

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIOABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 96 “CUNA - JARDÍN” DE ACOMAYO – CUSCO, 2022**

Presentada por:

BR. CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO

Para optar al título profesional de:

**LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Asesora:

Dra. Nieves Arias Muñoz

CUSCO- PERU

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución nro. -D-N°1672-2022-F-EDyCs.C-UNSAAC)

El que suscribe, asesor del trabajo de investigación/tesis titulado: Aplicación de juegos recreativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N°96 "Cuna-Jardín" de Acamayo - Cusco, 2022.
presentado por: Carla Yudith, Saiza Halgado

con Nro. de DNI: 70983232, para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Educación: especialidad Educación Inicial

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 1 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del *Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC* y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10%

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera hoja del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 08 de enero de 2024

Nieves Arias Muñoz

Firma

Post firma Nieves Arias Muñoz

Nro. De DNI 23963532

ORCID del Asesor 0000-0001-7310-444X

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: 27259:185092771

NOMBRE DEL TRABAJO

**INFORME DE INVESTIGACION CARLA YU
DITH SAIRE.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

16076 Words

RECUENTO DE CARACTERES

86106 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

68 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.7MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 2, 2022 12:13 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 2, 2022 12:14 AM GMT-5**● 10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

DEDICATORIA

Dedico este trabajo

A quien siempre me tuvo fe,

A mi madre Maura Holgado, por forjar en mí un futuro grato

A mi padre Carlos Saire, por su lucha diaria por nosotros sus hijos

A mi hermana María Fernanda, que fue y será el apoyo moral de mi vida

A todos ellos con agradecimiento por ser como son.

Carla Yudith

AGRADECIMIENTO

Con el mayor afecto y reconocimiento a mis padres y demás familiares, de quienes he recibido su cariño y confianza, para lograr ser una profesional al servicio de la sociedad y de mi país.

Mi gratitud a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Filial Canas de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, quienes me brindaron conocimiento y experiencia en el campo de la Educación.

A mi asesora, Dra Nieves Arias Muñoz, por su acompañamiento en la realización de este trabajo de investigación.

A los niños de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo por la hermosa experiencia obtenida.

A la directora y plana docente por brindarnos las facilidades para el presente estudio de investigación educativa.

Carla Yudith Saire Holgado

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE.....	iii
ÍNDICE DE TABLAS	iv
PRESENTACIÓN.....	v
INTRODUCCIÓN	vi
RESUMEN	vii
RESUMO	viii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción del problema	1
1.1.1. Área y línea de investigación.....	2
1.1.2. Área geográfica.....	3
1.2. Formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Justificación	5
1.3.1. Justificación legal:	5
Artículo 9°.- Fines de la educación peruana	6
1.3.2. Justificación pedagógica	6
1.3.3. Justificación teórica	7
1.3.4. Justificación metodológica	7
1.3.5. Justificación práctica.....	7
1.4. Objetivo General.....	8
1.4.1. Objetivo General.....	8
1.4.2. Objetivos Específicos	8
1.5. Limitaciones de la investigación.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes.....	9
2.1.1. Estudios Internacionales	9

2.1.2.	Estudios Nacionales.....	13
2.1.3.	Estudios Locales.....	15
2.2.	Marco teórico.....	16
2.2.1.	El juego.....	16
2.2.2.	Breve historia del juego.....	17
2.2.3.	La importancia del juego.....	18
2.2.4.	Tipos de juegos.....	19
a.-	El juego recreativo.....	19
b.	Juego simbólico.....	20
c.	Juego paralelo.....	22
2.2.5.	El juego en la educación.....	22
2.2.5.1.	El juego dentro del aula.....	22
2.2.5.2.	El rol del educador.....	23
2.3.	La socialización.....	24
a.	Socialización primaria.....	25
b.	Socialización secundaria.....	25
c.	Socialización terciaria.....	26
2.3.1.	Características de la socialización.....	26
2.3.2.	Dimensiones de la socialización.....	27
2.4.	Marco conceptual.....	28
CAPITULO III.....		30
METODOLOGÍA.....		30
3.1.	Enfoque de investigación.....	30
3.2.	Tipo de estudio.....	30
3.3.	Alcance de estudio.....	30
3.4.	Diseño de estudio.....	30
3.5.	Población y muestra.....	31
3.5.1.	Población.....	31
Población de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo.....		31
3.5.2.	Unidad de análisis.....	31
Muestra de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo.....		32
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32

3.7.	Operacionalización de la variable.....	33
3.8.	Hipótesis	34
3.8.1.	Hipótesis General.....	34
3.8.2.	Hipótesis Específicas	34
CAPÍTULO IV.....		36
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS... 36		
4.1	Descripción de los resultados	36
4.2	Variables demográficas.....	36
Edad de estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo		36
Tabla 4		37
4.3.	Resultados de la prueba de entrada y salida.....	37
4.4.	Prueba de hipótesis General.....	40
Determinación de la “t” de Student.....		41
4.4.	Prueba de hipótesis específica 1.....	43
4.4.	Prueba de hipótesis específica 2	44
4.5.	Prueba de hipótesis específica 3	45
4.5.	Discusión de resultados.....	46
CONCLUSIONES		49
SUGERENCIAS		50

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1</i> Población de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo	
.....	
30	
<i>Tabla 2</i> Muestra de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo	
.....	
31	
<i>Tabla 3</i> Edad de estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo...	34
<i>Tabla 4</i> Sexo de estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo ...	35

PRESENTACIÓN

Dra. Marcelina Arredondo Huamán

Decana de la Facultad de Educación

Señores docentes miembros del Jurado.

