formas de juego, pero en algunos pueden ser parecidos con diferentes nombres.

En esta región del Perú, los juegos se construyen a partir de un marco conceptual que representa las expresiones culturales e incluso algunos comportamientos de movimiento de la población, ya que el juego y el trabajo están entrelazados desde la infancia debido a las prácticas de crianza locales. A pesar de las limitaciones, los niños y niñas usan su creatividad e inventiva para encontrar oportunidades de juego al reunirse con otros niños. Este estudio fue confirmado por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016).

Es habitual que los niños simulen ser padres en muchos contextos, sobre todo durante el recreo, como forma de prepararse para sus propios roles familiares cuando sean adultos. El juego y la imitación, por tanto, contribuyen al desarrollo del aprendizaje de los niños, ya que imparten destrezas que requieren el entendimiento de la lógica y las reglas del juego. Sin embargo, los recursos naturales se utilizan eficazmente porque no hay juguetes llamativos.



2.2.2. La socialización

Es el proceso continuo de adquirir el conocimiento, las habilidades, las creencias, las actitudes, las costumbres, los valores, los roles y las expectativas de la cultura o grupo social al que pertenece. Piaget creía que todo juego, incluida la imitación de las distintas reglas que los niños aprenden de sus mayores, era una forma de desarrollo infantil influida por fuerzas externas.

Desde la primera infancia, el proceso de socialización comienza. Aunque estamos en constante aprendizaje desde el nacimiento hasta el final de la vida, es importante considerar que nuestros primeros años son los más aptos para aprender. Sin embargo, debido a que cada uno tiene sus propios patrones de aprendizaje, no existe una edad fija en la que podamos decir que una persona empieza a desarrollar sus habilidades sociales.

El ser humano aprende e interioriza los diferentes formas de vivir a lo largo de su vida, cada uno con sus características propias, ninguna cultura es igual a la otra, lo más importantes es que el ser humano lo adopta su forma de vida y de acuerdo sus preferencias y esto puede formar su personalidad de él y el de su familia (Rocher, 1990, p. 30).

Puesto que somos seres sociales desde que nacemos, es imperativo que inculquemos a nuestros hijos las normas de



comportamiento necesarios para mantener conexiones sanas con los demás, que constituyen los cimientos de una inteligencia emocional sólida.

Fernández (2011) sostiene que los niños que tienen una gran interacción con su madre muestran un mayor nivel de socialización, son más comunicativos, sienten menos adversidad ante los cambios, tienen una mayor habilidad para comunicarse, tienen una mayor disposición a ayudar y apoyar a los demás y desarrollan un sentido de pertenencia hacia los grupos con los que se relacionan y convive (citado por Morales Babativa et al., 2019)

2.2.2.1. Agentes de la socialización

Las familias siempre han sido y seguirán siendo el principal instrumento de socialización de una comunidad. Crean lazos entre personas diversas, lo que a su vez repercute directa o indirectamente en otras personas. Esto puede no ser posible en familias con un solo hijo (Suárez y Vélez, 2018).

No implanta la moral en el joven, a pesar de socializarlo. Estos ideales pueden proceder de fuentes muy diversas, como la nación, la religión y la clase social. La familia transmite valores establecidos fuera de ella, lo que la convierte en un simple organismo transmisor. Varios estudiosos destacan lo importante que es la familia en la



interacciona de las siguientes maneras: (Pizarro Laborda et al., 2013).

2.2.2.1.1. Los niños tienen en la familia a las primeras personas donde pueden recibir diferentes formas de apoyo y es aquí donde se inicia el proceso de desarrollo.

2.2.2.1.2. La influencia de la familia es directa y profunda ya que la familia está en todo momento y cercano al niño.

2.2.2.1.3. La familia desempeña un papel importante en la socialización de la niñez.

2.2.2.1.4. Satisface cada una de las necesidades del niño ya sea en lo espiritual y material.

2.2.2.1.5. Atiende de formas diferentes que pueden ser iguales para todos o también de manera autoritaria.

Grupos iguales: el desarrollo de la competencia social del niño se beneficia de las relaciones que tiene con sus compañeros. Los niños si están conscientes que conforman una sociedad y que también su familia y los demás son la sociedad podrán estar actuando con tranquilidad y que las relaciones con los demás debe ser de un trato cordial, por algún motivo se alejan de su entorno más cercano, esta situación les permite madurar y afrontar situaciones de manera acertada y actuar de manera responsable en la sociedad (Betina y Contini, 2011).



2.2.2.2. ¿Cómo enseñarles a ser sociables?

La forma ideal de que se relacionen, aprendan y socialicen es con otros niños de su edad, por lo que se aconseja que interactúen directamente con niños de su edad desde pequeño.

Ayuda bastante que los niños puedan realizar actividades en la casa, ayudando a los padres en los quehaceres, generando en ellos la conciencia de trabajo en equipos y que cada integrante de la familia tiene una responsabilidad a pesar de la edad, se puede realizar múltiples actividades como; tender la cama, recoger juguetes, barrer, lavar los servicios de la casa entre otras actividades.

Es imprescindible inculcar a los niños los valores del perdón y la autodisciplina por sus faltas. Enseñarles a decir "por favor" y a expresar gratitud también es crucial.

2.2.2.3. Algunos consejos para mejorar la socialización de los niños y niñas podrían ser:

2.2.2.3.1. Participar en actividades que refuercen la autoestima es una buena forma de ayudar a los niños a socializar mejor. Esto puede conseguirse elogiándoles y felicitándoles cuando realicen tareas o hagan las cosas correctamente.

2.2.2.3.2. Para mejorar la socialización de los niños, se deben fomentar las actividades que fomenten la autoestima. Esto



se puede lograr elogiando y felicitando a los niños cuando hacen cosas bien o terminan sus actividades con éxito.

2.2.2.3.3. Participar en actividades de grupo desde una edad temprana, como deportes o clases de baile, puede ayudar al niño a ser más activo físicamente y enseñarle a seguir normas, cooperar con los demás y trabajar por objetos comunes.

2.2.2.3.4. Puede ser ventajosa involucrar al joven en circunstancias en las que interactúe indirectamente con numerosas personas. Por ejemplo, es ventajoso llevarle a un parque donde jueguen niños o a celebrar un cumpleaños, ya que esto le ayudara a relacionarse con la gente y a adquirir habilidades sociales.

2.2.2.3.5. Sim embargo, es fundamental que los padres deben intercambiar opiniones y estar pendiente de las actuaciones de sus hijos con sus profesoras, ya que esto permitirá que se pueda seguir de cerca el comportamiento cuando los hijos no estén en la casa.

2.2.2.3.6. Si los estudiantes no están a gusto con una actividad es preferible cambiar a otra actividad, esto puede generar nuevas sensaciones y explotar lo mejor de cada estudiante.

2.2.2.3.7. Es importante recordar que cada infante es un mundo único y que no todos socializan al mismo ritmo ni de la misma manera. Por lo tanto, es fundamental tener paciencia con



los niños y darle el tiempo necesario para que se desarrollen por si mismos.

2.2.2.3.8. Las personas mayores que están cerca al niño deben ser responsables en su forma de actuar en todo aspecto ya esto influirá de manera positiva o negativa en ellos.

2.2.2.4. La importancia de la socialización en los niños

Durante toda la infancia, el grupo social es esencial para el desarrollo y el aprendizaje; sin embargo, la importancia de los amigos y de otros niños aumenta entre los 4 y los 8 años, y esta tendencia se mantiene durante toda la adolescencia.

2.2.2.5. Principales aportaciones de la socialización al niño

El crecimiento de un niño no es completo sin sus amigos, sobre todo cuando se trata de su autoestima, ya que es a través de estas interacciones interpersonales como descubre muchas cosas sobre sí mismo, incluidos sus puntos fuertes y débiles, las opiniones de los demás, sus lugares en el grupo y otros aspectos de si mismo.

Entre las cosas que aprende están como jugar, cooperar, competir, compartir, comunicarse y empatizar con los demás. Los otros niños son tan importantes para su maduración y desarrollo porque las pautas de sus relaciones con sus iguales son totalmente distintas de las que establece con los que se relaciona en su casa.



Solo a través de un desarrollo social sano pueda adquirir habilidades como la inventiva, la seguridad en si mismo y la evitar el peligro.

2.2.2.6. Cómo establece relaciones a estas edades

A estas edades, los niños comienzan a tener contacto con muchas personas diferentes a medida que crecen, especialmente durante la escuela, y no solo por casualidad. Según los estudios, la similitud es el factor más importante para hacer amigos en estas edades, incluyendo los siguientes factores:

2.2.2.6.1. Género: Los niños o las niñas ya tienen preferencias por los amigos del mismo sexo desde la etapa preescolar y estas preferencias persisten hasta la adolescencia.

2.2.2.6.2. Aficiones y gustos: cuando se trata de música, juegos o deportes, compartir las mismas preferencias y gustos suele ser una fuerte conexión.

2.2.2.6.3. Edad: Por lo general, las amistades se forman con niños de edad similar.

2.2.2.7. Cómo podemos potenciar su socialización

Puesto que la socialización es esencial para el crecimiento personal y la madurez tanto de los chicos como de las chicas, debemos ofrecer actividades que la apoyen. Pero, ¿Cómo podemos difundirlas?



2.2.2.7.1. Para darle la oportunidad de relacionarse con sus iguales, visita con él desde pequeños lugares donde haya más niños, especialmente de su edad.

2.2.2.7.2. Es necesario darles ejemplos, ser un poco menos introvertidos y que nos perciban en relación con los demás. Esto ayudara a los niños, especialmente a los mas tímidos, a mantenerse motivados.

2.2.2.7.3. Cada familia debe viajar según sus posibilidades. Conocer otras culturas, estilos de vida y formas de relacionarse, contribuye a "abrir la mente" del niño y del resto de la familia.

2.2.2.7.4. Las actividades extracurriculares también brindan una buena oportunidad para que el niño se relacione con personas iguales y diferentes a sus compañeros de clase. Las relaciones de amistad con otros niños se fortalecen al ampliar su círculo cotidiano.

