

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos tradicionales y socialización en alumnos de 4 años**  
**Institución Educativa Inicial N° 724 Marcopata Bajo – 2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación**  
**Inicial**

**Autora**

**Acuña Vásquez Victoria**

**Asesor (Codigo ORCID 0000 - 0001 – 5854 – 9731)**

**Valverde Sarmiento Alan**

**Chimbote – Perú**

**2021**

## **INDICE**

<b>Palabras clave</b>	<b>III</b>
<b>Título</b>	<b>IV</b>
<b>Resumen</b>	<b>V</b>
<b>Abstract</b>	<b>VI</b>
<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>Metodología</b>	<b>25</b>
<b>Resultados</b>	<b>28</b>
<b>Análisis y discusión</b>	<b>33</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>35</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>36</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>38</b>
<b>Anexos</b>	<b>41</b>

### **PALABRAS CLAVE:**

<b>Tema</b>	<b>Juegos tradicionales</b> <b>Socialización</b>
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

### **Keywords:**

<b>Theme</b>	<b>Traditional games</b> <b>Socialization</b>
<b>Specialty</b>	Initial education

### **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE)**

<b>Línea de Investigación</b>	<b>Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje</b>
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

## **TÍTULO**

**Juegos tradicionales y socialización en alumnos de 4 años  
Institución Educativa Inicial . N° 724 Marcopata Bajo – 2019**

**Traditional games and socialization in 4-year-old students. Initial  
Educational Institution. N° 724 Marcopata Bajo - 2019.**

## **RESUMEN**

Diversos autores coinciden en que el juego favorece la socialización. El propósito de la investigación: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la socialización de los alumnos de 4 años de la Institución. Educación Inicial. N° 724 Marcopata Bajo – 2019. La investigación es aplicada, experimental, de tipo pre experimental, con un solo grupo, pre y post test, como instrumentos de investigación se tiene el cuestionario, instrumento validado mediante alfa de Cronbach y criterio de expertos. La investigación se desarrolló con una población de 10 niños de 4 años de la institución educativa N° 724. Marcopata Bajo. Luego de aplicar los juegos tradicionales, evaluar y sistematizar los resultados, se concluyó que el nivel de socialización de los niños ha mejorado, asumiéndose que las actividades lúdicas y juego transmitido de generación en generación y participación de los padres es una alternativa importante en el desarrollo social .

## **ABSTRACT**

Various authors agree that the game favors socialization. The purpose of the research: To determine the influence of traditional games on the socialization of 4-year-old students from the Institution. Initial Education. N° 724 Marcopata Bajo - 2019. The research is applied, experimental, of a pre-experimental type, with a single group, pre and post test, as research instruments there is the questionnaire, an instrument validated by Cronbach's alpha and expert criteria. The research was developed with a population of 10 4-year-old children from educational institution N ° 724. Marcopata Bajo. After applying the traditional games, evaluating and systematizing the results, it was concluded that the level of socialization of children has improved, assuming that recreational activities and games transmitted from generation to generation and parental participation is an important alternative in development. Social.

## INTRODUCCIÓN

Diversas investigaciones acerca de las actividades lúdicas o juego se han realizado, evidenciando su importancia en el proceso de aprendizaje. En este contexto se asume que los padres y tutores a través del tiempo siguieron practicando juegos, y transmitiendo a sus hijos. Lo cual es motivo de investigar, la importancia de estos juegos, denominados juegos tradicionales; por consiguiente se presenta diversas investigaciones en este rubro.

Colombia-Cartágena, donde, Hernández, Pautt, Miranda (2017) quienes desarrollaron una investigación aplicada, acerca de los juegos tradicionales y la socialización; considerando previamente que es evidente la necesidad de fomentar y fortalecer actividades y procesos lúdicos, para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Por consiguiente, los autores tuvieron como propósito: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en la socialización en los niños de la Institución Educativa de referencia. La investigación realizada, fue cualitativa descriptiva, los autores evaluaron el nivel de socialización de los niños después de la aplicación de la estrategia, concluyendo: La aplicación de juegos tradicionales es una estrategia muy importante en el proceso de socialización en los niños, porque su aplicación mejora dicho proceso.

Acerca del desarrollo cognitivo, Valencia (2017), refiere. que inicia desde el nacimiento, a través de los aprendizajes constantes, en el entorno y la estimulación, particularmente a través del juego, entre los que destaca los juegos tradicionales, por consiguiente, realizó una investigación cuyo propósito: Analizar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la socialización. El estudio fue cualitativo, como técnica se usó la observación sistemática. Finalmente el autor concluye, en que los juegos tradicionales, influyen significativamente en la socialización de los infantes.

En esta temática, Navea y Tosina. (2020), Desarrollaron una investigación bibliográfica descriptiva, cuyo propósito fue: Analizar el efecto de las nuevas tecnologías en el uso de los juegos tradicionales. Por consiguientes se trabajó el tema de los juegos tradicionales como un modo de ocupar el tiempo libre, identificando como jugaban los padre y los abuelos, de modo que lo experimenten como algo agradable y no aburrido. Los autores concluyeron que fue agradable para los niños y lograron diferenciar que el interactuar en el juego con las personas de modo directo es también entretenido y puede aplicarse los juego tradicionales para todos los estudiantes y edades.

En nuestro país, también se realizaron diversas investigaciones en este contexto, en Chimbote, se desarrolló una investigación en esta temática; Giraldo. (2019), aplicando una propuesta de juegos tradicionales, para mejorar las habilidades sociales de los niños, tuvo como propósito: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales en niños de educación inicial. La investigación fue cuantitativa, de tipo experimental, con diseño pre experimental con pre y post test, un solo grupo. Para la medición de las variables se usó una lista de cotejo, sintetizando sus ideas, la autora concluye: las habilidades sociales de los infantes mejoran significativamente, luego de la aplicación de los juegos tradicionales en la población de estudios propuesta.

También, Vasquez (2016), desarrolló una investigación en Cajamarca, provincia de Chota, distrito de Sarabamba, interesada en mejorar la socialización de los infantes, propone para ello los juegos recreativos; por consiguiente, tuvo como objetivo: Establecer la influencia de juegos recreativos en la socialización de estudiantes de nivel inicial. La investigación fue aplicada, de tipo experimental. La población, estuvo compuesta por 66 estudiantes y 66 padres, la muestra se eligió al azar, estuvo comprendida por 20 infantes y sus padres respectivos; como instrumento uso una lista de cotejo, luego de la evaluación final, la investigadora, abordó a la conclusión: Los juegos recreativos influyen favorablemente y de modo significativo, en la socialización de los niños. Es decir con esta investigación se resalta la importancia del juego en la socialización.



También Maza (2016), desarrolló una investigación, cuyo propósito, fue: Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 5 años. Para los efectos usó una población muestral de 40 niños, como instrumento usó una escala de valoración. Como instrumento usó el Test Baron ICE. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales y la evaluación de la inteligencia emocional, sintetizó los resultados, concluyendo en que los juegos tradicionales mejoran la inteligencia emocional de los niños de la población de estudios.

En cuanto a las Teorías relacionadas con la presente investigación se considera revisar estudios de los Juegos tradicionales y socialización se sostiene los siguientes conceptos por diversos autores:

Constance y Rheta (2000), establecen que el juego en el estadio sensoriomotor favorece significativamente, la construcción del conocimiento. De esta manera el infante construye la información, que brinda el entorno familiar, social y físico. Los padres y educadores, tienen tendencia a clasificar las actividades humanas en “trabajo” y “juego”, como si las dos se excluyeran mutuamente. Algunos juegos exigen un trabajo difícil, por ejemplo: esquiar, tocar el piano y otros pasatiempos, y que ciertos trabajos por los que nos pagan son muy agradables. En el proceso de aprendizaje el ideal para aprender es cuando la actividad es tan agradable que el que aprende, es decir cuando, la considera a la vez “trabajo” y “juego”.

En este contexto, Vigostky (1978) refiere que el juego, es un instrumento de aprendizaje, favorece la socialización puesto que favorece las relaciones sociales e interacción entre los alumnos. Considera también el autor: El juego en la infancia y niñez, viene a ser una pieza clave para su desarrollo y estimula el aprendizaje, en este sentido. también, señala que los juegos tradicionales significan un valor dentro del aspecto social.