De acuerdo a lo que establece el Reglamento de Grados y Títulos vigentes de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, presento a vuestra disposición el trabajo de tesis titulado: “Aplicación de juegos recreativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022” para optar al título profesional de Licenciado en Educación, especialidad de inicial.

El juego es importante en el desarrollo psico emocional cognitivo del niño, es decir, en el desarrollo integral del niño en edad preescolar, pues el niño antes de hablar, canta y juega. Por ello es importante este trabajo de investigación en base a acciones lúdicas para promover la socialización con sus compañeros y con los que le rodean. Es mediante el juego que el niño amplía su conocimiento del mundo físico, mediante el cual se ejercita en el uso y la práctica de las relaciones sociales.

Se entiende a los juegos recreativos como actividades lúdicas que brindan al niño diversión, alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás que se mantienen para quienes participan de la actividad lúdica, lo importante para quienes juegan y más aun grupalmente es la diversión, relacionarse con el compañero es así que se genera la socialización y las relaciones interpersonales de calidad.

La tesista

INTRODUCCIÓN

La “Aplicación de juegos recreativos para desarrollar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022” es un trabajo de investigación de tipo experimental con diseño pre experimental, que surge; debido a que se ha observado que, en estos dos últimos años producto de la pandemia muchos niños en general, y más aún los menores de 5 años han tenido poca o ninguna oportunidad de desarrollar su proceso de socialización con normalidad. Ya que para ello es necesario coadyuvar los lazos de amistad, de simpatía y afecto entre los compañeros de jardín, al que recién este año están asistiendo. Razones por lo que se realizará esta investigación para conocer cómo los juegos recreativos mejoran el proceso de socialización en los niños de 5 años de dicho plantel.

En el primer capítulo exponemos los aspectos generales del escenario de estudio. Se formula el problema, los objetivos y se justifica la investigación.

En el segundo capítulo se sustenta el marco teórico en base a las variables de estudio, comenzando por los antecedentes el marco teórico y el marco conceptual sobre los juegos recreativos y la socialización.

En el tercer capítulo presentamos la hipótesis, metodología de la investigación como es tipo, nivel, diseño, la población y muestra e instrumentos de recolección de datos.

Finalmente, en el cuarto capítulo se explica los resultados de la investigación utilizando para ello tablas, gráficos, prueba de hipótesis, discusión de resultados y conclusiones.

La tesista

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado tiene como propósito principal el de determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. Para ello se ha utilizado la investigación experimental con diseño pre experimental con pre y post prueba. Asimismo, se ha trabajado con 20 estudiantes de 5 sección “Habas” años de la institución educativa en referencia. Para ello se aplicó una ficha de observación de entrada antes de la aplicación del trabajo y en seguida después de cada sesión de aprendizaje una ficha de observación para anotar la participación de los estudiantes en el experimento realizado.

Los resultados y análisis respectivos determinan que la aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

PALABRAS CLAVE: Juegos recreativos, socialización, preescolar, jardín, 5 años

RESUMO

O principal objetivo deste trabalho de pesquisa é determinar em que medida a aplicação de jogos recreativos melhora a socialização de crianças de 5 anos da instituição educacional N° 96 "Cuna-Jardín" de Acomayo - Cusco, 2022 Para isso, experimento a pesquisa foi utilizada com um desenho pré-experimental com pré e pós-teste. Da mesma forma, trabalhamos com 20 alunos de 5 anos da seção "Habas" da instituição de ensino em referência. Para isso, foi aplicada uma ficha de observação de entrada antes da aplicação do trabalho e imediatamente após cada sessão de aprendizagem uma ficha de observação para registrar a participação dos alunos na experiência realizada.

Os respectivos resultados e análises determinam que a aplicação de jogos recreativos influencia significativamente a socialização de crianças de 5 anos da instituição educacional n° 96 "Cuna -Jardín" de Acomayo - Cusco, 2022.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos lúdicos, socialização, pré-escolar, jardim, 5 anos

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Descripción del problema

La socialización es el principio fundamental en el ser humano, los seres humanos socializamos desde que estamos en el vientre de nuestra madre, pasando el tiempo los bebés van creciendo y desarrollando diferentes capacidades y dentro de ello está la socialización, en la primera etapa de la vida normalmente los primeros ejes de la socialización con los bebés son los padres y la familia que los rodea como padres, hermanos, tíos, abuelos, etc.

La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven (Nuñez & Alba, 2011).