2.2.2.8. Dimensiones de la socialización

2.2.2.8.1. Socialización básica

Es el primer paso a través del cual una persona ingresa a la sociedad durante su niñez. Se transmite al núcleo familiar y se da en los primeros años de vida. Se distingue



por una fuerte carga sentimental. Depende de las habilidades del niño, que varían durante su desarrollo psicoevolutivo.

Como el niño no influye en la selección de sus significantes, conecta con ellos casi instintivamente, y el adulto establece las normas, el individuo se convierte en lo que es demás significantes ven de él sin provocar identificación. (Pizarro Laborda et al., 2013).

La socialización básica termina cuando la persona ha establecido al otro generalizado. En ese momento, el individuo ha desarrollado una visión subjetiva de sí mismo y del mundo exterior y ya forma parte de la sociedad.

La socialización básica temprana prepara al niño para ser miembro de la sociedad y le ayuda a crecer en el hogar, que es el centro de la sociedad. La socialización fundamental es importante porque el niño desarrolla una identidad a través de las actitudes y los papeles que desempeña en la sociedad, definiendo quien es y como es. El niño se convierte en lo que sus padres y otras personas significativas consideran que es. (Suárez y Vélez, 2018)



Esta socialización tiene como objetivo educar al niño sobre su yo y el mundo, así como sobre como uno influye en el otro y viceversa. (Suárez y Vélez, 2018). En este punto, el joven empieza a participar en acciones que tienen un impacto en las personas más allá de sí mismo.

Empieza a implicar a otras personas en su propia conducta.

Según Yubero (1998), los niños se socializan cuando se abren al mundo exterior y se dan cuenta de que en el mundo de sus padres hay más de lo que parece. Esto ocurre en sus inicios de vida, cuando el pequeño aprende sus primeras habilidades sociales e intelectuales. Una poderosa carga emotiva impregna la socialización en su conjunto.

2.2.2.8.2. Socialización avanzada

Sus comportamientos, inclinaciones sociales, emociones y gestos expresivos se reflejan en sus actitudes hacia el entorno.

Requieren oportunidad de desarrollar sus sentidos y habilidades corporales, así como la necesidad de participar en actividades físicas, solo pueden aprender



por experiencia propia, sus sentidos necesitan experiencias, y sus músculos necesitan ejercicio.

Yubero (1998), Sostiene que los niños necesitan pasar del control externo al autocontrol a medida que crecen física, mental y emocionalmente y se esfuerzan por independizarse de los adultos. Esto significa asumir las costumbres y valores distintivos de la sociedad a la que se van a asimilar. Según Linguido et al. (1981), La vida del niño es significativa desde el punto de vista efectivo y del desarrollo de su autoconciencia.

2.2.2.8.3. Socialización relacionada a los sentimientos

Linguido et al. (1981) Un componente crucial del proceso por el que aprende a valerse por sí mismo incluye relacionarse con compañeros de su edad, intercambia con ellos ideas que no discuten en casa, tomar decisiones y participar en actividades en las que él y sus compañeros no tienen que rendir cuentas a los mayores.

Aprender a convivir socialmente con los compañeros se ve muy favorecido por el factor maduración. Según Anna Freud, los niños aprenden a gestionar sus problemas en lugar de estar a su merced. También aprenden a moverse, hacer independientes, a



hablar, a utilizar juguetes, a orientarse en un entorno nuevo, a aceptar al profesor como sustituto de su madre, a aceptar a sus compañeros y disfrutar de su compañía, y a ir al baño y comer sin ayuda. También necesitan ser capaces de refrenar algunos de sus antojos e impulsos. Los niños de jardín de infancia, según Jean Piaget, son todavía demasiado autónomos y tienen una visión del mundo muy egocéntrica. Es evidente que los niños en grupo no cooperan, sino que cada uno utiliza a los demás para sus propios fines.

Según Yubero (1998), es la forma de explicar las diferentes formas de acceder, integrarse y estar permanente con un sujeto o a una sociedad que tiene lazos particulares, con las mismas características para formar una sociedad y estar pendiente de sus actos en un grupo social o individual y esto hace que se pueda desarrollar los sentimientos entre los pares.



2.3. Marco conceptual

2.3.1. Juegos tradicionales.

Son los juegos típicos de una región o país en los que solo se utiliza el propio cuerpo o los recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) y no se requieren juguetes tecnológicamente complejos. (Gallego, 2023).

2.3.2. Estrategia.

Es un concepto que se usa ampliamente en los medios, pero también lo usamos mucho en nuestras conversaciones diarias y en una variedad de escenarios. Sin embargo, la estrategia es una idea con múltiples significados y puede usarse en una variedad de situaciones (Software del sol, 2023)

2.3.3. Socialización.

Es la adaptación del ser humano a las normas y acuerdos de comportamiento social de una determinada clase social, para actuar e interactuar en una sociedad. Sobre todos para los niños es indispensable socializar.



2.3.4. Niño.

Es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo que, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida (Radilla, 2021).



2.4. Operacionalización de variables

Cuadro 1. Sistema de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	
V1 JUEGOS TRADICIONALES	Juego motor	<input checked="" type="checkbox"/> Los estudiantes participan de manera activa en "Jugando al tejo".	Sesiones de aprendizaje	
		<input checked="" type="checkbox"/> Se involucran todos los estudiantes en "jugando a matagente".		
		<input checked="" type="checkbox"/> Todos los estudiantes se involucran para jugar a "saltando con la sogá"		
	Juego social	<input checked="" type="checkbox"/> Los estudiantes participan de manera activa en "jugando a las sillas".		
		<input checked="" type="checkbox"/> Demuestran los niños sus talentos "jugando a la gallinita ciega".		
		<input checked="" type="checkbox"/> Participan activamente los estudiantes en el juego de "El lobo".		
	Juego cognitivo	<input checked="" type="checkbox"/> Se busca fortalecer la socialización jugando "a las cuatro esquinas".		
		<input checked="" type="checkbox"/> Jugamos a "encantado".		
	V2 SOCIALIZACIÓN	Sociabilización Básica.		<input checked="" type="checkbox"/> Demuestra los niños sus talentos jugando a "rueda de San Miguel"
				<input checked="" type="checkbox"/> Escuchar señales a un tiempo determinado
<input checked="" type="checkbox"/> Formular Preguntas para aclarar dudas				
<input checked="" type="checkbox"/> Pregunta a su docente sobre las reglas del juego				
<input checked="" type="checkbox"/> Escucha indicaciones que plantea su docente				
Sociabilización Avanzada.		<input checked="" type="checkbox"/> Solicita autorización para participar		
		<input checked="" type="checkbox"/> Juega en grupo respetando reglas	Ficha de observación de entrada. - Logro - Proceso - Inicio	
		<input checked="" type="checkbox"/> Respeta las reglas convencionales		
		<input checked="" type="checkbox"/> Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.		
		<input checked="" type="checkbox"/> Se socializa con niñas (as) de otras secciones o grupos		Ficha de observación de salida. - Logro - Proceso - Inicio
<input checked="" type="checkbox"/> Se socializa con niños de otras secciones y participa espontáneamente jugando				
Sociabilización relacionada a los sentimientos.	<input checked="" type="checkbox"/> Suele disculparse, cuando cometen equivocaciones.			
	<input checked="" type="checkbox"/> Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	<input checked="" type="checkbox"/> Apoya a sus compañeros que tienen problemas			
	<input checked="" type="checkbox"/> Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			



Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1. Método de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio de investigación del presenta trabajo es EXPERIMENTAL esto con la finalidad de demostrar la eficacia de los juegos tradicionales para lograr la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022.

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño que se planteó para el presente trabajo de investigación es el pre-experimental. Con pre y pos test con la finalidad de experimentar en un solo grupo de estudio.

La siguiente es el esquema del diseño de investigación:

G: O₁ - X - O₂



O1 = Pre - test

X = Tratamiento

O2 = Post test

3.2. Población y Muestra

3.2.1. Población

Tomando en cuenta las estadísticas en el cual se analiza el número de niños y niñas matriculados, contando la cantidad total de estudiantes matriculados, es de 28 Niños y niñas, de las edades de 3, 4 y 5 Años.

Tabla 1

Población de la I.E.I. N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022.

N°	GRADOS	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
01	"3 Años"	05	06	11
02	"4 Años"	04	05	09
03	"5 Años"	05	03	08
TOTAL				28

Fuente: Nomina de matrícula de los grados de 3, 4 y 5 Años.

3.2.2. Muestra

Para seleccionar la muestra se empleó el tipo muestreo intencional, conformado por los niños (as) de 5 Años. 05 niñas y 03 niños. Total, de 08 estudiantes de la I.E.I. N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022.

Tabla 2

Muestra de la I.E.I. N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022.

N°	GRADOS	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
01	"5 Años"	05	03	08
TOTAL				06

Fuente: Nomina de matrícula de los grados de 3, 4 y 5 Años.

3.3. Técnicas e Instrumentos

3.3.1. Técnicas:

Para lograr los objetivos del presente proyecto de investigación se aplicará lo siguiente.

3.3.1.1. Observación. Es una de las técnicas más empleadas para realizar una investigación, la cual consiste en el registro sistemático de diferentes acciones, valido y confiable del comportamiento o conducta que manifiesta el ser humano y que se podemos observar cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la vida diaria de los individuos esto de acuerdo a nuestros objetivos propuestos (Arias, 2006; Behar – Rivero, 2008; Tamayo, 2003, citado por Gallardo, 2017, p. 72).

3.3.2. Instrumentos:

Los instrumentos que se utilizó fueron.

3.3.2.1. La ficha de observación entrada. Aplicamos este instrumento para tener conocimiento previo sobre el nivel de eficacia de los juegos tradicionales para lograr la socialización, esto con la



finalidad de preparar los talleres con el grupo experimental y de esa forma ver los cambios en la investigación.

3.3.2.2. Ficha de observación de salida. Este instrumento se aplicó al finalizar el desarrollo de los talleres sobre la estrategia de los juegos tradicionales, con la finalidad de conocer el nivel de eficacia de los juegos tradicionales para lograr la socialización en los estudiantes y de esta forma conocer los cambios que presento la investigación desarrollada.