### **Juegos tradicionales:**

Es importante retomar a, Trigo (1994) acerca del término tradicional, el autor, hace referencia a la definición de la Real Academia de la Lengua Española: “Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación.

Es decir, las tradiciones son ideas, comportamiento que forman parte de un momento socio cultural y se trasmite, a través del tiempo y puede estar sujeto a cambios, pueden formar parte de un contexto familiar, local, regional o nacional.

En todos los grupos sociales las actividades lúdicas se pusieron en práctica, y formaron parte de los estilos o costumbres del grupo social. Por consiguiente:

Los juegos tradicionales, son esos comportamientos o conductas sociales, que se transmiten a través del tiempo. Es decir, los juegos tradicionales se desarrollan en un determinado contexto histórico -socio- cultural, que a la vez nos podría permitir conocer e interpretar usos y costumbres de grupos sociales antiguos, es decir permite identificar y conocer la historia y cultura de nuestros pueblos.

Estos juegos o actividades lúdicas aunque se repiten tradicionalmente podemos encontrar diferencias por ejemplo en el estilo de participación, diseño, utilización o en algún otro aspecto que caracteriza la cultura de cada región, medio, época o el momento en que se ha jugado.

También, es importante puntualizar, que existen una gran variedad de juegos que se transmitieron de generación en generación, en ocasiones se asume que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas observamos nuevamente la práctica de los mismos.

#### **Características de los juegos tradicionales.-**

- Son populares y con facilidad desarrollados por padres u otros adultos.
- No necesitan de recursos especiales o que requiera grandes gastos materiales
- Se convierten en un patrimonio cultural en el lugar donde se desarrolla, puesto que son parte de las costumbres propias de la zona,
- Significan una manera de socializar y e interactuar entre quienes participan.
- Permiten mantener costumbres y tradiciones.

- Facilitan la motivación y el aprendizaje en el aula
- Incitan a la creatividad e imaginación
- Padres y profesores son facilitadores de este juego mientras los niños esten dentro de la misma.

Diversos autores coinciden en que los juegos tradicionales, son la base en el desarrollo y madurez del niño, puesto que favorece:

- La independencia y seguridad personal.
- Mejora la autoestima
- Desarrolla su lenguaje y mejora su nivel de comunicación
- Desarrolla la autonomía en los niños
- Integración con sus pares
- Integración con su padres y profesores.

### **Dimensiones de Juegos tradicionales**

- a) Identidad Personal
- b) Creatividad
- c) Participación
- d) Cooperación

#### **a) Identidad personal**

La identidad, es el referente que se tiene de los rasgos personales, las características, los atributos que establecen la diferencia de los otros, que nos hace únicos y a la vez diferentes, de los otros.

Es importante que los niños identifiquen quienes son y su sentido de pertenencia, y el sentido de valor como persona, asimismo se sienta capaz de decir “Yo”, sin perder su capacidad de interacción. Esta es

una tarea que se desarrolla en la escuela, desde las instituciones educativas, como parte del desarrollo de competencias desde una perspectiva integradora.

Según Moreno (2002), los juegos son actividades totalmente vivenciales, donde es necesario el respeto así mismo, hacia las diferentes personas, entonces a través de los juegos hemos de aprender a aceptar a los demás con sus virtudes y sus defectos, donde cada uno será libre de encauzar las diferentes acciones y tener sentimientos diversos. Por todo ello, la tolerancia, la sinceridad, la seguridad y el respeto hacia uno mismo y los demás, valores que deben estar muy presentes en los juegos.

#### **b) Creatividad**

Según Moreno (2002), a través del juego se presentan diversos momentos para ejercitar o desarrollar la creatividad; aún en una sociedad que suele limitar la innovación y con ello la creatividad de las personas. Lo cual se observa cuando en la actividad lúdica; el niño (a) está buscando estrategias de como ganar o ser el primero. y por ser un juego repetitivo esto hace que el niño desarrolle su lado analítico al pensar como poder ganar, estas situaciones le hacen desarrollar su inteligencia en muchos aspectos, pues siempre está buscando la solución a sus problemas dentro del juego. Esta postura estimula el desarrollo de la imaginación, debido a que en su interacción con sus pares a través del juego desea participar pero a la vez salir airoso.

La segunda infancia y niñez son etapas propicias para estimular la creatividad, como también la interacción con el entorno, es decir el niño a través del juego logra desarrollar sus habilidades y capacidades, teniendo un mejor dominio de su cuerpo esto producto de que el juego permite que su cerebro también logre madurez, ello indica que el desarrollo físico va de la mano con el desarrollo mental.

En las manos de un niño un simple trozo de papel se puede convertir en el arma más poderosa que exista en el plan, pues al jugar los niños y las niñas desarrollan la imaginación de manera natural, ellos pueden relacionarse con su entorno ya sea real o imaginario a esta etapa Saldiva & Vargas (2012) le llamaron el periodo de animismo, al desarrollar su imaginación logra desarrollar su creatividad

### c) **Participación**

Los juegos tradicionales, se practican en grupo, por ello la participación de los integrantes es fundamental refiere Moreno (2002) que los juegos posibilitan la integración de niños y niñas, al margen de sus fortalezas y debilidades.

Los juegos tradicionales tienen una particularidad; no se juegan solos, sino en equipo lo cual favorece la conformación de grupo y con ello la interacción los participantes, no existe juego tradicional que se lleve a cabo con un jugador, es decir siempre se necesita más de un participante, lo cual es una ventaja en el contexto social, surgen entonces la necesidad de agruparse con otros niños, y para ser aceptado quizás tenga que cambiar algunas características personales o adecuarse para participar en un equipo-

Entre estos juegos se encuentran:

La ronda.- Juego en el que los niños y niñas se toman de las manos y realizan un círculo, según la finalidad del juego este círculo solo puede ser para girar hacia la derecha o izquierda mientras se entona una canción, como también girar muy rápidamente para ver que niño logra mantenerse en pie o quien es el niño que cae primero.

La lleva.- Juego tradicional que consiste en dividir a los participamntes en grupos de dos.

#### **d) Cooperación**

Al respecto refiere, Moreno (2002), el objetivo principal ha de ser el de la diversión individual y colectiva, por ello, serán espacios donde el jugador viva una participación e integración plena y donde se fomenten las relaciones sociales y con ello la cooperación.

Los juegos tradicionales no son actividades que se realizan de manera aislada, todo lo contrario los juegos tradicionales requiere de la participación de dos o más personas para la realización del mismo, en ese aspecto se puede apreciar dentro de las escuelas y colegios los diferentes juegos que se desarrollan con los niños y las niñas de manera espontanea en el recreo o tiempo libre generando interaprendizajes. Siendo una característica interesante la cooperación y participación voluntaria para la realización de actividades lúdicas, tiende a decir lo que piensa, a expresar su opinión sin miedo a no ser escuchado, levantando su voz de protesta si siente o piensa que no se esta siendo justo dentro del desarrollo de estas actividades.

La participación activa dentro del desarrollo de las actividades lúdicas permite que los niños y niñas sean colaborativos, pues los niños no siempre utilizan las mismas reglas de juego, su naturaleza hace que las reglas de los juegos sean alteradas por los participantes con el fin de lograr sus objetivos ello se realiza de manera concenzuada dentro del grupo donde estan desarrollando las actividades lúdicas.

## **Importancia de los Juegos tradicionales:**

Los juegos tradicionales son importantes porque:

- Durante las actividades lúdicas los niños(as) desarrollan la concentración para poder comprender las reglas de juego, el análisis para la aplicación de las reglas a la hora de jugar y establecer si es que se están cumpliendo o no, de modo que se logre salir exitoso
- También los niños(as) e infantes, buscan formas y maneras de ganar,, ello le permitirá desarrollar su creatividad teniendo referentes de aprendizaje para poder resolver problemas que se le presentarán en su vida futura.
- Así mismo es importante porque a través, de los juegos tradicionales los estudiantes, desarrollan el espíritu colaborativo, aprenden a ser solidarios con sus compañeros cuando ven que las reglas no se ajustan a sus características físicas o mentales.
- Fomentan, además, el sentido de la responsabilidad, al cumplir diferentes roles asignados dentro de los juegos, este interaprendizaje es de suma importancia para los niños y las niñas que serán reflejados en su vida adulta.