Este proceso inicia su desarrollo en el entorno familiar, los padres brindan amor a los niños, pues también forman en valores lo cual construyen su personalidad, dentro de todo este proceso el niño para poder socializar necesita comunicarse e interactuar de la forma más adecuada con las personas que le rodean, en este caso el entorno familiar especialmente de la madre. Este proceso continúa en la institución educativa del nivel inicial como es el jardín de niños N° 96 Cuna Jardín de Acomayo.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de la familia y de los docentes la mayoría de los niños no logran con regularidad este proceso de socialización; pues muchos factores interfieren con ese objetivo. Así como los miembros de la familia, como los padres, no disponen del tiempo necesario para poder compartir con sus niños. La mayoría de los niños

solo viven con personas mayores los tienen bien cuidados todavía como una reacción a la pandemia. Los padres de familia se han dedicado más a las actividades de reactivación económica no dándole oportunidad a sus menores de realizar actividades de socialización con sus pares. En el jardín muchos niños se muestran con actitudes reactivas, agresivas, poco comunicativas y actitudes de resistencia ante la labor educativa.

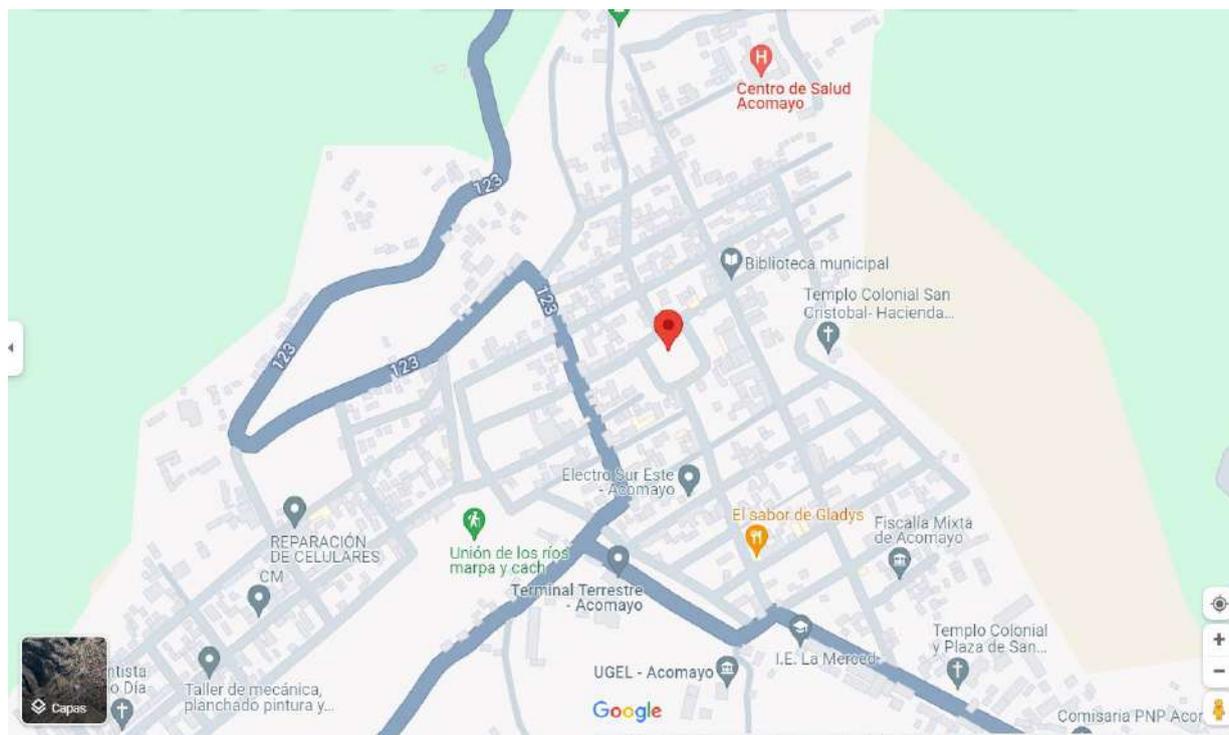
Debido a la interrupción de las clases, los juegos con amigos y otras rutinas importantes para los niños, los comportamientos regresivos, un retroceso en ciertas habilidades que antes dominaban, como ir al baño o dormir, o las dificultades a la hora de controlar los sentimientos de ira, tristeza y ansiedad, se están volviendo cada vez más frecuentes (Unicef, 2022).

Por todo ello, las tesis, han decidido realizar esta investigación que consistirá en aplicar juegos recreativos a los niños de 5 años para que esto puedan desarrollar su proceso de socialización con eficacia.

1.1.1. Área y línea de investigación

El Presente tema de investigación está enmarcado dentro del área de Educación Inicial y como línea de investigación se tiene a Experiencia que los niños encuentran en el aula, las propiedades y características de las interacciones que tienen con sus maestros y la prácticas pedagógicas que estos utilizan ED-170 (Instituto de investigación, 2018) ya que el estudio realizado abarcó el tema de la aplicación de juegos recreativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N° 96 Cuna Jardín de Acomayo, la misma que se trabajó durante el año del 2022 en a ciudad de Acomayo.

1.1.2. Área geográfica



Tomado de

<https://www.google.com/maps/place/13%C2%B055'09.1%22S+71%C2%B041'00.6%22W/@-13.9191892,-71.6860749,17z/data=!3m1!4b1!4m4!3m3!8m2!3d-13.9191944!4d-71.6835?entry=ttu>

Delimitación Espacial. La Institución Educativa Inicial N° 96 de Acomayo, está ubicada en el Parque Escalante s/n del distrito de Acomayo, provincia de Acomayo, Región Cusco. Esta institución depende de la UGEL Acomayo que vigila la institución educativa, y esta última pertenece a la Gerencia Regional de Educación Cusco.