3.4. Diseño de la prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se empleó la media aritmética esto con la finalidad de comprobar y medir los resultados obtenidos, la fórmula es la siguiente:

Donde:

- \bar{x} : Media aritmética
- Σ : Sumatoria
- F_i : Frecuencia absoluta
- n : Muestra de estudio



Capítulo IV

Resultados y discusión

4.1. Descripción del contexto

La Institución Educativa Inicial 150 de encuentra ubicado en el distrito de Potoni, de la provincia de Azángaro del departamento de Puno.

Potoni es un distrito muy alejado de la provincia de Azángaro, está rodeado de la cordillera de los andes, se encuentra a 4100 m.s.n.m. generalmente la población vive del cuidado de animales como la oveja, alpaca, vacas y otros animales menores, algunos pobladores también realizan la cosecha de papa amarga, y la cañihua. La gran mayoría de la población vive de la minería ya que la producción de animales y la cosecha de animales no es suficiente la mantener a una familia puesto que la falta de agua y otros factores como el tipo de tierra, el clima no favorece la mejorara de la ganadería como el cultivo de alimentos.

El distrito de Potoni cuenta con varias Instituciones Educativa del nivel de educación inicial, primaria, secundaria y CETPROS, la mayoría de los estudiantes provienen de las zonas rurales con dominio de la lengua quechua, las Instituciones Educativas en su mayoría son unidocentes y multigrados puesto que no se cuenta con gran cantidad de población estudiantil.

4.2. Resultados e interpretación

4.2.1. Resultados del objetivo específico 1:

Tabla 3

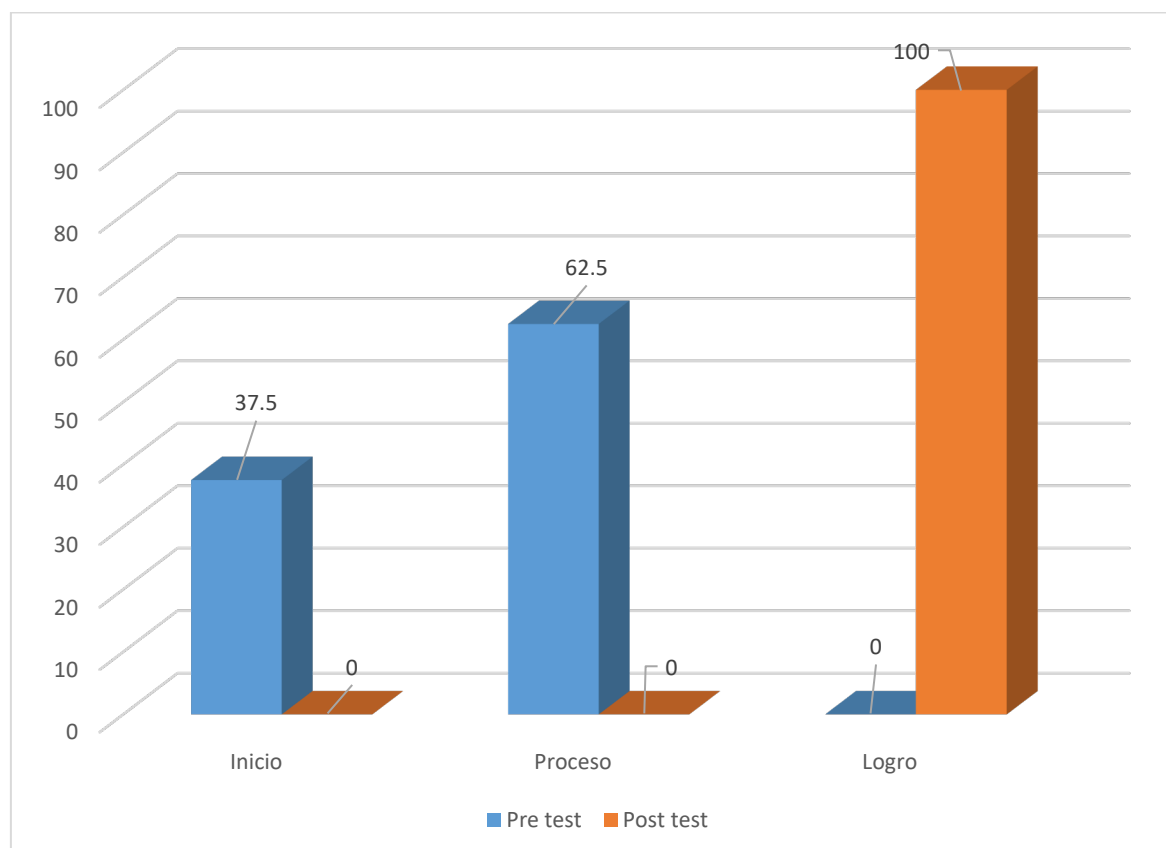
Influencia de los juegos tradicionales en la Socialización básica

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Inicio	3	0	37.5	0.0	37.5	0.0
Proceso	5	0	62.5	0.0	100.0	0.0
Logro	0	8	0.0	100.0	100.0	100.0
Total	8	8	100.0	100.0	100.0	100.0

Fuente: *Ficha de observación.*

Figura 1

Influencia de los juegos tradicionales en la Socialización básica



Fuente: *Tabla N° 3*

Interpretación:

En la tabla 5 y figura 1 se percibe que antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 62.5% que representa a 5 estudiantes de un total de 8 estudiantes, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización básica se encuentra en proceso; luego de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 100% de estudiantes hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización básica se encuentran en nivel de logro, lo que significa que fue eficaz los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización básica de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y la región de Puno del año 2022, Esto debido a que los juegos tradicionales son estrategias prácticos para interrelacionarse con los demás y esto hace que favorezca la socialización y la construcción de aprendizajes de manera conjunta.

Tabla 4

	Estadísticos descriptivos				
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media
Socialización básica - Pre test	8	1,0	1,0	2,0	1,625
Socialización básica - Post test	8	,0	3,0	3,0	3,000
N válido (por lista)	8				

Fuente: Resultados de estadísticos descriptivos de SPSS 22.

De acuerdo a la tabla 6 se evidencia que la socialización básica tiene un valor de 3,000 después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en los niños y un valor de 1,625 antes de la aplicación de la estrategia en consecuencia, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que es eficaz la estrategia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización básica de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y de la región de Puno en el año 2022.

4.2.2. Resultados del objetivo específico 2:

Tabla 5

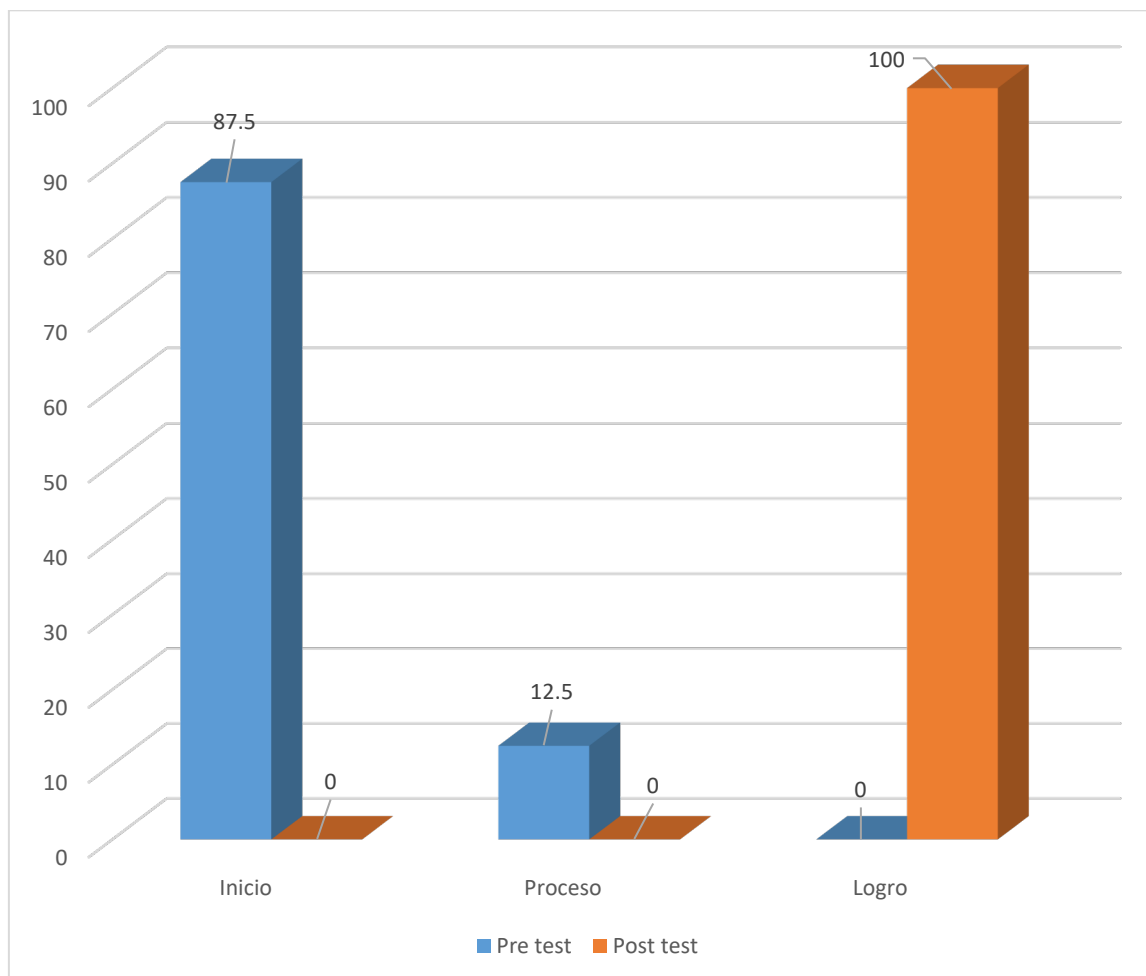
Influencia de los juegos tradicionales en la socialización avanzada

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Inicio	7	0	87.5	0.0	87.5	0.0
Proceso	1	0	12.5	0.0	100.0	0.0
Logro	0	8	0	100.0	100.0	100.0
Total	8	8	100.0	100.0	100.0	100.0

Fuente: *Ficha de observación.*

Figura 2

Influencia de los juegos tradicionales en la socialización avanzada



Fuente: *Tabla N° 5*

Interpretación:

En la tabla 7 y figura 2 podemos percibir que antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 87.5% que representa a 7 estudiantes de un total de 8, hacen evidenciar que la niños y niñas, hacen evidenciar que la socialización avanzada se encuentra en inicio; luego de haber aplicado la estrategia de juegos tradicionales el 100% de estudiantes hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización avanzada se encuentran en nivel de logro, lo que significa que fue eficaz los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización avanzada de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y la región de Puno del año 2022, Esto debido a que los juegos tradicionales son estrategias prácticos para interrelacionarse con los demás y esto hace que favorezca la socialización y la construcción de aprendizajes de manera conjunta.