## **Socialización**

Es el proceso en el que la persona, asimila y se adapta a las diversas circunstancias en su entorno. Raffino 2020 refiere que es el proceso en el que los individuos asimilan e internalizan aspectos sociales y culturales del entorno social, mediante la interacción e interrelación con las personas del entorno cercano, internalizando hábitos o costumbres o patrones de interacción

Ello implica también interacción, con los sujetos, según patrones, normas, éticas y valores en un grupo social en un tiempo determinado.

En lo largo del desarrollo humano ocurre la socialización, sin embargo es de mayor importancia en la infancia y la niñez, en tanto que favorece el aprendizaje en el aspecto cognitivo como en el aspecto social, por ejemplo la asimilación de hábitos, costumbres, normas y valores

La socialización es un proceso que ayuda a los niños a desarrollar su identidad personal, así como también hacer suya la cultura aprendida. Las experiencias que va teniendo a través del tiempo es lo que va determinando el carácter que se mantendrá a lo largo de toda su vida, haciendo mención que el aprendizaje se da en todo momento donde la persona tenga experiencias agradables o desagradables y por medio de ellas adquiere nuevos conocimientos.

La socialización se inicia en el seno familiar, de allí la importancia de que los niños y las niñas tengan una familia funcional, que permita socializar de manera adecuada, en ese sentido, se debe entender que la parte del desarrollo social del niño se verá afectado, cuando niños(as) no crecen al lado de sus padres o madres por diferentes motivos que pueden ser abandono o fallecimiento de uno de los progenitores, sumado a ello las malas relaciones de pareja siendo el niño espectador de relaciones tóxicas y muchas veces siendo víctima de maltrato, esto hace que los niños y niñas se aislen de su entorno social por las malas experiencias vividas en su primer entorno social.

Podemos afirmar que si los niños crecen en hogares estables y funcionales o las experiencias de socialización que desarrollan en su infancia fueron gratificantes logra en él desarrollar identidades socialmente definidas.

### **Características de la socialización.-**

- La socialización ocurre durante todas las etapas de la vida ante la sociedad, se reconoce que esta etapa cobra un valor fundamental en los primeros años de vida así como en la adolescencia.
- Se adquiere en función al entorno en que el individuo se encuentra.
- Es una capacidad que tiene todo ser humano para poder socializar con otros seres humanos, pues el ser humano busca siempre estar en contacto con seres de su misma especie.
- AL socializar el ser humano logra un equilibrio emocional, ya que al compartir experiencias con otras personas de sus mismos intereses logra un equilibrio emocional.
- Para lograr una socialización, el ser humano se debe allegar a normas, pautas, reglas de convivencia del contexto donde se desarrolla.

### **Importante la socialización**

- La edad del infante es una edad donde es de suma importancia que el niño aprenda a socializar pues es en esa edad donde sienta las bases para una socialización para toda su vida. De allí la importancia y la gran responsabilidad que tienen los maestros y maestras que tienen a su cargo a niños desde los 03 años de edad. De esta manera las instituciones educativas se llegan a convertir en el segundo hogar de los niños y niñas y un espacio muy importante para aprender a socializar con su entorno y contexto.
- Las instituciones educativas tienen una gran responsabilidad frente a la niñez de nuestro país, pues es dentro de las aulas donde el niño es observado

y a muy temprana edad se puede ver complicaciones que pueda tener para socializar, ante las dificultades que se puedan presentar, el maestro debe de ponerse en contacto rápidamente con la familia del niño para poder realizar las correcciones respectivas por medio de especialistas.

- Es en la institución educativa donde el niño aprende a socializar con un entorno diferente al de su hogar y esto se puede lograr de una manera natural por medio del juego o actividades de integración, los métodos de enseñanza se darán de acuerdo a las características de los niños y de las niñas, ya que no es igual enseñar a socializar a un niño de tres años, que a un niño de 4 o 5 años de edad. Cada uno tiene sus propias características propias de la edad y a pesar de solo tener un año de diferencia, estas diferencias son significativas, pues en esta etapa el niño crece a pasos agigantados.

#### **Factores que afectan la socialización.-**

Entre los factores que suelen afectar la interacción social y con ello la socialización, en primera línea es el contexto familiar y su historia familiar, es decir es el hogar el primer espacio de socialización de toda persona, dentro de los diferentes factores que afectan la interacción social y el desarrollo social mencionaremos aquellos que consideramos los más importantes y relevantes::

- Pérdida de la madre o el padre a temprana edad.- esto conlleva a que el niño tienda a sentirse muchas veces solo o desamparado impidiéndole tener buenas relaciones con sus pares
- Racismo.- esto se ve en sus inicios dentro de las instituciones educativas y no dentro de las paredes del hogar
- Dificultades de salud.- al no tener buenas condiciones ya sean físicas o mentales el niño o niña se ve impedido de socializar con todos sus compañeros siendo esto motivo de aislamiento de los grupos de su entorno.

### **Falta de socialización.-**

Si la socialización juega un papel muy importante en la vida de los seres humanos, entonces, las personas que no realizan este proceso de socialización, será un problema para la persona, la familia y la sociedad, pues no sabrá aceptar normas o reglas de convivencia en un grupo ya sea de estudio, trabajo o donde se desee desarrollar, es de vital importancia que el niño pase en la escuela por este proceso y de esta manera esté preparado para enfrentar y afrontar a la sociedad que le espera.

### **Teoría de Erick Erickson.-**

Según Erickson para convertirse en un ser social el individuo debe de pasar por un proceso psicológico llamados estadios, momentos o etapas en las cuales las personas van desarrollando las habilidades necesarias de socialización, en cada uno de estos estadios o etapas las personas logran desarrollar una serie de cualidades, actitudes y aptitudes de manera escalonada, de allí que el logro de una etapa le lleva a un nivel superior en su desarrollo social.

Erickson realiza un seguimiento a la persona por medio de su interacción con la sociedad, teniendo en cuenta su entorno social, toma como referencia 8 etapas de desarrollo social, siendo cada momento marcado por una crisis que debe ser superada para avanzar al siguiente nivel, esto va de la mano con el proceso de maduración de la persona, en este caso del niño, si el niño logra superar los lineamientos de cada etapa pasará a la siguiente etapa, de no logra superar los lineamientos permanecerá en esta etapa, ello será influencia negativa para un desarrollo social estable.

Erickson en sus estudios muestra una mayor preocupación al crecimiento social ante un crecimiento biológico, mencionando que la persona debe de pasar por estos 8 periodos o etapas de manera escalonada según su maduración, a continuación se hará mención de estas etapas donde se tiene influencia en la edad de los sujetos de estudio:

- Confianza básica versus desconfianza básica (del nacimiento a los 12-18 meses)
- Autonomía versus vergüenza y duda (de los 18 meses a los 3 años):
- Iniciativa versus culpabilidad (de los 3 a los 6 años)

## **Dimensiones de la socialización**

### **a) Integración**

Según Bemibre (2013), la integración es un fenómeno que sucede cuando un grupo de personas unen al mismo a alguien que está por fuera, sin importar sus características y sin fijarse en las diferencias. El acto de la integración es muy importante para todas las sociedades porque acerca a sus integrantes a la convivencia, a la paz y a la vida en armonía. Sin embargo, las diferencias y los prejuicios que las mismas generan hacen que muchas veces algunos integrantes se nieguen a integrar a aquellos que se hallan por fuera del grupo.

Esta situación se da no sólo en grupos humanos si no también entre sociedades de animales.

En este aspecto los padres juegan un rol muy importante pues son ellos los primeros seres con los que socializa el niño y es con ayuda de los padres que los niños aprenderán a interactuar dentro de una sociedad, partiendo desde el seno del hogar.

Siendo los padres los primeros agentes socializadores en la vida de los niños deben de tener en cuenta involucrar al niño en las rutinas y rituales del hogar, siendo de esta manera los niños coparticipes de la integración familiar,

Se debe entender que la socialización no es unidireccional , pues los niños y las niñas son agentes activos en este proceso de socialización.

Dentro de la institución educativa los niños y las niñas empezarán a integrarse según sus grupos de pares, ello implica que irán poco a poco ubicando a sus compañeros que comparten los mismos intereses, ya sea en la vestimenta, la zona donde viven, el color de su piel, sus gustos e intereses en un determinado programa de televisión.