Delimitación poblacional. El grupo social objeto de la investigación son los niños y niñas de cinco años de la institución Educativas de Educación Inicial N° 96 de la ciudad de Acomayo, cuyos sujetos de investigación tienen análogas características socio culturales.

Delimitación Temporal. La investigación se realizó en el año 2022.

Delimitación temática. Se realizó la implementación de juegos recreativos para mejorar el desarrollo de su socialización en el ámbito escolar.

Delimitación geográfica. La provincia de Acomayo se ubica en la parte sureste del departamento del Cusco, tiene una extensión de 1,027 km² emplazándose su territorio entre las cuencas de los ríos, Apurímac y Urubamba, altitudinalmente, la superficie territorial se distribuye entre los pisos Queswa, de transición puna baja y puna alta. La provincia de Acomayo es una de las trece provincias que conforman el departamento del Cuzco en el Perú. Limita al norte con la provincia de Quispicanchi; al Este, con la provincia de Canchis; al Sur, con la provincia de Canas y la provincia de Chumbivilcas y al oeste con la provincia de Paruro.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

1.2.2.1. ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022?

1.2.2.2. ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la comunicación entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022?

1.2.2.3. ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la actitud entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022?

1.3. Justificación

1.3.1. Justificación legal:

Ley de Educación Ley N° 28044 Artículo 8°.

Principios de la educación

La educación peruana tiene a la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo. Se sustenta en los siguientes principios:

- a) La ética, que inspira una educación promotora de los valores de paz, solidaridad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, trabajo, verdad y pleno respeto a las normas de convivencia; que fortalece la conciencia moral individual y hace posible una sociedad basada en el ejercicio permanente de la responsabilidad ciudadana.
- b) La equidad, que garantiza a todos iguales oportunidades de acceso, permanencia y trato en un sistema educativo de calidad.
- c) La inclusión, que incorpora a las personas con discapacidad, grupos sociales excluidos, marginados y vulnerables, especialmente en el ámbito rural, sin distinción de etnia, religión, sexo u otra causa de discriminación, contribuyendo así a la eliminación de la pobreza, la exclusión y las desigualdades.
- d) La calidad, que asegura condiciones adecuadas para una educación integral, pertinente, abierta, flexible y permanente.
- e) La democracia, que promueve el respeto irrestricto a los derechos humanos, la libertad de conciencia, pensamiento y opinión, el ejercicio pleno de la ciudadanía y el reconocimiento de la voluntad popular; y que contribuye a la tolerancia mutua en las relaciones entre las personas y entre mayorías y minorías así como al fortalecimiento del Estado de Derecho.
- f) La interculturalidad, que asume como riqueza la diversidad cultural, étnica y lingüística

del país, y encuentra en el reconocimiento y respeto a las diferencias, así como en el mutuo conocimiento y actitud de aprendizaje del otro, sustentada para la convivencia armónica y el intercambio entre las diversas culturas del mundo.

g) La conciencia ambiental, que motiva el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el desenvolvimiento de la vida.

h) La creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

Artículo 9º.- Fines de la educación peruana

Son fines de la educación peruana: a) Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento. b) Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado.

1.3.2. Justificación pedagógica

La utilización de juegos recreativos para mejorar el desarrollo de la socialización del niño o niña es muy importante, debido a que las actitudes de integración hacen que exista un mejor escenario de comunicación y mejores relaciones dentro y fuera de la institución educativa. La importancia de la metodología radica en la orientación hacia los estudiantes con necesidades de mejorar sus capacidades que incrementen sus destrezas y habilidades que

forman parte de su desarrollo integral e integración con la familia y la sociedad, empezando desde el entorno familiar con el apoyo de la educación, razones suficientes para haber desarrollado esta investigación.

1.3.3. Justificación teórica

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Lo propio manifiesta Vigotsky, quien establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (Fernández, 2012). Por lo que es imprescindible insertar al niño y a la niña a una vida social eficiente, para que, a partir de ello se interrelacione mejor con la familia y progresivamente con la sociedad.

1.3.4. Justificación metodológica

La presente investigación de tipo aplicativo con diseño experimental aplicó los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la socialización del niño del nivel inicial. Elaboró un instrumento de recojo de datos que consistió en una ficha de observación el mismo que sirvió para analizar y comprender las variables asociadas a las estrategias lúdicas y recreativas en los estudiantes de 5 años del nivel inicial. Asimismo, se tendrá la oportunidad de incrementar los conocimientos prácticos sobre el desarrollo del trabajo docente.

1.3.5. Justificación práctica

Este estudio se ha realizado con el propósito de mejorar la expresión oral de los niños y niñas de la institución educativa del nivel inicial, para ello se utilizó una estrategia de trabajo lúdico. De esa manera se justifica la realización del trabajo que va a permitir también no solo mejorar el servicio educativo, sino también aportar al desarrollo personal del estudiante.