Tabla 6

Estadísticos descriptivos					
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media
Socialización avanzada - Pre test	8	1,0	1,0	2,0	1,125
Socialización avanzada - Post test	8	,0	3,0	3,0	3,000
N válido (por lista)	8				

Fuente: Resultados de estadísticos descriptivos de SPSS 22.

De acuerdo a la tabla 8 se evidencia que la socialización avanzada tiene un valor de 3,000 después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en los niños y un valor de 1,125 antes de la aplicación de la estrategia en consecuencia, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que es eficaz la estrategia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización avanzada de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y de la región de Puno en el año 2022.

4.2.3. Resultados del objetivo específico 3:

Tabla 7

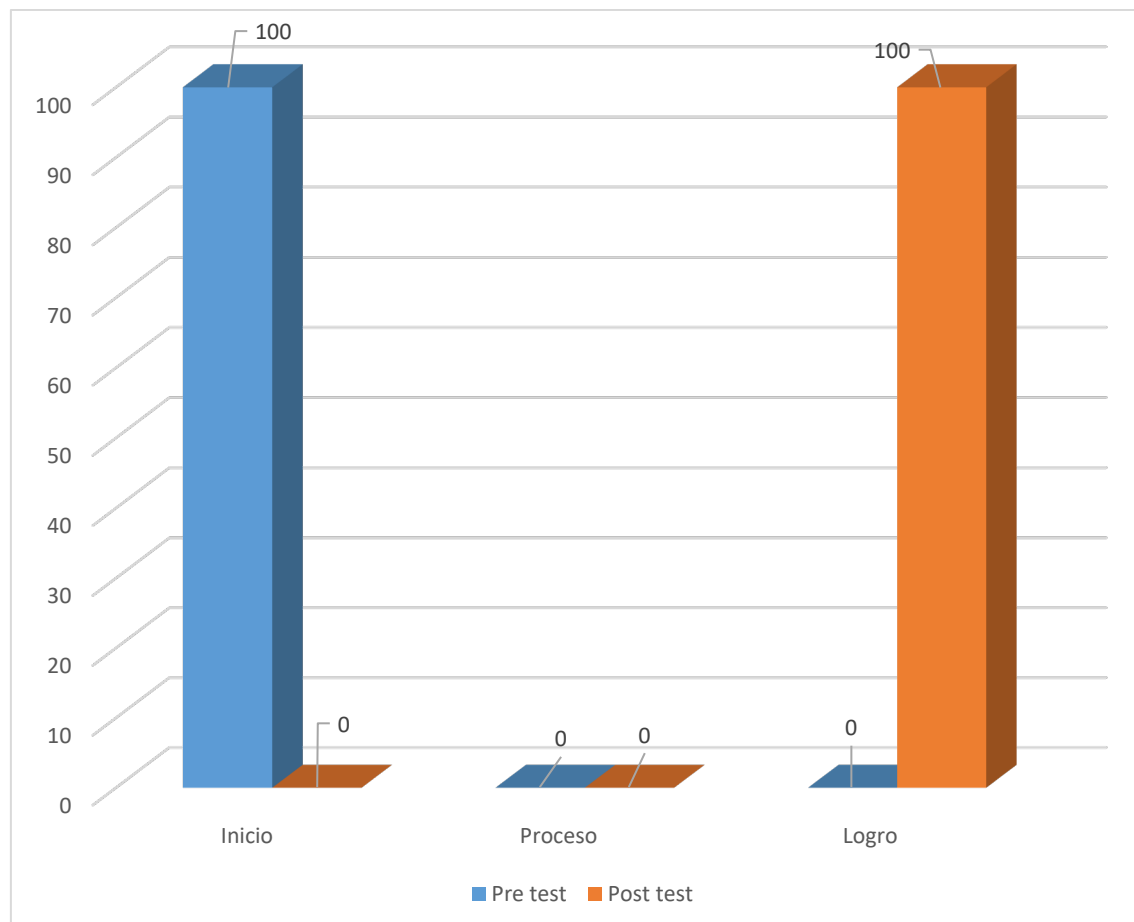
Influencia de los juegos tradicionales en la socialización relacionada con los sentimientos.

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Inicio	8	0	100.0	0.0	0.0	0.0
Proceso	0	0	0.0	0.0	0.0	0.0
Logro	0	8	0.0	100.0	100.0	100.0
Total	8	8	100.0	100.0	100.0	100.0

Fuente: *Ficha de observación.*

Figura 3

Influencia de los juegos tradicionales en la socialización relacionada con los sentimientos.



Fuente: *Tabla N° 7*

Interpretación:

En la tabla 9 y figura 3 se observa que antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 100 % de los niños y niñas hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización relacionada a los sentimientos se encuentra en inicio; pero después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 100% de estudiantes hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización relacionada a los sentimientos se encuentran en nivel de logro, lo que significa que fue eficaz los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización relacionadas a los sentimientos de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y la región de Puno del año 2022, Esto debido a que los juegos tradicionales son estrategias prácticos para interrelacionarse con los demás y esto hace que favorezca la socialización y la construcción de aprendizajes de manera conjunta.

Tabla 8

Estadísticos descriptivos					
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media
Socialización relacionada con los sentimientos - Pre test	8	,0	1,0	1,0	1,000
Socialización relacionada con los sentimientos - Post test	8	,0	3,0	3,0	3,000
N válido (por lista)	8				

Fuente: *Resultados de estadísticos descriptivos de SPSS 22.*

De acuerdo a la tabla 10 se evidencia que la socialización relacionada con los sentimientos se tiene un valor de 3,000 después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en los niños y un valor de 1,125 antes de la aplicación de la estrategia en consecuencia, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que es eficaz la estrategia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización relacionada con los sentimientos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y de la región de Puno en el año 2022.

4.2.4. Resultados del objetivo general:

Tabla 9

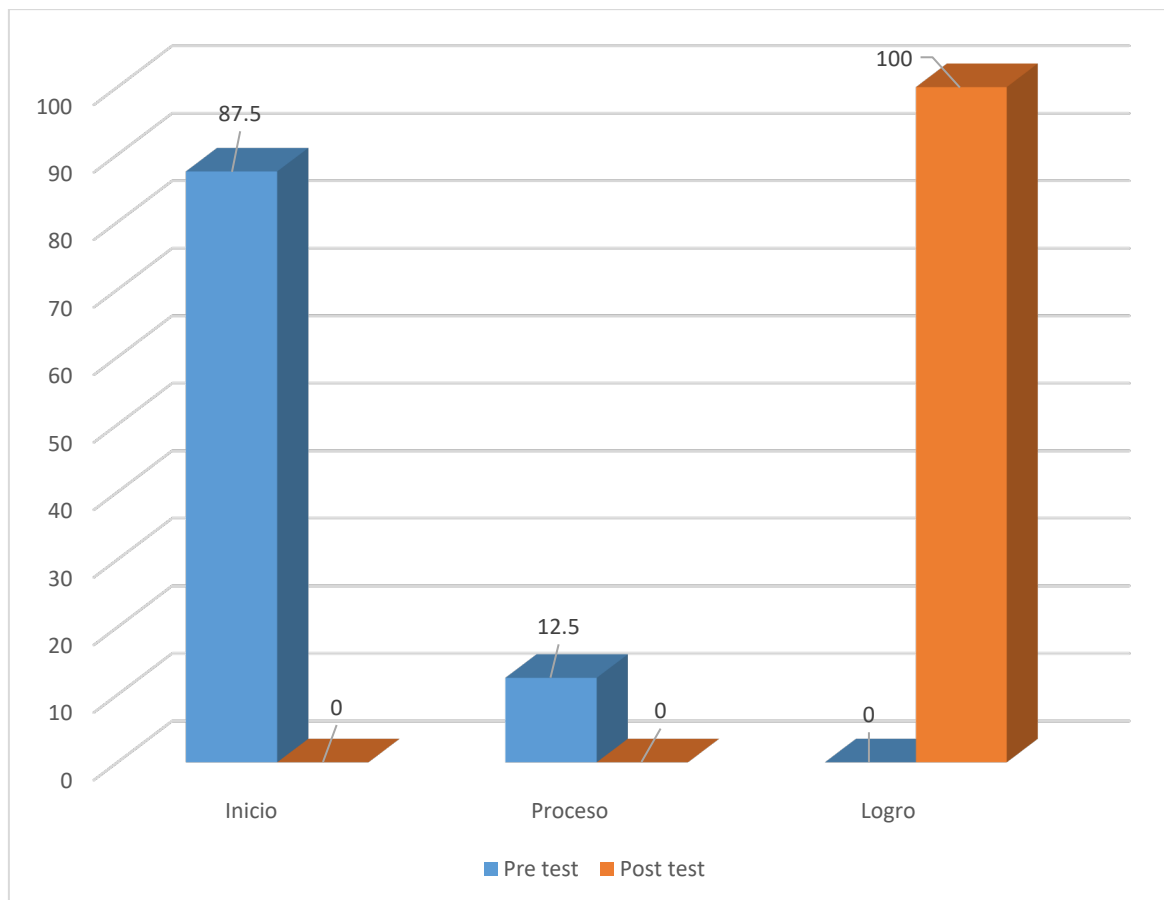
Influencia de los juegos tradicionales en la socialización.

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Inicio	7	0	87.5	0.0	87.5	0.0
Proceso	1	0	12.5	0.0	100.0	0.0
Logro	0	8	0	100.0	100.0	100.0
Total	8	8	100.0	100.0	100.0	100.0

Fuente: *Ficha de observación.*

Figura 4

Influencia de los juegos tradicionales en la socialización.