Otro centro de aprendizaje de integración son las calles, las iglesias, donde los niños nuevamente hacen grupos de integración según sus propios intereses comunes tomando como base la socialización aprendida en casa.

Las reglas o comunmente conocidas como normas de comportamiento juegan un papel importante en la integración ya que como se ha visto anteriormente, los niños y niñas vienen con normas ya establecidas y conocidas, normas que serán muy posiblemente cambiadas ante esta nueva sociedad que afronta el niño, es importante tener en cuenta las normas y que el niño reconozca a ellas como tal para la integración ante la sociedad, en esta caso la escuela, el obedecer las normas planteadas en la institución educativa, y en el salón de clase prepara al niño para poder adaptarse a las normas de la sociedad, teniendo claro que las normas no son rígidas ni peregnes, si no que estas cambian según el ambiente donde se encuentre y como seres humanos debemos de aprender a adaptarnos a las circunstancias, esto sin dejar de lado al ética y la moral.

## **b) Comunicación**

Según Ucha (2010), el término comunicación en su sentido más amplio refiere a la acción y resultado de comunicarse. Cuando los seres humanos nos comunicamos entre sí estamos compartiendo cuestiones, llevando a que las situaciones propias sean comunes con el otro y con las que este tenga. Por tanto, la comunicación es una actividad absolutamente

humana y parte de la relación de las personas en cualquier ámbito y momento de la vida.

El proceso de comunicación implica la emisión de señales, tales como sonidos, gestos o señas con la única intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación, el mensaje, llegue a buen puerto, al destinatario, será necesario que este cuente con las habilidades de decodificar e interpretar el mensaje en cuestión.

La institución educativa es una gran influencia en el desarrollo de la comunicación principalmente de los niños y de las niñas, teniendo cada Institución Educativa sus propias características.

Dentro de las Instituciones educativas los niños y las niñas sienten la presión de comunicarse según el modelo dado por el docente a cargo teniendo que cumplir diferentes protocolos sociales, es pues el sistema educativo el centro de regulación de una buena comunicación o una comunicación correcta ya que es allí donde el niño aprende normas de comunicación desarrollando de ese modo habilidades específicas de comunicación desde una edad temprana es allí donde aprende o refuerza los aprendizajes de casa, pues es durante la elaboración o presentación de tareas donde el niño debe de argumentar, exponer y transmitir sus ideas a la sociedad que en este caso vienen a ser sus propios compañeros.

Las telecomunicaciones influyen también como medio de comunicación, es por ello que el estado ha normado cierto tipo de comunicación solo para adultos en un determinado horario donde supuestamente los niños estarían menos expuestos.

Entonces podemos afirmar que si no existe la comunicación, no existiría la sociabilidad, así mismo se debe de considerar que el lenguaje no es el único medio de comunicación, teniendo en cuenta los niños con habilidades diferentes que suelen utilizar otras formas de comunicación,

esto conlleva a que el personal docente debe de tener nociones básicas para poder trabajar con los niños diferentes logrando una socialización dentro del grupo de trabajo, en estas circunstancias; el juego se vuelve una herramienta muy valiosa.

### c) **Actitud**

Según Duarte (2008), la actitud es la disposición voluntaria de una persona frente a la existencia en general o a un aspecto particular de esta. Los seres humanos experimentan en su vida diversas emociones que distan de ser motivadas por su libre elección; en cambio, la actitud engloba aquellos fenómenos psíquicos sobre los que el hombre tiene uso de libertad y que le sirven para afrontar los diversos desafíos que se le presentan de un modo o de otro. Aquellas disposiciones que nos ayudan a desenvolvernos frente a las exigencias del ambiente pueden englobarse en lo que se denomina actitud positiva. La actitud positiva de una persona se origina en hacer uso de aquellos recursos que esta posee para solucionar sus problemas y dificultades. En efecto, el énfasis de una persona con actitud positiva se centra en aquello que posee en lugar de ocuparse de lo que carece. Así, la actitud mental positiva tiene injerencia en la salud psíquica fomentando sentimientos que trasuntan bienestar y placidez.

Malinowski (1982) menciona que: “La totalidad de las pautas de comportamiento socialmente adquiridas, apoyadas por la tradición y generalmente exhibidas por miembros de nuestra sociedad” (p.89), quiere decir que las costumbres vienen formandose desde casa y al hablar de costumbres estamos hablando de las actitudes con las que llega el niño o la niña a la institución educativa estas costumbres o actitudes se verán reflejas en la socialización e interacción que realizan durante su permanencia en la institución educativa, ello implica que tanto los niños y las niñas deben de hacer cambios y adaptarse a las nuevas normas y



reglas establecidas por el docente dentro del aula, estas nuevas normas harán un cambio de actitud con la que el niño ya viene acostumbrado a mostrar (por aprendizaje) desde casa, una de las costumbres más difíciles de cambiar es la realización de juegos de roles ya que el niño en casa viene a ser el centro de atención y maneja una actitud egocéntrica por ser el engrudo de casa, al llegar a la escuela y ya no ser el único, afecta considerablemente su actitud, que irá cambiando conforme acepte las nuevas reglas del aula y definitivamente ello va en función a las habilidades de los docentes para lograr introducir estas nuevas normas.

Ello nos da una visión relevante de la importancia que tiene el maestro dentro de las aulas para que el niño muestre una buena actitud ante la socialización dentro del espacio educativo, esperando que estas actitudes aprendidas luego se vean reflejadas ante la sociedad.

En la justificación la presente investigación se presenta a nivel teórico la investigación se justifica porque el trabajo desarrollado se sustenta en la teoría de enfoque social, así mismo se logra conceptualizar la brecha entre la relación de los juegos tradicionales y el nivel de socialización y a partir del análisis y discusión de los resultados obtenidos y teniendo como referente, estudios de investigación realizados anteriormente. De modo que dentro del aporte científico se puede señalar que se afirmará las teorías descritas por Vigostky y Piaget, de tal manera que el juego tradicional será tomado como una prioridad en el aprendizaje del niño.

Asimismo, a nivel metodológico, se justifica porque siguiendo la rigurosidad científica propuesta por la Dirección de investigación, facilitará la identificación de la relación entre los juegos tradicionales y el nivel de socialización, y se puedan formular planes de intervención e implementar políticas y prácticas adecuadas para mejorar el nivel de socialización, en beneficio de los docentes y alumnos de la institución educativa.

El beneficio social es que el individuo es un ser social y como tal a través del desarrollo deberá adaptarse al grupo en el que interactúa, en la infancia y niñez una de las mejores herramientas es el juego y con ello los juegos tradicionales. Actualmente en nuestro país y en muchos otros existe un interés permanente por la relación entre los juegos tradicionales y el nivel de socialización, ya que esta se ha convertido en un requisito importante para brindar una mejor interacción del niño con sus padres, profesores y sus pares.

La investigación presenta una ganancia pedagógica porque las actividades que se implementaron y ejecutaron representan una propuesta para los docentes en su desempeño para mejorar la socialización de los niños de educación inicial.

El aporte científico es que en el ámbito educativo, que servirá más para posteriores investigaciones y orientar a los responsables del área del nivel de socialización en formular planes de mejoramiento continuo en las respectivas variables de estudio.

En cuanto a la realidad problemática la Segunda infancia se caracteriza porque

mejoran significativamente los comportamientos socializados. Asimismo la socialización en los infantes usualmente se realiza por medio de las actividades lúdicas es decir a través del juego, esto hace que ellos logren mejores aprendizajes.

El contexto social, la calidad de funcionalidad familiar, la cultura de los padres, los estilos de crianza, suelen influir en la socialización de los estudiantes de educación inicial

Las niñas y los niños de la I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo no son ajenos a este problema de socialización, observandose una baja socialización entre los niños y las niñas durante sus actividades diarias durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Siendo el juego una actividad que llama la atención al niño y es algo que ellos lo hacen de manera natural y lo disfrutan, además pueden socializarse de una mejor manera, por consiguiente, se requiere investigar al respecto.