1.4. Objetivo General

1.4.1. Objetivo General

Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

1.4.2. Objetivos Específicos

1.4.2.1. Establecer en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

1.4.2.2. Describir en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la comunicación entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

1.4.2.3. Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

1.5. Limitaciones de la investigación

Dentro de las limitaciones para el presente trabajo de investigación se apreció la presencia latente de la cuarta ola de la pandemia del Covid 19, la misma que afectaría al normal desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En el presente estudio se hizo la revisión de los antecedentes investigativos relacionados al propósito de la investigación; así como la consideración de las referencias bibliográficas que dan sustento y fundamento teórico de las variables en investigación que a continuación se menciona:

2.1.1. Estudios Internacionales

(Camacho, 2018) en su estudio *“El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas Con discapacidad intelectual que forman parte de los encuentros recreativos del proceso de Recreación accesible, Belén”*. Tuvo como propósito conocer cómo influye el juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los participantes con discapacidad intelectual, dichas habilidades son: la comunicación, el trabajo en grupo, la expresión artística y expresión de sentimientos. El trabajo de campo se desarrolló en el espacio pedagógico no formal (emergente), el cual tiene la particularidad de trabajar desde el deporte con personas con discapacidad. El enfoque de la investigación es cualitativo, ya que valora las cualidades y el proceso de las cosas, en este caso las habilidades sociales de los participantes. El tipo de investigación es investigación-acción porque se centra en las necesidades que las personas tienen para desarrollar sus habilidades, permitiendo realizar adaptaciones según las condiciones presentes, se enriquece con la investigación acción participativa, promoviendo una participación activa de todos los involucrados (incluso de la educadora, siendo un pilar en el proceso investigativo). La investigación se llevó a cabo en el Proceso de Recreación Accesible de Belén, durante las sesiones de trabajo se aplicaron estrategias metodológicas basadas en el juego, enfatizando en dos participantes los cuales presentaban mayor dificultad

en las habilidades indicadas. Para su análisis la información se sistematiza en tablas y al compararla con la teoría se evidenció que en efecto, los juegos lúdicos influyeron positivamente en la mejora de las habilidades sociales de las personas con discapacidad intelectual obteniendo avances notorios, rescatando que mediante la diversión se aprende significativamente y se potencian tanto las habilidades sociales, como todo aquello que interviene indirectamente ya que somos seres humanos integrales. Como conclusión se enmarca que ahora los participantes logran comunicarse asertivamente desde sus posibilidades, dándose a entender con facilidad, por otra parte, la relación con sus familiares mejoró y ahora hay un desapego, donde cada uno tiene su participación individual provocando un bienestar familiar. En relación a la expresión artística, ahora se desenvuelven fácilmente, también se encontró que logran formar parte activa de un grupo de trabajo, por su empatía se ganan los accesos a los grupos e interactúan positivamente, en cuanto a la expresión de sentimientos cambiaron de ser explosivos (no controlar su frustración y por ende recurrir a llantos), a expresarse mediante gestos, palabras y expresión corporal. Además, se recalca que el juego es una excelente herramienta para brindar beneficios y potenciar las habilidades sociales, permitiendo guiarlos en los procesos cotidianos, siendo a la vez una recomendación, aplicable en todos los ámbitos de la vida.

Por su parte, (Avila, 2018) en su trabajo de investigación "*Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales*" menciona la investigación buscó conocer la relación entre la participación en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. Así mismo el objetivo central de la misma fue evaluar en qué medida los Juegos Cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. El tipo de estudio aplicado fue exploratorio y descriptivo. La muestra seleccionada fue escogida de forma intencional, los niños que fueron evaluados pertenecen a tercer grado de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos. Para

la misma se tuvo en cuenta a un grupo conformado por 14 niños entre 8 y 9 años de edad, de ambos sexos. Para la técnica de recolección de datos, por un lado, se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos. El instrumento seleccionado, es la adaptación española del CABS de Wood y Michelson (1979), el mismo evalúa la conducta asertiva en contraposición a otras conductas socialmente inadecuadas como la agresividad o la pasividad. Consta de 27 situaciones, cada situación tiene cinco respuestas posibles de las que el niño debe escoger la que refleje de forma más exacta su comportamiento social habitual. Una respuesta es muy pasiva, otra parcialmente pasiva, otra es asertiva, otra parcialmente agresiva y otra muy agresiva. Por lo tanto, se ofrece un intervalo completo de respuestas, de la pasiva a la agresiva incluyendo la asertiva. Se puntuó cada respuesta en la hoja de respuestas. Una puntuación elevada significa asertividad puesto que cada respuesta se puntuó con un -2, si la respuesta es parcialmente pasiva con un -1, con un 0 si la respuesta es asertiva, con un 1 si la respuesta es parcialmente agresiva y con un 2 si la respuesta es muy agresiva. La media del CABS es de 13 para niños que cursan la escuela primaria, con una desviación estándar aproximada de 7. Por otro lado, se utilizó un programa de juegos cooperativos, el mismo estaba dirigido a grupos de niños entre 8 y 10 años de edad, este pretendía potenciar el desarrollo integral, incidiendo en aspectos socioemocionales, éste contaba con una función terapéutica ya que intentaba integrar socialmente a niños que presentaban dificultades en la interacción con sus compañeros y en otros aspectos de su desarrollo. El programa estaba configurado por 80 juegos, de los cuales la mitad estimulaban la conducta pro-social. El mismo fue aplicado a lo largo de tres meses aproximadamente con una frecuencia de dos veces a la semana durante 40 minutos. Los resultados obtenidos se analizaron cuantitativamente; donde se pudieron observar progresos en las conductas sociales, como aumento en la Asertividad, disminución de la Agresividad e Inhibición. Los niños evaluados presentaban habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e

inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas. Así mismo podemos concluir y ratificar la hipótesis planteada y afirmar que los Juegos Cooperativos favorecen el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.