Fuente: *Tabla N° 9*

Interpretación:

En la tabla 11 y figura 4 se observa que antes de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 87.5 % de los niños y niñas hacen evidenciar que la estrategia de los juegos tradicionales y la socialización se encuentra en inicio; pero después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales el 100% de estudiantes hacen evidenciar que los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización se encuentran en nivel de logro, lo que significa que fue eficaz los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 150 del distrito de Potoni de la provincia de Azángaro y la región de Puno del año 2022, Esto debido a que los juegos tradicionales son estrategias prácticos para interrelacionarse con los demás y esto hace que favorezca la socialización y la construcción de aprendizajes de manera conjunta.

Tabla 10

Estadísticos descriptivos					
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media
SOCIALIZACIÓN - Pre test	8	1,0	1,0	2,0	1,125
SOCIALIZACIÓN - Post test	8	,0	3,0	3,0	3,000
N válido (por lista)	8				

Fuente: Resultados de estadísticos descriptivos de SPSS 22.



4.3. Prueba de hipótesis

Para probar nuestra hipótesis se empleó el diseño estadístico de la media aritmética, teniendo en cuenta la hipótesis nula y la hipótesis alterna según los variables de estudio de investigación.

- **Ha:** Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para la mejora de la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022
- **Ho:** Los juegos tradicionales como estrategia no son eficaces para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022.

Aplicando la fórmula para verificar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022, se tiene como resultado lo siguiente.

$$\bar{X} = \frac{\sum F i}{n}$$

Como la $\bar{x} = 3,000$ después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en los niños y la $\bar{x} = 1,125$ antes de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales, en consecuencia, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que gracias a los juegos tradicionales se mejoró significativamente la socialización en los estudiantes, puesto que del nivel inicio se logró llegar al nivel de logro.



4.4. Discusión

Teniendo los resultados de la investigación se responde al objetivo general. Que, los juegos tradicionales son eficaz para el desarrollo de la socialización en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 150, lo que significa que las estrategias de los juegos tradicionales mejoran los niveles de socialización esto debido a que la estrategia permite interactuar mediante los juegos y de la misma forma la estrategia permite revalorar las prácticas culturales de nuestras sociedades. Los resultados obtenidos se asemejan a estudios ya realizados como el de Yllanes (2019) quien manifiesta que los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la comunidad de San Pablo sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del ayni y la minka.

De la misma forma Salvador (2018) manifiesta que La aplicación de los juegos tradicionales si mejoran la socialización de los niños del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío San Isidro- Frías, puesto que podemos observar que la mayoría de los estudiantes lograron mejorar la integración, comprensión y dialogo entre sus pares.

También podemos mencionar a Cari (2021) quien manifiesta que si hay una relación significativa y directa entre motricidad fina y atención en el aprendizaje, mencionando que las diferencias de la variables tienen consecuencias positivas en el desarrollo de la motricidad fina y en las dimensiones que sostienen la atención que a mayor nivel de atención será mayor el desarrollo de la motricidad fina.



Los resultados obtenidos descriptivos encuentran significancia teórica en Morera Castro, (2008) quien sostiene que los juegos y rondas tradicionales son una forma de rescatar: la memoria de una región, el testimonio de una comunidad, las costumbres de una tierra y las tradiciones que de generación en generación formarán una historia además de ello motivar la recreación familiar a través de los juegos tradicionales no solo favorece la interacción de las y los miembros, sino que también amplía la gama de actividades en las cuales se pueden conocer, divertir, reír, intercambiar ideas y compartir sanamente.

En cuanto al primer objetivo específico, se encontró que los juegos tradicionales son eficaces para la socialización básica ya que el 100 % de estudiantes lograron el nivel de logro luego de ejecutar los talleres de los juegos tradicionales ya que cuando se habla de socialización básica quiere decir que todo estudiante primero desarrolla su motricidad gruesa luego la motricidad fina y para lograr dichos objetivos se debe de desarrollar diferentes talleres la motricidad fina ya que gracias al desarrollo de la motricidad también podemos lograr mejorar los niveles de atención puesto que mayor desarrollo de la motricidad fina, mayor logro de la atención.

También podemos mencionar el estudio de Soto (2018) quien menciona que el empleo de las tecnologías de Comunicación ayudan a mejorar la motricidad fina y en consecuencia el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes escolares, desde luego también podemos encontrar la investigación de Acosta et al. (2016) quien da mucha importancia al desarrollo de actividades que sean gráficas y plásticas para adquirir conocimiento, experiencias y



aprendizajes relevantes. En tanto, el estudio de Licla y Menacho (2020) indica que la implementación de un programa pedagógica que este direccionado al desarrollo de la motricidad fina y al neurociencia que ayudan a mejorar enormemente el aprendizaje y la atención de los estudiantes.

De aquí que, la influencia encontrada se sustenta teóricamente en Viciano Garófano et al. (2017), quienes definen la capacidad motriz como la relación entre los movimientos que realiza un individuo y su desarrollo completo, o, dicho de otro modo, como el desarrollo interconectado entre sus habilidades motoras, sociales y psicológicas. Es razonable concluir que el desarrollo de la motricidad es crucial para los estudiantes de preescolar, ya que se debe priorizar el desarrollo de la tipología motriz fina, que se define como el conjunto de movimientos musculares pequeños útiles para el desarrollo de actividades como usar materiales como plastilina o papel, dibujar o pintar, entre otras.

Cabrera y Dupeyrón, (2019), Para desarrollar estrategias de aprendizaje efectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los profesionales de la educación deben considerar el neuroaprendizaje, también conocido como neuroeducación. Pherez et al. (2018), porque es un campo que combina enfoques pedagógicos, psicológicos y de neurociencia para obtener una mejor comprensión de cómo funciona la estructura cerebral en la adquisición de aprendizaje (Pherez et al., 2018), en el que participan los lóbulos cerebrales, siendo el lóbulo parietal responsable de los procesos cognitivos fundamentales como la atención (Cabrales, 2015) que incluye procesos importantes de aprendizaje como la recopilación, mantenimiento y recuperación de datos (Rivas,



2008). En este contexto, la atención sostenida se refiere a la intensidad con la que una persona se concentra en un solo estímulo u objeto perceptivo durante un período de tiempo prolongado.

Los resultados de esta investigación, se asemejan con la tesis o estudios presentados por diferentes autores, quienes gracias a los estudios desarrollados mejoraron y crearon estrategias novedades para el proceso de enseñanza y aprendizaje, todo esto con el objetivo de impartir aprendizaje acorde a las necesidades e interese de los educandos en los diferentes niveles de enseñanza. En conclusión, podemos manifestar que la práctica de los juegos tradicionales tiene diferentes propósitos pedagógicos y educativos, mejorarán la socialización, aumenta los niveles de concentración y aprendizaje, al mismo tiempo permite revalorar las costumbres y tradicionales de las escuelas del ayer.

Gracias a la investigación desarrollada podemos manifestar también que las estrategias lúdicas permiten el aprendizaje de manera dinámica, social, practica y divertida del conocimiento requeridas y necesidades para los educandos.

Después de las revisiones bibliográficas y los antecedentes en cuanto a las teorías y los conceptos de diferentes autores podemos concluir que los juegos tradicionales son una herramienta valiosa para lograr que los niños desarrollen el aspecto social el cual favorece para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral.



Conclusiones

PRIMERA: Se ha comprobado que los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la socialización básica ya que 100 % de los estudiantes tienen el nivel logrado después de haber aplicado la estrategia de juegos tradicionales en los estudiantes de 5 años, en consecuencia, podemos descartar la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna.

SEGUNDA: De acuerdo a la investigación realizada comprobamos que los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la socialización avanzada, podemos afirmar esto ya que el 100 % de los estudiantes mejoraron en su nivel de socialización llegando al máximo nivel de logro después de haber realizado diferentes talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 150.

TERCERA: Los juegos tradicionales son eficaces para la mejora de la socialización relacionada a los sentimientos de los estudiantes del nivel de educación inicial 150, ya que luego de haber aplicado la estrategia de juegos tradicionales el 100 % de los estudiantes mejoraron al máximo nivel de logro en la socialización con sus pares, esto podemos evidenciar en cada uno de los resultados obtenidos en la investigación.

CUARTA: Podemos concluir que la estrategia de los juegos tradicionales es eficaz para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa 150 del distrito de Potoni, esto de acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, en un inicio el 87.5 % de estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, luego de aplicar las estrategias de los juegos tradicionales la socialización en los estudiantes mejoró considerablemente, ya que el 100% de estudiantes llegaron al nivel de logro aplicando el post test.



Recomendaciones

PRIMERA: A todos los estudiantes de los diferentes niveles de la Educación Básica regular que sigan impulsando la práctica diaria de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización básica, esto con la finalidad de fortalecer las relaciones humanas.

SEGUNDA: A las docentes que consideren en sus actividades diarias y en el desarrollo de las competencias de aprendizaje la estrategia de los juegos tradicionales esto con la finalidad de tener estudiantes preparados, comprometidos en la socialización avanzada con practica de valores para tener una sociedad que busca lograr objetivos de manera conjunta y no por interés particulares de manera individual.

TERCERA: A los padres de familia, hacer prácticas de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización relacionada a los sentimientos de los estudiantes, con la finalidad de tener niños solidarios, autocríticos, responsables y que contribuyan en la formación de una sociedad más justa y humano respetándonos aun con nuestras diferencias, religiosas, lengua, costumbres, raza y otros aspectos de la humanidad.

CUARTA: A las autoridades de la Unidad de Gestión Educativa Local de Crucero, que consideren e impulsen para las jornadas diarias los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de las diferentes Instituciones Educativas Iniciales y demás niveles educativos ya que es fundamental las relaciones humanas para lograr cualquier objetivo.