Cada día es mayor la capacitación y formación que reciben los docentes tanto a nivel presencial como a través de las redes sociales, se toman muchos aspectos y puntos de mucha importancia, sin embargo son escasas las temáticas que tiene que ver con el juego y el aprendizaje, o el juego y la socialización, siendo esto una problemática a nivel nacional, y los docentes de la ciudad de Marcopata Bajo no son ajenos a este problema ya que las diferentes programaciones han permitido que se deje de lado el uso de juegos tradicionales como una herramienta clave para la socialización de los niños y las niñas dentro de la Institución educativa Marcopata Bajo, por consiguiente se plantea como problema de investigación:

¿Cuál es la relación entre juegos tradicionales y el nivel de socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019?

### **Para la conceptualización y operacionalización de variables**

### **Definición conceptual**

**Juegos tradicionales.-** Según Sánchez (1977), Son aquellos juegos, propios de una región o nacionalidad

**Socialización.-** Raffino (2020), Es el proceso por el cual los individuos acogen los elementos socioculturales del contexto social en el que se encuentran mediante la interrelación con el resto de los individuos, de modo tal que se internalizan los conceptos acerca de la realidad a su personalidad durante el desarrollo del proceso de adaptabilidad social.

### **Definición operacional**

**Juegos tradicionales.-** Se realizará un cuestionario tomando en cuenta las dimensiones, aplicando 15 items trabajando una escala de siempre, aveces, nunca

**Socialización.-** Se medirá a través de un cuestionario individualizado , dicho cuestionario contiene 21 items manteniendo la escala de siempre, aveces y nunca.

### **Operacionalización de variables**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEM</b>
Juegos tradicionales	Identidad personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las opiniones de sus compañeros</li> <li>• Aceptar las limitaciones de los demás.</li> <li>• Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.</li> </ul>	1,2,3
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea reglas en el juego de forma espontánea</li> <li>• Propone creativamente nombres a un juego</li> <li>• Nombra las reglas del juego con claridad</li> <li>• Propone espontáneamente juegos</li> </ul>	4,5,6,7
	Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con los demás activamente</li> <li>• Discrimina a sus compañeros</li> <li>• Se organiza para formar grupos.</li> <li>• Asume responsabilidades en el juego.</li> </ul>	8,9,10,11
	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple con agrado su rol en el juego</li> <li>• Acepta los acuerdos tomados en grupo.</li> <li>• Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego.</li> <li>• Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.</li> </ul>	12,13,14,15
<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEM</b>
<b>Socialización</b>	Integración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acomodación a las circunstancias</li> <li>• Aceptación del trato a entre compañeros</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7,
	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en el grupo</li> <li>• Manifestación de pensamientos con libertad</li> <li>• Expresión de emociones</li> </ul>	8,9,10,11,12,13,14,
	Actitud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciativa en la participación</li> <li>• Muestra de seguridad</li> <li>• Muestra de respeto a los demás</li> </ul>	15,16,17,18,19,20,21

**Las hipótesis general planteada es :** Los juegos tradicionales influyen significativamente en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019

**Se determino los siguientes objetivos:**

**Objetivo general:**

Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019

**Objetivo específico:**

Determinar el nivel de socialización antes de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019

Determinar el nivel de socialización después de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019.

Comparar el nivel de socialización antes y después de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019 .

## METODOLOGÍA

**Este trabajo de investigación** es aplicada, refiere Sánchez y Reyes (2013) llamada también utilitaria, porque se caracteriza e interesa en la aplicación de conocimientos (juegos tradicionales) y/o acciones a una de las variables, en este estudio denominada: Socialización . La investigación es de tipo experimental

El diseño de investigación es Pre experimental, de tipo pre prueba y post prueba, con un solo grupo de estudio. El investigador asume en la investigación un rol activo y no solamente observador. A criterio de Hernandez, Fernández y Baptista (2014) Consiste en administrar un tratamiento a un grupo, luego aplicar un tratamiento, y luego observar el nivel del grupo después. Pag. 141

Diseño Pre experimental, con un solo grupo pre y post prueba.

**G O1 X O2**

Dónde:

G: Grupo

O1: Pre prueba

O2: Post prueba

### La población y muestra

Arias (2006) establece que la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los que procede los resultados y conclusiones de la investigación.

La población está conformada por los 10 niños de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo - 2019. Siendo pequeña la población se trabajará con la población total.

Secciones	Sexo		N° de estudiantes
	Hombres	Mujeres	
A (4años)	03	07	10
<b>Total</b>	<b>03</b>	<b>07</b>	<b>10</b>

## **Técnicas e instrumentos de investigación**

La técnica del presente estudio fue la encuesta es el “método de investigación capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida de información sistemática, según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (Buendía, 1998, p.120).

El instrumento de la presente investigación fue un cuestionario el cual según Arias (2006) señala que “el cuestionario es una modalidad de encuesta. Se realiza de forma escrita con serie de preguntas”.

De la misma manera según Hurtado (2000) señala que “el cuestionario es una serie de preguntas relativas a una temática, para obtener información”. Para la investigación, se aplicará el cuestionario que evaluará el nivel de socialización.

## **Procesamiento y Análisis de la Información**

La fundamentación teórica y marco referencial se elaboró a través de la revisión bibliográfica y análisis de investigaciones recientes, sistematizándose a través del análisis, deducción y síntesis.

Para el validez y confiabilidad, se aplicó el método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach el cual según Arias (2006) “Coeficiente Alfa de Cronbach mide la confiabilidad a partir de la consistencia interna de los ítems, entendiéndose el grado en que los ítems de una escala se correlacionan entre sí.

Así mismo se hará uso de la estadística inferencial para comprobar la hipótesis planteada sabiendo que según Arias (2006) “es el proceso por el cual se deducen (infieren) propiedades o características de una población a partir de una muestra significativa”



Luego de la evaluación de la variable socialización antes y después se sistematizaron los resultados, mediante microft Excel y SPSS 23; del mismo modo se hará uso de la estadística descriptiva la cual según Milton (2001) lo define “como los métodos que implican la recolección, presentación y caracterización de un conjunto de datos a fin de descubrir en la forma apropiada las diversas características de ese conjunto de datos”

## RESULTADOS:

### Nivel de socialización antes de los juegos tradicionales

**Tabla 1.**

*Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. antes de los juegos tradicionales*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	01	09
Proceso	06	55
Logrado	04	36
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

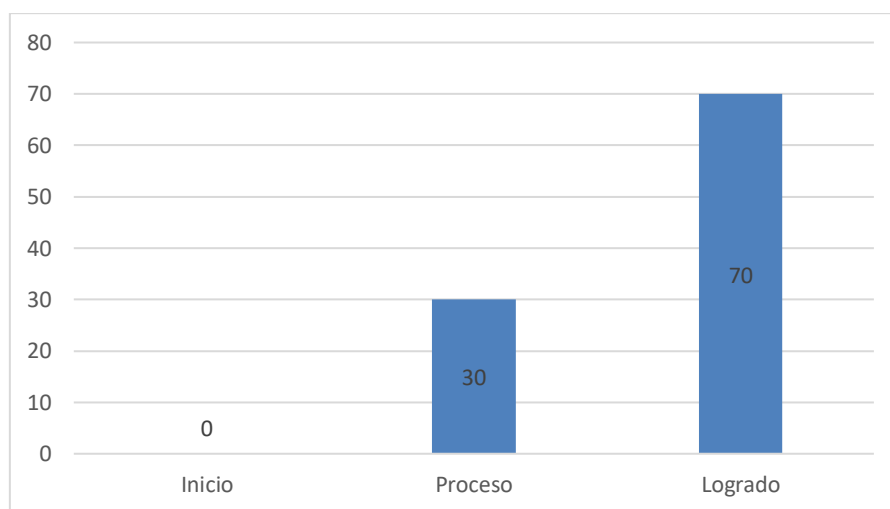


Figura 1: Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. antes de los juegos tradicionales

Fuente: Tabla 1

Se evaluó a los estudiantes antes de la aplicación de los juegos tradicionales, observamos en la tabla y figura 1 que mayormente el 55% los estudiantes de 4 años, de la población de estudios, se ubican en el nivel de socialización en Proceso y el 36% se ubican en nivel logrado, sin embargo se observa que el 9% de ellos se ubican en el nivel de inicio, este porcentaje de estudiantes preocupó e interesó mejorar, en esta oportunidad a través de los juegos tradicionales.

## Nivel de socialización despues de los juegos tradicionales

Tabla 2.

*Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. después de los juegos tradicionales*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicial	00	00
Proceso	03	30
Logrado	07	70
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

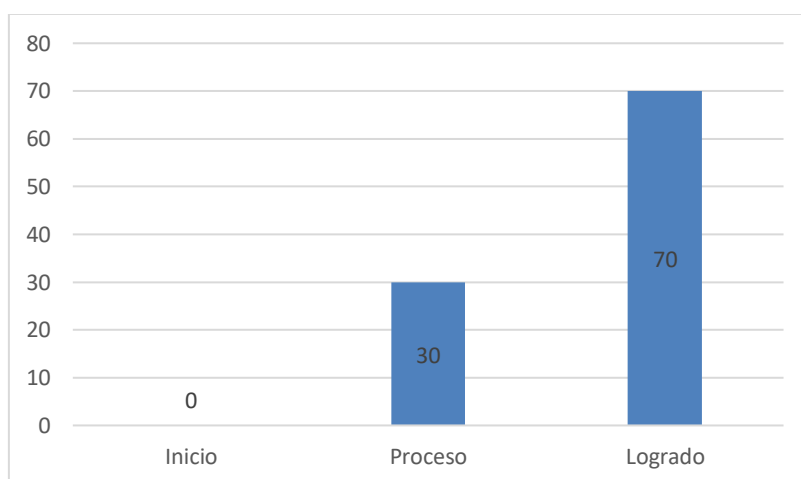


Figura 2: Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. antes de los juegos tradicionales

Fuente: Tabla 2

Luego de la aplicación de los juegos tradicionales, en la población de estudio en cuanto al nivel de socialización; según la post prueba se evidencia que mayormente (70%) se ubican en un nivel logrado y el 30% en proceso, observandose también que ningún estudiante se encuentra en inicio es decir la aplicación de los juegos tradicionales mejora la socialización de los niños de la población de estudios, comparando con los resultados de la pre prueba.

**Comparación del Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. antes y después de los juegos tradicionales**

Tabla 3.

*Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. antes y después de los juegos tradicionales*

PRE TEST			POST TEST	
Nivel	f	%	f	%
Inicio	1	9	0	0
Proceso	6	55	3	30
Logrado	4	36	7	70
Total	10	100	10	100

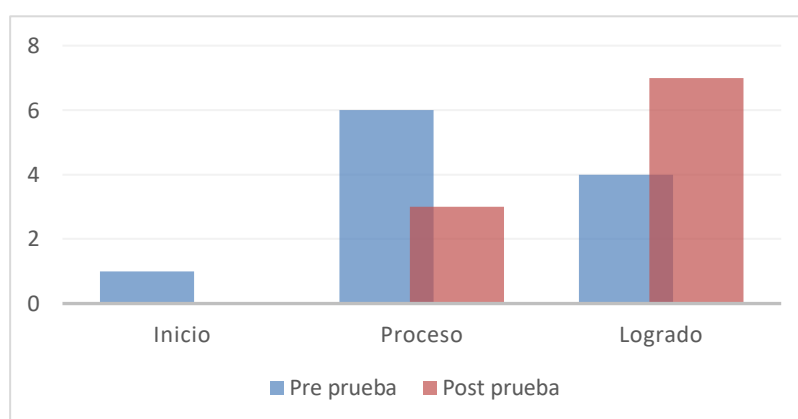


Figura 3: Nivel de socialización de los alumnos de 4 años I.E.I 724. antes y después de los juegos tradicionales

Comparando el nivel de socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales, observamos que mejora en la evaluación post prueba; en tanto que, antes de la aplicación de los juegos tradicionales los estudiantes se ubicaron con mayor frecuencia en el nivel de proceso con el 55% y el nivel logrado con el 36%. Mientras que después de los juegos tradicionales el estudiante mejora su nivel de socialización, puesto que se observa que mayormente el 70% se ubica en nivel logrado, y el 30% en proceso y ninguno en nivel inicio, es decir mejoró el nivel de socialización de los estudiantes.

**Influencia de los juegos tradicionales en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019.**

*Comprobación de hipótesis:*

Tabla 4:

*Juegos tradicionales en la socialización pre y post prueba de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 . Estadísticas de muestra única*

Estadísticas de muestra única				
	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pre prueba	10	23,700	4,6200	1,4610
Post prueba	10	27,400	3,6576	1,1566

Los estudiantes de la población de estudios como se observa en la tabla 4 en la Pre prueba logran una media de 23.7 y en la post prueba una media de 27.4 es decir el nivel de socialización mejora.

Prueba de muestra única						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre prueba	16,222	9	,000	23,7000	20,395	27,005
Post prueba	23,690	9	,000	27,4000	24,784	30,016

Se procedió a desarrollar una prueba de muestra única con el Software estadístico SPSS, observando la t de student en la pre prueba igual 16.222 y en la post prueba 23.690, y observando la diferencia de medias, se evidencia que el nivel de socialización de los estudiantes mejora según los resultados de la post prueba.

Para la comprobación de hipótesis, en la tabla siguiente podemos observar:

**Medidas simétricas**

		Valor	Error estandarizado asintótico <sup>a</sup>	T aproximada <sup>b</sup>	Significación aproximada
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,869	,102	4,974	,001 <sup>c</sup>
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,697	,160	2,751	,025 <sup>c</sup>
N de casos válidos		10			

a. No se presupone la hipótesis nula.

b. Utilización del error estándar asintótico que presupone la hipótesis nula.

c. Se basa en aproximación normal.

Según el estudio intervalo por intervalo como también ordinal por ordinal, se asume que la hipótesis planteada se comprueba, la hipótesis planteada.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

La actividad lúdica es fundamental en el desarrollo del niño según diversos autores y favorece su desarrollo social y con ello la socialización. Constance y Rheta (2000), establecen que el juego favorece la construcción del conocimiento y el infante construye la información, desde su experiencia lúdica y la información o experiencia que logra en el entorno familiar, social y físico.

Existen juegos que se han desarrollado desde los padres y sus antepasados tuvieron uso de razón y se denominan juegos tradicionales, los juegos tradicionales se desarrollan en un determinado contexto histórico socio cultural, que a la vez nos podría permitir conocer e interpretar usos y costumbres de grupos sociales antiguos, al respecto, Hernández C., Pautt S., Miranda N., refieren que la aplicación de juegos tradicionales es una estrategia muy importante en el proceso de socialización en los niños, porque su aplicación mejora dicho proceso. Lo cual guarda relación con la hipótesis de esta investigación.

En este contexto se propuso como objetivo de la investigación, determinar la influencia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños de 4 años. Al respecto se realizó una investigación con evaluación pre y post test, un solo grupo, determinándose que al evaluar la socialización en el post test los niños mejoran; puesto que, en la Pre prueba logran una media de 23.7 y en la post prueba una media de 27.4; ante lo cual se estableció que los juegos tradicionales influyen favorablemente en la socialización de los niños y niñas de la población de estudio. Resultados que concuerdan con los que refiere, Valencia (2017), quien estudió la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la socialización, determinando que los juegos tradicionales favorecen la socialización de niños y niñas.

También, Giraldo E. (2019), en Chimbote, aplicando una propuesta de juegos tradicionales, para mejorar las habilidades sociales de los niños, tuvo como propósito: Identificar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales en niños de educación inicial, logró determinar que las habilidades sociales de los infantes mejoran significativamente, luego de la aplicación de los juegos tradicionales en la población de estudios propuesta. Finalmente también en Cajamarca Vasquez (2016),

desarrolló una investigación en la provincia de Chota, distrito de Sarabamba, interesada en mejorar la socialización de los infantes, a través de la aplicación de juegos recreativos en estudiantes de nivel inicial. Observando que los juegos recreativos influyen favorablemente y de modo significativo, en la socialización de los niños.



## CONCLUSIONES

1. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019.
2. El nivel de socialización antes de los juegos mayormente el 55% de los estudiantes, de la población de estudios, se ubican en el nivel, en Proceso y el 36% se ubican en nivel logrado, sin embargo se observa que el 9% de ellos se ubican en el nivel de inicio.
3. El nivel de socialización después de los juegos mayormente el 70% se ubican en un nivel logrado y el 30% en proceso
4. Comparando el nivel de socialización antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales mejora, puesto que antes de la aplicación de los juegos tradicionales los estudiantes con mayor frecuencia se ubican en el nivel de proceso con el 55% y el nivel logrado con el 36%. Después de los juegos tradicionales los estudiantes mejoran su nivel de socialización, mayormente el 70% se ubica en nivel logrado, y el 30 % en proceso y ninguno en nivel inicio.