Por otro lado, (Yugcha & Mantilla, 2021) en su estudio denominado “Actividades recreativas y el desarrollo de la autoconfianza en el Nivel Inicial II en tiempos de pandemia” se ajusta a la línea de investigación comportamiento social y educativo, su proceso empieza con la búsqueda de información de fuentes bibliográficas con validez científica para construir los antecedentes investigativos y el fundamento teórico. El objetivo es analizar la incidencia de las actividades recreativas en el desarrollo de la autoconfianza, en el Nivel Inicial II en tiempos de pandemia; cuenta con un enfoque cualitativo y cuantitativo, de modalidad bibliográfica, se emplea la teoría crítica para el logro de los objetivos, con un diseño exploratorio secuencial, alcance descriptivo y explicativo, la técnica empleada es la entrevista estructurada con su instrumento guía de preguntas abiertas aplicadas a seis docentes de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez” del Nivel Inicial II, previo a la validación por tres expertos en el tema. A la par la técnica empleada, la observación con su instrumento ficha de observación que consta de ocho indicadores con la valoración: iniciado, en proceso, adquirido; dirigida a infantes durante la ejecución de las clases virtuales, en la plataforma ZOOM. Con la aplicación de los instrumentos, análisis y discusión de los datos, en la cual se evidencia la relación directa entre las variables de estudio; mostrando que las actividades recreativas repercuten significativamente en el desarrollo de la autoconfianza de los niños y niñas del Nivel Inicial; finalmente las conclusiones y recomendaciones, de acuerdo a los objetivos específicos.

2.1.2. Estudios Nacionales

(Carazas, 2019), en su trabajo de tesis denominada *“Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la Institución educativa inicial “Túpac Amaru II”, distrito Samuel Sastor, provincia de Camaná - Arequipa, 2019”*. menciona que el trabajo de investigación tuvo como fin determinar la relación entre los juegos recreativos y la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial Túpac Amaru II, del Asentamiento Humano Túpac Amaru II, del Distrito Samuel Pastor, de la Provincia de Camaná, del Departamento de Arequipa 2019. En la investigación se empleó el método hipotético deductivo, es de tipo no experimental, aplicada de enfoque transversal, obedece a un diseño descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 34 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Túpac Amaru II, la muestra lo constituyeron 20 niños y niñas de 3 y 4 años, para poder recolectar los datos se empleó para los juegos recreativos la ficha de observación y para la socialización la lista de cotejo, cada una de ellas con 20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones; estos instrumentos fueron debidamente validados por expertos de educación inicial quienes dieron su conformidad de los instrumentos que se ha empleado, la confiabilidad se obtuvo a través del Alfa de Cronbach. Luego de analizar todas las informaciones recogidas se llegó a la conclusión de que existe una relación positiva media entre los juegos recreativos y la socialización con una r de Pearson de ,492 a un nivel de confianza de ,028 < α 0,05. Por otro lado, se ha podido establecer que los juegos más preferidos por los niños y niñas de 3 y 4 años son los juegos colectivos, estructurados y no estructurados; en cuanto al nivel de socialización los niños y niñas se encuentran en el nivel logro previsto y destacado respectivamente cada una de ellas con 50%.

Por su parte, (Villanueva, 2018) en su estudio denominado *“Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los Estudiantes de la I.E. N° 123 Baños Del Inca-Cajamarca”*, menciona que la investigación se orientó

básicamente a determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018. Para el desarrollo con respecto a la metodología, el tipo de investigación fue explicativa, optando por el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo. La población estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad de la mencionada institución educativa. Luego de la aplicación del programa se obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

Por otro lado, (Rengifo, 2019) en su trabajo de investigación denominado *“Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali”* tuvo como objetivo describir el proceso de socialización a través del juego en los niños y niñas shipibos en una escuela primaria y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. La metodología fue de enfoque cualitativo, de diseño etnográfico y se realizaron 20 observaciones, 10 en la escuela y 10 en la comunidad. Asimismo, se hicieron 16 entrevistas semiestructuradas a 10 estudiantes, 4 docentes y 2 sabios. Los conceptos se elaboraron de acuerdo con las preguntas de investigación. Se realizó un análisis respecto a ¿Cómo se socializan los niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad? ¿De qué manera intervienen los agentes socializadores dentro de la escuela y en la comunidad en el juego de los niños y niñas? ¿Cómo aportan los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la escuela y en la comunidad? Se concluye que los niños y las niñas socializan mediante juegos creados por ellos mismos durante el recreo y

en la comunidad utilizando los materiales de la zona. Además, se observó que hay poca participación de los agentes en el proceso de socialización de los niños y niñas. Asimismo, los infantes practican poco los juegos tradicionales tanto en la escuela y en la comunidad.