Referencias bibliográficas

- Acosta Vargas, Z. L., Ruiz Varon, L. E., & Vergaño Yate, L. M. (2016). *implementacion de tecnicas gráfico-plasticas como estrategia pedagogica para el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel de preescolar* (Issue June).
- Agramonte, E. A. (1 de febrero de 2011). *juegos y deportes populares y tradicionales*. Obtenido de <https://docplayer.es/69748541-Juegos-y-deportes-populares-y-tradicionales.html>.
- Alvarez, C. (16 de enero de 2017). *UN COMO MD*. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/como-jugar-a-el-rey-dice-2435.html>.
- Aprendiendo matematica. (2013). *matematica que se entiende y se disfruta*. Obtenido de <https://aprendiendomatematicas.com/malena-martin/>
- Betina Lacunza, A., & Contini de Gonzale, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos En Humanidades, XI(XXIII)*, 159–182.
- Cabrales, A. (2015). Neuropsicología y la localización de las funciones cerebrales superiores en estudios de resonancia magnética funcional con tareas. *Acta Neurológica Colombiana, 31(1)*, 92–100.
<https://doi.org/10.22379/2422402214>
- Cabrera Valdés, B. de la C., & Dupeyrón García, M. de las N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive Revista de Educación, 17(2)*, 222–228.
<http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>



- Castro - Ramirez, A. E., & Ramirez - Salinas, C. (2017). "Gallina ciega."
ECOFRONTERAS, 21, 8–9.
<https://revistas.ecosur.mx/ecofronteras/index.php/eco/article/view/1688>.
- Conmishijos. (s.f.). Obtenido de <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-escondite-juegos-tradicionales-para-ninos/>
- Educa peques. (2019). *Portal de educacion infantil y Primaria*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/estimulapeques/juego-de-las-sillas.html>.
- Fourment, K. (2012). El juego como facilitador del desarrollo comunitario.
Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado "La Garita." *Tesis PUCP*.
- Fuentes, A. (10 de abril de 2023). *Escuela en la nube*. Obtenido de <https://www.escuelaenlanube.com/juego-de-las-cuatro-esquinas/>
- Galindo, C. (2018). *Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas* (Vol. 0).
http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE_CABANILLAS%2C_IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación. *Universidad Continental*, 1, 98.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gallego, L. (9 de enero de 2023). *Los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://mipge.com/los-juegos-tradicionales/>
- Janot, J. B., & Verdeny, J. M. M. (2018). *Juegos multiculturales 225 Juegos tradicionales para un mundo global* (Paidotribo).



- Juego y deporte descubre juegos tradicionales y deportes. (s.f.). *Juego y deporte*. Obtenido de <https://www.juegoydeporte.com/juegos/populares-tradicionales/>
- La comuna. (2023). *Así se juega*. Obtenido de <https://asisejuega.com/juegos-infantiles/rueda-de-san-miguel/>
- Licla Aguilar, E. S., & Menacho Rivera, A. S. (2020). Motricidad fina y neuroaprendizaje en la atención en niños de 3 años IEI N° 354 Comas, 2020. *CIID Journal*, 1(1), 283–302. <https://doi.org/10.46785/ciidj.v1i1.63>
- Linguido, M., Zorraindo, M., & Linguido, M. C. Z. M. R. (1981). Proceso de socialización en la etapa preescolar. *Revista de Psicología -Segunda Epoca-*, 8(0), 26–31.
- Martinez, M. (27 de setiembre de 2023). *MD*. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/como-jugar-al-domino-cuantas-personas-fichas-y-reglas-1206.html>
- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria*. 1–46. https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf
- Medina, V. (2023). *guia infantil*.
- MINEDU. (2013). Componente Desarrollo y Aprendizaje de las niñas y niños menores de 5 años. *Midis*, 175. http://www.midis.gob.pe/wp-content/uploads/2019/08/DT_Desarrollo_Aprendizaje_042017v6.pdf
- MINEDU. (2016). Deporcencia. *MINEDU*, 6(August), 128.
- Morales Babativa, D. F., Aguirre Pulido, J. A., Daza Arévalo, L. S.,



lauste_22@hotmail.com, jhonatanfit@gmail.com, & danielfernando.dfmb@gmail.com. (2019). Los juegos cooperativos como una propuesta pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social con los niños de grado 3ro de la IED Robert Francis Kennedy. In *instname:Universidad Libre*.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15793>

Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista En Ciencias Del Movimiento Humano y Salud*, 5(1). <https://doi.org/10.15359/mhs.5-1.1>

Morillo-Baro, J. P., Reigal, R. E., & Hernández-Mendo, A. (2015). Análisis del ataque posicional de balonmano playa masculino y femenino mediante coordenadas polares. *RICYDE: Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*, 11(41), 226–244. <https://doi.org/10.5232/ricyde>

Nicol, L. p. (10 de febrero de 2021). Obtenido de <https://laprofenicol.com/que-son-los-juegos-tradicionales/>

NURY ROXANA CARI TURPO PARA. (2021). Motricidad fina y neuroaprendizaje en la atención de niños de la institución educativa adventista “los ángeles” de san antón. 2005–2003, 8.5.2017, הארץ.

Parchis. (2016). Wikipedia La Inciclopedia Libre.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Parchís>

Pherez, G., Vargas, S., & Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente TT - Neurolearning, an educational proposal: tools to improve teacher praxis. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 18(34), 149–166.



- Pizarro Laborda, P., Santana Lopez, A., & Vial Lavin, B. (2013). La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en contextos escolares The Participation of the Family and its Association to Learning Processes in Children in School Contexts. *Perspectivas En Psicología*, 9, 271–287.
<http://www.redalyc.org/pdf/679/67932397003.pdf>
- Radilla, E. (12 de abril de 2021). *ALEPH*.
- Rivas Navarro, M. (2008). aprendizaje significativo - DIANA. In *Procesos Cognitivos Y Aprendizaje Significativo*.
[http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4809/Procesos cognitivos y aprendizaje significativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4809/Procesos%20cognitivos%20y%20aprendizaje%20significativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rocher, G. (1990). *Introduccion a la sociologia general*.
- Romero, J., & Aguerrebeher, L. (2013). *¿Lobo está?* (Del Naranj).
- Salvador, C. (2018). *Los Juegos Tradicionales Para Mejorar La Socializacion De Los Niños De 5 Años Del Pronoei Pastores De Cristo Del Caserío De San Isidro- Frias 2017*. I(120), 0–1.
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sierra, M. de los S. (2009). “Los juegos tradicionales.” *Innovacion y Experiencias Educativas*, 1–13.
- Sonlleva Velasco, M. (2016). *¿Con qué jugamos si no hay juguetes? : La infancia y el juego en la posguerra española (1939 – 1951) desde el relato*



de vida. *Revista Ludicamente*, 5(9), 4.

Soto, L. (2018). *Las tics como herramienta pedagógica para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa pedritas*. <https://core.ac.uk/download/pdf/323208703.pdf>

Sotware del sol. (2023). *Sotware del sol*. Obtenido de <https://www.sdelsol.com/glosario/estrategia/>

Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la efectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12(20), 173–198. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776%0Afile:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EIPapelDeLaFamiliaEnElDesarrolloSocialDelNino-6573534.pdf>

Viciano Garófano, V., Guirado, C., Chacón Cuberos, R., Padial Ruz, R., & Martínez Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 47, 89–105.

Wikipedia la enciclopedia libre. (s.f.). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Salto_a_la_cuerda

Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N° 256 San Pablo –Ayacucho*. 60. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf

Yubero, S. (1998). Socialización y aprendizaje social. *JM León, S. Barriga, T. Gómez, B. González, S. Medina y FJ Cantero, Psicología Social*.



ANEXOS:

Anexo 1. FICHA DE OBSERVACIÓN PRE TEST

Nombre de niño (a) observado: _____

Sección: _____ Edad: _____

Género: Masculino () Femenino () Lugar y Fecha: _____

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la respuesta que más se aproxime a tu punto de opinión o percepción.

DIMENSIONES	INDICADORES	A	B	C
Socialización básica	Escucha señales a un tiempo determinado.			
	Formula preguntas para aclarar sus dudas.			
	Pregunta a su docente sobre las reglas del juego.			
	Escucha las indicaciones que plantea su profesora.			
	Solicita autorización para participar.			
Socialización avanzada	Juega en grupo respetando reglas.			
	Respeto las reglas convencionales.			
	Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.			



	Se socializa con niños (as) de otras secciones o grupos.			
	Se socializa con niños de otras secciones y participa espontáneamente jugando.			
Socialización relacionada con los sentimientos	Suelen disculparse, cuando comenten equivocaciones.			
	Expresan sus sentimientos ante sus compañeros.			
	Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	Apoya a sus compañeros que tienen problemas.			
	Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			

TABLA DE VALORES

CRITERIOS	VALOR ALFABÉTICO	VALOR NUMÉRICO
Logro	A	3
Proceso	B	2
Inicio	C	1



Anexo 2. FICHA DE OBSERVACIÓN POST TEST

Nombre de niño (a) observado: _____

Sección: _____ Edad: _____

Género: Masculino () Femenino () Lugar y Fecha: _____

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la respuesta que más se aproxime a tu punto de opinión o percepción.

DIMENSIONES	INDICADORES	A	B	C
Socialización básica	Escucha señales a un tiempo determinado.			
	Formula preguntas para aclarar sus dudas.			
	Pregunta a su docente sobre las reglas del juego.			
	Escucha las indicaciones que plantea su profesora.			
	Solicita autorización para participar.			
Socialización avanzada	Juega en grupo respetando reglas.			
	Respeto las reglas convencionales.			
	Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.			
	Se socializa con niños (as) de otras secciones o grupos.			
	Se socializa con niños de otras secciones y participa			



	espontáneamente jugando.			
Socialización relacionada con los sentimientos	Suelen disculparse, cuando comenten equivocaciones.			
	Expresan sus sentimientos ante sus compañeros.			
	Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	Apoya a sus compañeros que tienen problemas.			
	Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			

TABLA DE VALORES

CRITERIOS	VALOR ALFABÉTICO	VALOR NUMÉRICO
Logro	A	3
Proceso	B	2
Inicio	C	1



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 – POTONI- AZÁNGARO – PUNO, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿La estrategia de los juegos tradicionales son eficaces para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022?</p>	<p>General</p> <p>Demostrar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022.</p>	<p>General</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para desarrollar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente: La socialización</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Experimental</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población:</p> <p>Niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial 150 del distrito de Potoni, Azángaro.</p>
<p>Específicos</p> <p>¿Los juegos tradicionales son eficaces como estrategia para la práctica de la socialización básica de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 -</p>	<p>Específicos</p> <p>Comprobar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para la práctica de la socialización básica en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 -</p>	<p>Específicos</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para la práctica de la socialización básica de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa</p>		