## **RECOMENDACIONES**

- Fortalecer la aplicación y uso de los juegos tradicionales en los niños de nivel inicial, para mejorar la socialización de los niños.
- Desarrollar actividades de actualización en docentes rescatando la importancia de los juegos tradicionales, de modo que mejore la frecuencia de aplicación de los juegos tradicionales
- Desarrollar actividades participativas con los padres de familia resaltando la importancia de los juegos tradicionales y el desarrollo de actividades lúdicas para mejorar los niveles de socialización de los niños.

## **AGRADECIMIENTO**

A la universidad San Pedro, porque os albergó en sus aulas y aportó a mi desarrollo profesional.

A mis padres fuente de bondad y estímulo en mis logros profesionales.

## Referencias bibliográficas

- Abad, L. (1993). *La Educación Intercultural*. Recuperado el 20 de junio de 2019, de: [http:// www.aulaintercultural.org/IMG/pdf/Luis / IMG/pdf/Luis\\_Abad.pdf](http://www.aulaintercultural.org/IMG/pdf/Luis_IMG/pdf/Luis_Abad.pdf)
- Acuña Capani, O., & Gutierrez Hinojosa, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Araujo Bernal, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María - Huacho*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Arias. (2006). *Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: Episteme.
- Bembibre, C. (2013). *Definición de integración*. México: DefiniciónABC.
- Cancela, G. (2010). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Constance, K., & Rheta , V. (2000). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor.
- Duarte, G. (2008). *Definición de actitud*. México: DefiniciónABC.
- Farfan Medina, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del Distrito de Paucarpata - Arequipa 2018*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Felipe Ponce, M., & Ponce Apaza, R. (2017). *Nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 36168 - Acobamba - Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Hernandez C., Pautt. S., Miranda N. (2017). *Juegos tradicionales: Una Estrategias para proomver la socialización del niño en la Corporación Instituto Primera Estación*. Cartagena.
- Hernández R., Fernández C. Baptista P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Hurtado, J. (2000). *Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: Episteme.
- Jiménez Ventura, A., & Lavado Montoya, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- López Huilca, L. (2017). *Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI UNUNCHIS de la ciudad de Cusco 2015*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Aljibe.
- Navez L., Tosina P. (2020). *El impacto d elas Nuevas Tecnologías en los juegos tradicionales. Trabajo de fin de grado de Maestro en Educación Infantil. Universidad de la Laguna*.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20120/El%20impacto%20de%20las%20Nuevas%20Tecnologias%20en%20los%20Juegos%20Tradicionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ñaupá Contreras, J. (2018). *Nivel sociocultural de docentes y socialización en estudiantes de cinco años, en Instituciones de Educación Inicial, provincia de Ascope, La Libertad*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Pereda Quiroz, L. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
- Raffino, M. (2020). *Concepto de socialización*. Argentina: Concepto.de.Sanchez C.
- Sanchez H. y Reyes C. *Metodología y diseños de investigación científica*. Lima INIDE.
- Sanchez Rueda, M. (1997). *Juegos del Plan de la calle: Algunas teorías sobre los juegos*. La Habana: Orbe.
- Salvador C. (2017). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños e 5 años del PRONEI Pasgtores de CRisto del CAserío San Isidro- FRias 2017*. Universidad Católica Los ángeles de Chimbote.
- Ucha, F. (2010). *Definición de comunicación*. México: DefiniciónABC.
- Vasquez Sanchez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 329, Sarabamba - Chota - 2014*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.

Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*.

Vol. II. Aplicaciones. Barcelona: Paidotribo.

Vygotsky, L. (1978). *Teoría del desarrollo socio cultural*. Barcelona: Crítica

Yin, R. (2002). *Metodología de la investigación*.

# **Anexos**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

**Título: Juegos tradicionales y socialización en alumnos de 4 años Institución Educativa Inicial N° 724 Marcopata Bajo – 2019**

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES
<p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019?</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Los juegos tradicionales influyen significativamente en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en la socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019</p>	<p>Variable independiente: <b>Juegos tradicionales</b></p>
	<p><b>Hipótesis Específicas:</b> El nivel de socialización antes de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019  El nivel de socialización después de los juegos tradicionales usualmente es alto, en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b> Determinar el nivel de socialización antes de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019 Determinar el nivel de socialización después de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019 Comparar el nivel de socialización antes y después de los juegos tradicionales usualmente es promedio en alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2019</p>	<p>Variable dependiente: <b>Socialización</b></p>



### MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

**Título: Juegos tradicionales y socialización en alumnos de 4 años Institución Educativa Inicial N° 724 Marcopata Bajo – 2019**

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
<p>Aplicada</p> <p>Experimental</p>	<p>Pre experimental, con un solo grupo pre y post prueba.</p> <p>G O1 X O2</p> <p>Dónde: G: Grupo O1: Pre prueba O2: Post prueba</p>	<p>La población está conformada por 10 alumnos de 4 años de I.E.I. N° 724 Marcopata Bajo – 2020.</p>	<p>TECNICA: La Encuesta</p> <p>INSTRUMENTOS: Cuestionarios</p>	<p>Para la validez y confiabilidad, se aplicó el método de consistencia interna basado en el alfa de Crombach se logró una puntuación interna 0.87</p> <p>Criterio de expertos</p>	<p>Para la recolección de información será de fuente primaria y secundaria. El proceso de análisis de los datos obtenidos se realizará mediante el uso SPSS, para la representación en figuras correctamente ordenadas. De la misma forma se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial.</p>

## CUESTIONARIO: Nivel de socialización

Para responder se le agradece seguir las siguientes instrucciones:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas antes de contestarlas
- Escriba con letra de imprenta y en bolígrafo de color negro o azul
- Indica la opción que te parezca más adecuada, teniendo en cuenta que:

**(1) Siempre (2) Casi siempre (3) A veces (4) Nunca**

N°	ITEM	ESCALA				PUNTAJE
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	
<b>INTEGRACIÓN</b>						
1	Interactuar con sus compañeros.					
2	Se acomoda a las nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.					
3	Es llamado por otros niños a jugar.					
4	Participa con seguridad, confianza en juegos y otras actividades de grupo					
5	Interviene espontáneamente al grupo de juego.					
<b>COMUNICACION</b>						
6	Respeto las normas o reglas del aula					
7	Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades en el grupo					
8	Comparte juegos, intercambiando roles, con las personas en el grupo					
9	Acepta regla de los juegos y actividades entre sus compañeros.					
10	Opina libremente en grupos con sus compañeros.					
11	Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás					
12	Da iniciativa, para realizar actividad en grupo.					
13	Expresa sus emociones frente al grupo sin temor					
<b>ACTITUD</b>						
14	Inicia y participa en grupo de juego sin mostrar agresión.					

<b>15</b>	Colabora con sus compañeros dentro del aula.					
<b>16</b>	Se solidariza y apoya a alguien que lo necesita.					
<b>17</b>	Cumple las tareas de manera independiente sin que nadie lo esté exigiendo.					
<b>18</b>	Expresa sus sentimientos, a los demás, cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo					
<b>19</b>	Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza.					
<b>20</b>	Pide disculpas a la persona que ofendió.					

### **Ficha técnica:**

Autora	: Bach. Acuña Vásquez Victoria
Denominado	: Cuestionario de Socialización
Objetivo	: Evaluar la socialización de niños de educación inicial en tres dimensiones:
Numero de Items	: 20 items, con 4 posibilidades de respuesta, según la escala: Siempre, Casi siempre, A veces, Nunca
Dimensiones	: Integración                      Items 1 al 5 Comunicación                    Items 6 al 13 Actitud                              Items 14 al 20
Puntaje	: Siempre                            3 Casi siempre                      2 A veces                             1 Nunca                                0

Siendo el puntaje mínimo de 1 y el puntaje máximo alcanzado de 40.

Lo cual corresponde a los siguientes niveles:

Inicio	0 – 13
Proceso	14 – 27
Logrado	28 – 40

Validación: Se estableció a través del juicio de expertos. Evidencia que se adjunta en el anexo.