2.1.3. Estudios Locales

(Inca, 2018) en su trabajo de investigación denominado “*Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco*”, tuvo como objetivo determinar la relación entre las Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla. – Anta - Cusco. Con la finalidad de determinar la relación existente entre ambas variables. La investigación es de tipo básica, con un diseño no experimental, descriptivo correlacional, siendo el enfoque cuantitativo. La investigación se desarrolla con una muestra no aleatoria de 25 niños del nivel primario de la provincia de Anta. Para la recolección de los datos se hizo uso de dos instrumentos que consta de 15 y 08 ítems que recogen información de la observación realizada respecto a las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas, y el proceso de socialización respectivamente, los instrumentos fueron sometidos a un análisis de fiabilidad y validado por juicio de expertos en docencia y administración de la educación. Los resultados demuestran que sí existe correlación entre las variables actividades lúdicas y la socialización, según el estadístico de prueba para un estudio no paramétrico r de Pearson ($r = 0.882$), valor que muestra una asociación alta y directa entre dichas variables. Se resume que de los resultados obtenidos podemos afirmar que las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas del nivel primario posibilitan el desarrollo de la socialización en vista de observarse procesos de integración grupal, formación de valores lo que refiere que se contribuye en mejorar la socialización. Se recomienda que las actividades lúdicas influyen positivamente en la socialización de los niños y niñas, más aún si se ofrecen oportunidades y espacios en coherencia con las necesidades y cubre expectativas de los estudiantes, evitando hacerlo solo

como estrategia de aprendizaje.

De igual forma, (Qqueso, 2019) en su estudio *“Los juegos corporales y su incidencia en el desarrollo de las nociones espaciales y temporales en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 571 Pumaorcco del Distrito de Sicuani Provincia de Canchis Región Cusco -2017”*, menciona que como técnica fue usada la observación y como instrumento la ficha de observación y la lista de cotejo, se ha trabajado con una muestra de 24 estudiantes de ambos sexos. El propósito que persigue este trabajo de investigación es mostrar los resultados obtenidos de pre y post para determinar la influencia de los juegos corporales para desarrollar las nociones espacio temporal. En consecuencia, los juegos corporales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espacio temporal. Después de la presentación de los resultados se ha demostrado que la hipótesis planteada ha sido contrastada positivamente.

2.2. Marco teórico

2.2.1. El juego

El juego es un proceso incentivado y dirigido por los propios niños, puede ser constituido por un solo niño, entre pares o en grupo, e incluso puede ser apoyado por adultos, los cuales pueden apoyar instaurando un espacio adecuado para la ejecución del juego. El juego responde a la motivación intrínseca, siendo el fin en sí mismo y no el método para llegar a un objetivo. Las características que acompañan al juego son el desafío, la duda y la flexibilidad de cambiar de una historia a otra según el interés de los participantes. (Brooker & Woodhead, 2013).

2.2.2. Breve historia del juego

Desde la antigüedad el juego ha sido visto como parte fundamental en el desarrollo del ser humano e incluso del ser vivo en sí, de forma natural las crías de los animales juegan interactúan entre ellas mediante mordidas suaves, persecuciones, etc. La actividad lúdica, fuera de ofrecer esparcimiento, jolgorio, placer o regocijo también enseña reglas, cooperación, trabajo en equipo, entre otros.

La actividad lúdica es una exigencia, establecido por la constitución como un derecho, debido a que este es parte fundamental para el desarrollo humano. Los niños y niñas tienen el impulso humano de experimentar con los objetos y situaciones a su alrededor, lo cual los lleva a observar, tocar, tantear, expresar, etc. Dicho impulso es satisfecho mediante el juego, este permite que el niño o niña lleve el concepto abstracto del mundo a un concepto concreto y tangible, favoreciendo el desarrollo armonioso y sano del cuerpo, la inteligencia, la creatividad, la sociabilización y la afectividad. (Marin, 2009)

El juego es un proceso incentivado y dirigido por los propios niños, puede ser constituido por un solo niño, entre pares o en grupo, e incluso puede ser apoyado por adultos, los cuales pueden apoyar instaurando un espacio adecuado para la ejecución del juego. El juego responde a la motivación intrínseca, siendo el fin en sí mismo y no el método para llegar a un objetivo. Las características que acompañan al juego son el desafío, la duda y la flexibilidad de cambiar de una historia a otra según el interés de los participantes. (Brooker & Woodhead, 2013)

Sin embargo, el juego no es solo la manipulación del medio por parte del niño, es decir el juego no es netamente influenciado por el medio, tal como menciona Freud (1966), el juego sirve para expresar necesidades, ya que este autor vincula el juego con el placer, por medio de una acción lúdica es que el infante puede saciar sus necesidades o deseos inconscientes,

expresar experiencias traumáticas, canalizar emociones negativas frente a situaciones reales, reconstruirlas y dar una resolución a su ahogo. Así mismo, Vygotsky (1966) y Elkonin (1980) apoyan la teoría que el juego parte de deseos contraídos con el fin de resolverlos, además mencionan que el juego es fundamentalmente social, puesto que el niño se conoce a sí mismo, conoce sus límites, miedos, capacidades, etc. Y así como es capaz de conocerse a sí mismo reconoce la existencia de su compañero como una existencia ajena a él o ella. (Federación de Enseñanza CC.OO. de Andalucía, 2011).