<p>Potoni – Azángaro - Puno, 2022?</p> <p>¿En qué medida los juegos tradicionales son eficaces como estrategia para desarrollar la socialización avanzada en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022?</p> <p>¿Los juegos tradicionales son eficaces como estrategia para desarrollar la socialización relacionadas a los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022?</p>	<p>Potoni – Azángaro - Puno, 2022.</p> <p>Demostrar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización avanzada de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la socialización relacionadas a los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.</p>	<p>Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para desarrollar la socialización avanzada de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia son eficaces para desarrollar la socialización relacionadas a los sentimientos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni – Azángaro - Puno, 2022.</p>		<p>Muestras: Niños y niñas de 5 años de edad (5 niñas y 3 niños) de la Institución Educativa Inicial 150 del distrito de Potoni, Azángaro.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación de entrada. Ficha de observación de salida.</p> <p>Diseño de prueba de hipótesis: La media aritmética</p>
---	--	--	--	--



TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

I. NOMBRE DEL TALLER: “JUGANDO AL TEJO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 24 / 03 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
<i>PERSONAL SOCIAL</i>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Los niños y niñas juegan “a los tejos” respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
<i>PSICOMOTRIZ</i>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		

IV. PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas realizan ejercicios de calentamiento. - Seguidamente se les muestra una lámina del juego EL TEJO, en donde estará el plano del tejo.  <p>A cada niño se le reparte una cartulina A4 en la cual deberán copiar el plano del tejo, los niños y niñas copian el plano.</p> <p>¿Qué dibujaron? ¿Les pareció fácil? ¿Qué figuras geométricas utilizamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué será?</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas.</p> <p>“EL TEJO”.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Patio</p> <p>Tiza</p> <p>Equipo de sonido</p>	<p>15 Minutos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Los niños y niñas se organizan en grupos de a cuatro, cada grupo dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar al tejo, compuesto por figuras geométricas y con números del 1 al 10.</p> <p>Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y</p>		<p>25 Minutos</p>

lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de figura geométrica a la otra,

hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

I. NOMBRE DEL TALLER: "MATA GENTE"

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 31 / 03 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

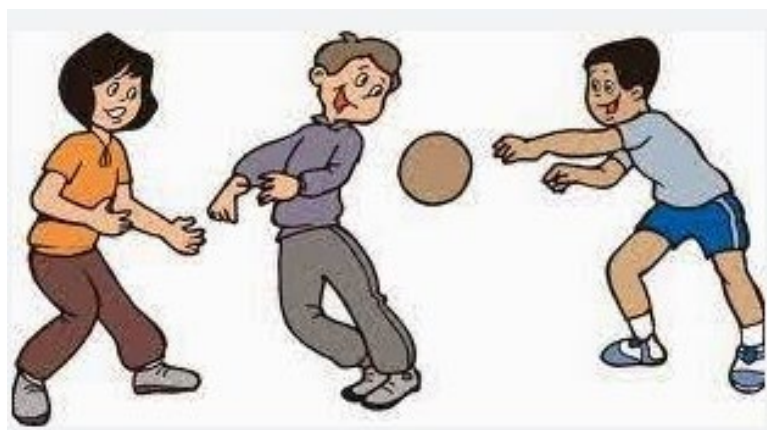
III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Los niños y niñas juegan "a mata gente" respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ✓ Se expresa corporalmente.		

Para realizar este juego, necesitas seguir unos pasos simples que consisten en los siguiente:

REGLAS

1. Este juego se jugará dentro de un lugar corto un área determinada, si el número de participantes excede a cinco, el espacio determinado será el doble.
2. Como máximo debe haber 15 personas.
3. El que atrapa el balón, tiene la opción de acumular una vida o de hacer entrar a un compañero que haya salido.
4. A quien le toque el balón queda descalificado
5. El último que quede intacto será el ganador.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa de manera adecuada.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

I. NOMBRE DEL TALLER: “LA SOGA O LA CUERDA”

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 14 / 04 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Los niños y niñas juegan “A la sogá” respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ✓ Se expresa corporalmente.		

Se puede jugar de forma individual, sin embargo, para hacerlo más entretenido y divertido, **es recomendable que se haga a partir de 2 niños.**

Para realizar este juego, necesitas seguir unos pasos simples que consisten en los siguiente:

1. Se selecciona a un jugador por azar o con cualquier estrategia, el jugador seleccionado será el primero en saltar.
2. Dos participantes se encargarán de girar la cuerda tomando los extremos con las manos y haciendo movimientos circulares
3. El que salta la cuerda deberá hacerlo hasta que la toque o se detenga.
4. El perdedor deberá pasar a sostener la cuerda.
5. Se repite el proceso para elegir el próximo participante que saltará la cuerda

Gana el participante que logre saltar la cuerda por más tiempo o realice más saltos.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa de manera adecuada.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I. NOMBRE DEL TALLER: "JUEGO DE LAS SILLAS"

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 21 / 04 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
<i>PERSONAL SOCIAL</i>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Los niños y niñas juegan "A juego de las sillas" respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
<i>PSICOMOTRIZ</i>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		

que el número de participantes. Es decir, si hay 5 jugadores, solo hay 4 sillas.

Reglas e instrucciones

1. Se colocan las sillas en un círculo, mirando todas en la misma dirección.
2. Se inicia la música y los jugadores caminan y/o corren alrededor de las sillas.
3. Cuando se detiene la música, los jugadores deben sentarse en una silla. El jugador que no consigue una silla queda eliminado del juego.
4. En cada ronda se quita una silla. Por lo tanto, en la siguiente ronda habrá una silla menos que el número de jugadores.
5. El juego continúa hasta que solo quede un jugador, quien es el ganador.

El juego de las sillas es una excelente forma para mejorar la coordinación y la capacidad de reacción.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

I. NOMBRE DEL TALLER: “LA GALLINITA CIEGA”

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccancecapa Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 05 / 05 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
PERSONAL SOCIAL	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Los niños y niñas juegan “A la gallinita ciega” respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		

Una vez seleccionada la gallinita ciega debe colocarse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada y se le puede dar algunas vueltas para confundirlo un poquito.

Los otros niños se colocarán alrededor de la gallinita y esta intentará atraparlos, una vez atrape a alguno deberá de reconocerlo únicamente utilizando sus manos.

Reglas

1. Si un jugador es atrapado y reconocido por la gallinita ciega, este es eliminado del juego.
2. Los jugadores eliminados pueden ayudar a la gallinita ciega con sus voces e indicaciones para atrapar a los otros jugadores.
3. El juego se termina cuando la gallinita atrape a todos los jugadores o se termine el tiempo.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa de manera adecuada.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

I. NOMBRE DEL TALLER: "EL LOBO"

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 12 / 05 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Los niños y niñas juegan "A el Lobo" respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ✓ Se expresa corporalmente.		



LETRA DE LA CANCIÓN

Grupo: *Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
¿Lobo estás?*

Lobo: *Me estoy poniendo los pantalones.*

Grupo: *Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
¿Lobo estás?*

Lobo: *Me estoy poniendo el chaleco.*

Grupo: *Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
¿Lobo estás?*

Lobo: *Me estoy poniendo el saco.*

Grupo: *Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
¿Lobo estás?*

Lobo: *Me estoy poniendo el sombrero.*

Grupo: *Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
¿Lobo estás?*

Lobo: *Ya salgo para comérmelos a todos.*

Para realizar este juego, necesitas seguir unos pasos simples que consisten en los siguiente:

1. Formar un grupo de al menos seis niños para iniciar el juego.
2. Establecer las reglas del juego.
3. Sortear para ver quién será el lobo.

4. Establecer los lugares en donde se puede correr.
5. Los otros cantan tomados de la mano formando un círculo mientras el lobo está en medio de ellos.
6. El lobo siempre debe responder a las preguntas de los demás niños.
7. Cuando el lobo considere que puede salir a agarrarlos, da la señal.
8. Todos los niños que formaron el círculo deben salir corriendo para evitar ser capturados por el lobo.

¿Quién gana?

Los jugadores que escapen del lobo, o el lobo si los atrapa a todos.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa de manera adecuada.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

I. NOMBRE DEL TALLER: "LAS CUATRO ESQUINAS"

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 19/ 05 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
<i>PERSONAL SOCIAL</i>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Los niños y niñas juegan a "Las cuatro esquinas" respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
<i>PSICOMOTRIZ</i>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		



cantidad de personas, aunque se recomienda un mínimo de cuatro jugadores.

El objetivo del juego es ser el último jugador en quedar en pie.

Para ello, debes evitar que te toquen mientras te mueves por las cuatro esquinas del área de juego.

Reglas

1. El juego comienza con un jugador en el medio del área de juego, que se llama "el cazador". El resto de los jugadores se colocan en cada una de las cuatro esquinas.
2. Cuando el cazador dice "¡A jugar!", los jugadores de las esquinas deben cambiar de esquina en cualquier dirección.
3. Mientras los jugadores se mueven, el cazador intenta tocar a los jugadores. Si un jugador es tocado, se convierte en el nuevo cazador.
4. Los jugadores no pueden permanecer en la misma esquina durante más de dos turnos seguidos.
5. Si un jugador no tiene una esquina a la que moverse, pierde y sale del juego.

Instrucciones

1. Reúne a un grupo de jugadores y asegúrate de tener un área de juego clara y sin obstáculos.
2. Elige a un jugador para comenzar como el cazador y haz que los demás se coloquen en las esquinas.
3. Cuando el cazador dice "¡A jugar!", los jugadores cambian de esquina en cualquier dirección.
4. El cazador intentará tocar a los jugadores mientras se mueven.
5. Si un jugador es tocado, se convierte en el nuevo cazador.

6. Los jugadores deben moverse rápidamente y ser astutos para evitar ser tocados por el cazador.
7. Si un jugador no tiene una esquina a la que moverse, pierde y sale del juego.
8. El último jugador en pie gana



CIERRE

5
Minut
os

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa de manera adecuada.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

I. NOMBRE DEL TALLER: “ENCANTADO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	150
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccanceca Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 26 / 05 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
PERSONAL SOCIAL	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	<p>Los niños y niñas juegan a “Encantado” respetando las reglas.</p>	<p>Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		

En algunas versiones de este juego, existe una guarida donde las “víctimas” se pueden proteger del encantador. Este último puede forzar a las víctimas a salir de su escondite gritando a todo pulmón: “¡A las tres se quema la base, uno, dos, tres!”.