La consistencia interna se determinó a través del alfa de Cronbach, lograndose una puntuación de 0.87 lo cual indica que tiene un adecuado nivel de consistencia interna

**PRUEBA DE VALIDEZ DEL  
INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE  
DATOS**

**PRUEBA JUICIO DE EXPERTO**

2019

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS DEL INSTRUMENTO:

1. Título del Instrumento : Socialización de los alumnos .
2. Tipo de Instrumento : Cuestionario
3. Nivel de Aplicación : Individual

### II. DATOS DE LA INVESTIGACION

4. Título de la tesis : “Juegos tradicionales y socialización alumnos de 4 años de E.I. N.º 724 Marcopata Bajo – 2019”
5. Tesista : ACUÑA VÁSQUEZ, Victoria
6. Objetivo de la tesis : Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el nivel de socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N.º 724 Marcopata Bajo – 2019.

### III. DATOS DEL EVALUADOR:

1. Nombre y Apellidos : CACERES MAMANI Tania Mercedes
2. Grado Académico : Doctora en Educación



---

**FIRMA  
EVALUADOR- EXPERTO**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	Criterios de Evaluacion									
				RELACIÓN VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN E INDICADOR		RELACIÓN ENTRE INDICADOR E ITEMS		RELACIÓN ENTRE ITEMS OPCIÓN DE RESPUESTA		OBSERV. Y/O RECOMEND.	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Nivel de socialización	Dimensión Integración	Adaptación a las circunstancias	1. Interactuar con sus compañeros	X		X		X		X			
			2. Se acomoda a las nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.	X		X		X		X			
		Aceptación a los tratos de los compañeros	3. Es llamado por otros niños a jugar.	X		X		X		X			
			4. Participa con seguridad, confianza en juegos y otras actividades de grupo.	X		X		X		X			
			5. Interviene espontáneamente al grupo de juego	X		X		X		X			
	Dimensión Comunicación	Participación en el grupo	6. Respeta las normas o reglas en el aula	X		X		X		X			
			7. Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades del grupo	X		X		X		X			
			8. Comparte juegos, intercambiando roles, con las personas en el grupo.	X		X		X		X			
			9. Acepta las reglas de los juegos y actividades entre sus compañeros.	X		X		X		X			
		Expresión de ideas con libertad	10. Opina libremente en grupos con sus compañeros	X		X		X		X			
			11. Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás	X		X		X		X			
		Manifestación de sentimientos	12. Da iniciativa, para realizar actividad en grupo	X		X		X		X			
			13. Expresa sus emociones, frente al grupo sin temor	X		X		X		X			
	Di	m	Iniciativa en la participación	14. Inicia y participa en el grupo de juego sin mostrar agresión	X		X		X		X		

			15.Colabora con sus compañeros dentro del aula	X		X		X		X		
	<b>Muestra de seguridad</b>		16.Se solidariza y apoya a alguien que lo necesita	X		X		X		X		
			17.Cumple las tareas de manera independiente sin que nadie lo esté exigiendo	X		X		X		X		
	<b>Muestra de respeto a los demás</b>		18.Expresa sus sentimientos, a los demás, cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo.	X		X		X		X		
			19.Respeta en turno en los juegos u otras actividades que se realiza	X		X		X		X		
			20.Pide disculpas a la persona que ofendió	X		X		X		X		

OBSERVACIONES /RECOMENDACIONES:

.....

Fecha: .....



**EVALUADOR – EXPERTO.**



## HOJA DE VIDA - EVALUADOR EXPERTO

### DATOS PERSONALES:

1. Apellidos: CACERES MAMANI
2. Nombres: TANIA MERCEDES
3. N° de DNI: 40766254
4. Teléfono: 940224333
5. Dirección actual: JIRON MANUEL VILLAVICENCIO N°548 - CHIMBOTE
6. Correo electrónico: Taniameche24@hotmail.com

### FORMACIÓN ACADÉMICA PROFESIONAL:

Grados: - MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA  
- DOCTORA EN EDUCACION

Título: LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

### EXPERIENCIA PROFESIONAL:

1. DOCENTE DE AULA DE INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
2. DIRECTORA DE INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
3. DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD SAN PEDRO



**EXPERTO – EVALUADOR**

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### IV. DATOS DEL INSTRUMENTO:

- 7. Título del Instrumento : Socialización de los alumnos
- 8. Tipo de Instrumento : Cuestionario
- 9. Nivel de Aplicación : Individual

### V. DATOS DE LA INVESTIGACION

- 10. Título de la tesis : “Juegos tradicionales y socialización alumnos de 4 años de E.I. N.º 724 Marcopata Bajo – 2019”
- 11. Tesista : ACUÑA VÁSQUEZ, Victoria
- 12. Objetivo de la tesis : Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el nivel de socialización de los alumnos de 4 años de I.E.I. N.º 724 Marcopata Bajo – 2019.

### VI. DATOS DEL EVALUADOR:

- 3. Nombre y Apellidos : TOMAS Manrique Marivel
- 4. Grado Académico : MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA



---

**FIRMA**

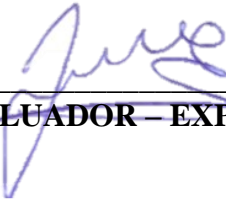
VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	Criterios de Evaluacion								
				RELACIÓN VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN E INDICADOR		RELACIÓN ENTRE INDICADOR E ITEMS		RELACIÓN ENTRE ITEMS OPCIÓN DE RESPUESTA		OBSERV. Y/O RECOMEND.
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Nivel de socialización	Dimensión Integración	Adaptación a las circunstancias	1. Interactuar con sus compañeros	X		X		X		X		
			2. Se acomoda a las nuevas actividades en el grupo con sus compañeros.	X		X		X		X		
		Aceptación a los tratos de los compañeros	3. Es llamado por otros niños a jugar.	X		X		X		X		
			4. Participa con seguridad, confianza en juegos y otras actividades de grupo.	X		X		X		X		
			5. Interviene espontáneamente al grupo de juego	X		X		X		X		
	Dimensión Comunicación	Participación en el grupo	6. Respeta las normas o reglas en el aula	X		X		X		X		
			7. Participa libremente sin limitaciones en juegos u otras actividades del grupo	X		X		X		X		
			8. Comparte juegos, intercambiando roles, con las personas en el grupo	X		X		X		X		
			9. Acepta regla de los juegos y actividades entre sus compañeros.	X		X		X		X		
		Expresión de ideas con libertad	10. Opina libremente en grupos con sus compañeros	X		X		X		X		
			11. Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás	X		X		X		X		
		Manifestación de sentimientos	12. Da iniciativa, para realizar actividad en grupo	X		X		X		X		
			13. Expresa sus emociones, frente al grupo sin temor	X		X		X		X		

<b>Dimensión Actitud</b>	<b>Iniciativa en la participación</b>	14. Inicia y participa en el grupo de juego sin mostrar agresión	X		X		X		X		
		15. Colabora con sus compañeros dentro del aula	X		X		X		X		
	<b>Muestra de seguridad</b>	16. Se solidariza y apoya a alguien que lo necesita	X		X		X		X		
		17. Cumple las tareas de manera independiente sin que nadie lo esté exigiendo	X		X		X		X		
	<b>Muestra de respeto a los demás</b>	18. Expresa sus sentimientos cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo	X		X		X		X		
		19. Respeta en turno en los juegos u otras actividades que se realiza	X		X		X		X		
		20. Pide disculpas a la persona que ofendió	X		X		X		X		

OBSERVACIONES /RECOMENDACIONES:

.....

Fecha: .....


---

**EVALUADOR – EXPERTO**

**Base de datos: evaluación a niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 724**

Estudiante	Pre test		Post test	
	PT	Nivel	PT	Nivel
1	26	Proceso	30	Logrado
2	28	Logrado	30	Logrado
3	28	Logrado	28	Logrado
4	24	Proceso	30	Logrado
5	24	Proceso	26	Proceso
6	13	Inicio	18	Proceso
7	24	Proceso	28	Logrado
8	22	Proceso	26	Proceso
9	20	Proceso	28	Logrado
10	28	Logrado	30	Logrado

Inicio	0 – 13
Proceso	14 – 27
Logrado	28 – 40