Al escuchar dicho grito, las víctimas deben de salir corriendo y esquivar todos los intentos del encantador para no quedar “encantado”

Reglas

1. Un jugador únicamente puede ser desencantado si otro jugador de su equipo lo toca.
2. No es permitido permanecer junto a un jugador de tu equipo que se encuentre encantado por mucho tiempo.
3. Gana el equipo que logre encantar a todos los jugadores del equipo contrario.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.

5
Minut
os



TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

I. NOMBRE DEL TALLER: “RUEDA DE SAN MIGUEL”

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	150
N°	
EDAD	5
DIRECTORA	Mary Isabel Mamani Paiva
PROFESORA DE AULA	Gloria Marleni Puraca Checca
ASESOR	Gloria Marleni Puraca Checca
EJECUTORA	Martha Ccancecapa Catacora
LUGAR Y FECHA	Potoni, 02 / 06 / 2023
DURACIÓN	45 Minutos

III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	SITUACIÓN DESAFIANTE	APRENDIZAJE ESPERADO
PERSONAL SOCIAL	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Los niños y niñas juegan a “Rueda de San Miguel” respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		



encargado de elegir a un compañero para que se voltee al decir su nombre y así sucesivamente hasta voltear a todos los integrantes.

Después de que todos estén volteados, los niños seguirán cantando y disfrutando hasta que todos recuperen su posición original.

No puedes jugar este divertido pasatiempo, si no te sabes la letra de su famosa canción, por eso aquí te la dejamos:

“A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel.

Todos traen su caja de miel.

A lo maduro, a lo maduro

Que se voltee -nombre de un jugador- número uno ...” (se repite el coro)

REGLAS

1. Elegir al jugador que estará en el centro.
2. Delimitar cuántos jugadores participarán.
3. Determinar cuánto tiempo jugarán.
4. Los integrantes del círculo deberán cantar toda la canción.
5. El jugador del centro únicamente hablará para elegir a quien se volteará.
6. El jugador del centro debe voltear a todos los que integran el círculo.
7. Una vez que todos estén volteados, el jugador del centro volverá a nombrarlos uno a uno.
8. Todos los jugadores volverán a su posición inicial.

¿Quién gana?

No hay ganador, es un juego recreativo que busca la convivencia.

CIERRE



¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc. Para terminar la actividad educativa de manera adecuada.

5
Minut
os



UNIVERSIDAD ANDINA
"NESTOR CACERES VELASQUEZ"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

VALIDACION DE INSTRUMENTO

TITULO: Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 150 Potoni – Azángaro – Puno, 2022

Autor del instrumento: MARTHA CCANCCAPA CATAORA

Validado por el magister: RODRIGO PERCY CONDORI SALAS

Nombre del instrumento: Ficha de observación.

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:

LOS JUEGOS TRADICIONALES

DESARROLLO DE SESIONES

I.NOMBRE DEL TALLER: "JUGANDO AL TEJO"

II.DATOS INFORMATIVOS:

Table with 2 columns: Variable and Value. Rows include: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° (150), EDAD (5), DIRECTORA (Mary Isabel Mamani Paiva), PROFESORA DE AULA (Gloria Marleni Puraca Checca), ASESOR (Gloria Marleni Puraca Checca), EJECUTORA (Martha Ccanccapa Catacora), LUGAR Y FECHA (Potoni, 24 / 03 / 2023), DURACIÓN (45 Minutos).



III. SELECCIÓN DE ACTITUD:

<i>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</i>			
<i>AREA</i>	<i>COMPETENCIA Y CAPACIDAD</i>	<i>SITUACIÓN DESAFIANTE</i>	<i>APRENDIZAJE ESPERADO</i>
<i>PERSONAL SOCIAL</i>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Los niños y niñas juegan “a los tejos” respetando las reglas.	Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.
<i>PSICOMOTRIZ</i>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa corporalmente. 		

XIII. PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas realizan ejercicios de calentamiento. - Seguidamente se les muestra una lámina del juego EL TEJO, en donde estará el plano del tejo.  <p>A cada niño se le reparte una cartulina A4 en la cual deberán copiar el plano del tejo, los niños y niñas copian el plano.</p> <p>¿Qué dibujaron? ¿Les pareció fácil? ¿Qué figuras geométricas utilizamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué será?</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas.</p> <p>“EL TEJO”.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Patio</p> <p>Tiza</p> <p>Equipo de sonido</p>	<p>15 Minutos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Los niños y niñas se organizan en grupos de a cuatro, cada grupo dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar al tejo, compuesto por figuras geométricas y con números del 1 al 10.</p> <p>Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y</p>		<p>25 Minutos</p>

lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de figura geométrica a la otra,

hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.



CIERRE

¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?

Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.

5
Minut
os



PROMEDIO DE VALORACION:

BUENA

OPINION DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	Rodrigo Percy Condori Salas	DNI:	47038774
DIRECCION DOMICILIARIA	Av. La Paz S/N	TELEFONO / CELULAR	966575727
GRADO ACADEMICO	MAGISTER		
CORREO ELECTRONICO	rodripcss@gmail.com		
MENCION	Administración y Gerencia Educativa		

.....
Mgtr. Rodrigo Percy Condori Salas



VALIDACION DE INSTRUMENTO

TITULO: Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 150 Potoni – Azángaro – Puno, 2022

Autor del instrumento: MARTHA CCANCCAPA CATAORA

Validado por el magister: RODRIGO PERCY CONDORI SALAS

Nombre del instrumento: Ficha de observación.

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: OBSERVACION.

LA SOCIALIZACION

Anexo 2. FICHA DE OBSERVACIÓN PRE TEST

Nombre de niño (a) observado: _____

Sección: _____ Edad: _____

Género: Masculino () Femenino () Lugar y Fecha: _____

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la respuesta que más se aproxime a tu punto de opinión o percepción.

DIMENSIONES	INDICADORES	A	B	C
Socialización básica	Escucha señales a un tiempo determinado.			
	Formula preguntas para aclarar sus dudas.			
	Pregunta a su docente sobre las reglas del juego.			
	Escucha las indicaciones que plantea su profesora.			
	Solicita autorización para participar.			



Socialización avanzada	Juega en grupo respetando reglas.			
	Respeto las reglas convencionales.			
	Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.			
	Se socializa con niños (as) de otras secciones o grupos.			
	Se socializa con niños de otras secciones y participa espontáneamente jugando.			
Socialización relacionada con los sentimientos	Suelen disculparse, cuando comenten equivocaciones.			
	Expresan sus sentimientos ante sus compañeros.			
	Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	Apoya a sus compañeros que tienen problemas.			
	Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			

TABLA DE VALORES

CRITERIOS	VALOR ALFABÉTICO	VALOR NUMÉRICO
Logro	A	3
Proceso	B	2
Inicio	C	1



Anexo 2. FICHA DE OBSERVACIÓN POST TEST

Nombre de niño (a) observado: _____

Sección: _____ Edad: _____

Género: Masculino () Femenino () Lugar y Fecha: _____

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la respuesta que más se aproxime a tu punto de opinión o percepción.

DIMENSIONES	INDICADORES	A	B	C
Socialización básica	Escucha señales a un tiempo determinado.			
	Formula preguntas para aclarar sus dudas.			
	Pregunta a su docente sobre las reglas del juego.			
	Escucha las indicaciones que plantea su profesora.			
	Solicita autorización para participar.			
Socialización avanzada	Juega en grupo respetando reglas.			
	Respeto las reglas convencionales.			
	Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.			
	Se socializa con niños (as) de otras secciones o grupos.			
	Se socializa con niños de otras secciones y participa			



	espontáneamente jugando.			
Socialización relacionada con los sentimientos	Suelen disculparse, cuando comenten equivocaciones.			
	Expresan sus sentimientos ante sus compañeros.			
	Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	Apoya a sus compañeros que tienen problemas.			
	Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			

TABLA DE VALORES

CRITERIOS	VALOR ALFABÉTICO	VALOR NUMÉRICO
Logro	A	3
Proceso	B	2
Inicio	C	1



PROMEDIO DE VALORACION:

BUENA

OPINION DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

NOMBRES Y APELLIDOS	Rodrigo Percy Condori Salas	DNI:	47038774
DIRECCION DOMICILIARIA	Av. La Paz S/N	TELEFONO / CELULAR	966575727
GRADO ACADEMICO	MAGISTER		
CORREO ELECTRONICO	rodripcss@gmail.com		
MENCION	Administración y Gerencia Educativa		


.....
Mgtr. Rodrigo Percy Condori Salas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 150 POTONI - AZÁNGARO



CONSTANCIA DE CULMINACIÓN DE EJECUCIÓN DE TESIS

LA QUE SUSCRIBE:

DIRECTORA (e) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 DEL
DISTRITO DE POTONI – AZÁNGARO

HACE CONSTAR:

Que la Srta. **CCANCCAPA CATAORA, Martha** Identificado con DNI N° 47657956 Bachiller en Ciencias de la Educación Inicial Intercultural Bilingüe ha culminado la ejecución de su tesis titulada: **"Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni – Azángaro – Puno, 2022"** ejecutando su tesis con los niños de 5 años en los meses de marzo, abril y mayo del presente año de manera satisfactoria en nuestra Institución Educativa Inicial N° 150, ubicado en el distrito de Potoni, provincia de Azángaro y región de Puno.

Se expide la presente CONSTANCIA para los fines que crea conveniente.

Potoni, 06 de junio del 2023.




Prof. Mary Isabel Mamani Paiva
DIRECTORA (e)



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital []

Fecha de entrega: 08 de julio, 2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Martha Ccanccapa Catacora

Dirección: Jr. San Salvador E-210

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 47657956

Teléfono: 989796846 email: mccatacora@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL B.

Asesor: Bertha Bejar Parra

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico []

Título: Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 - Potoni - Azángaro - Puno, 2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): Estrategia de los juegos tradicionales

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1, 2?

2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: Didáctica Intercultural



Firma de Autor



huella digital

13 de julio, 2024

Fecha