2.2.3. La importancia del juego

El juego como actividad recreativa existe desde que el hombre emergió, como se mencionó anteriormente incluso los cachorros de los animales juegan, es decir, el jugar es un acto natural en un ser vivo, sin embargo, hay reglas implícitas y explícitas, las cuales son otorgadas por la sociedad y por los mismos individuo o individuos que son partícipes del juego de forma voluntaria.

En toda institución educativa, en especial en nivel inicial, el juego es visto como una herramienta de aprendizaje más que un espacio de puro ocio, mediante el juego es que los capacitadores logran trabajar la inteligencia múltiple, es capaz de descubrir, por ejemplo, que dos triángulos pueden formar un triángulo, manifestar una emoción en un personaje inventado, practica el lenguaje, etc. Es decir, mientras va interactuando con sus pares o juega solo es que descubre y obtiene logros que sin el juego no podría realizar.

Sin embargo, el juego no solo ayuda al desarrollo cognitivo, sino también al desarrollo motor y sensorial. Mediante los movimientos, los cuales pueden llegar a ser retadores, es que logran fortalecer su musculatura, así, mediante el movimiento benefician la circulación de la sangre y oxígeno por su cuerpo y así el correcto funcionamiento de sus órganos, también es capaz de entender conceptos de espacio y tiempo, observa y es

protagonista de la acción de causa- efecto, por último, logra diferenciar la realidad de la imaginación. (Baena Paz, 2002)

Por otro lado, el juego también posee gran beneficio terapéutico. Es así que Winnicott menciona que el juego es un espacio medio entre lo intrínseco y lo extrínseco y que se expresa por medio de rituales y que tiene su nacimiento en la experiencia con su medio, también comenta que el juego sirve como medio de comunicación entre los niños o niñas y las personas con las que interactúa en el juego o consigo mismas. Acotando al beneficio terapéutico y siguiendo la corriente psicoanalítica, mencionan que mediante el juego se exteriorizan deseos y conflictos que no se pueden manifestar en la vida real, es así que el juego entra como acción reparadora, así como una réplica de actividades placenteras antes realizadas.

2.2.4. Tipos de juegos

a.- El juego recreativo

El juego recreativo, como el nombre menciona, tiene la finalidad de realizar movimientos motores, mantener activa la cognición, poniendo a prueba las destrezas de quienes lo ejecutan mientras realizan acciones placenteras propias de los niños, como la que es el juego. Tras la investigación y por medio de la observación, se pudo detectar el impacto que tiene el juego recreativo en la constitución del esquema corporal, coordinación motriz y dominio del cuerpo. Es así que para la coordinación motriz se plantean actividades simples, alcanzables motrizmente para los infantes, es decir, las reglas del juego, las indicaciones y los retos que se planteen en el juego deben ser realizables por los niños, para evitar la frustración y garantizar la experiencia plácida de quienes participan, del mismo modo afianzar expresiones corporales, mejorar su desarrollo motriz y lograr la ejecución de habilidades motrices, las cuales posteriormente le servirán para lograr su autonomía,

expresión de sus emociones sentimientos, y su formación íntegra. Entonces, el juego recreativo son las actividades lúdicas las cuales pueden ser realizadas de forma individual o de forma grupal y se ejecuta de forma voluntaria espontánea o libre, la cual no busca un objetivo satisfactorio, sino la actividad en sí es satisfactoria (Cañade, 2009).

Así mismo, el juego, como acto libre, se ejecuta dentro de parámetros temporales y espaciales acompañada por sentimientos de felicidad y tensión, con reglas obligatorias las cuales son aceptadas de forma libre por todos los participantes. No obstante, puede existir confusión entre el juego con un deporte, sin embargo, en un deporte existen reglas más claras, tales como la fijación de objetivos, constancia, trabajo en equipo y un lugar establecido de forma fija, mientras que el juego se ejecuta en un espacio limitado pero libre, no tiene objetivos específicos ya que la actividad en sí es el objetivo y por último las reglas pueden variar según el interés de los participantes con el fin de disfrutar el tiempo de ocio, así mismo, esta actividad satisfactoria es idónea para transmitir emociones, alegría, estímulos, salud y proporciona el ambiente para poder interactuar con otras personas, es por ello que la reglamentación es flexible, ya que la importancia está en divertirse y no realizar correctamente la técnica.

b. Juego simbólico

Piaget (1969) menciona que el juego simbólico es una forma de protegerse tras la constante exigencia del medio, en la que el niño debe modificar su conducta, la cual aún va formando y aprendiendo, para adaptarse al entorno de los adultos, de este modo es que el juego simbólico se vuelve social, ya que el infante trata de acondicionar todas las reglas sociales implantadas por adultos al juego, donde expresa sus angustias y complacencias, Gonzales (2016) apoya esta teoría, señalando que el juego simbólico tiene su origen en la interacción social, cuando el niño o niña interpreta su medio con la interacción con objetos de su entorno

y con la interacción de adultos o pares, sin embargo, Vygotsky menciona que el juego simbólico no solo es un medio del infante para expresar o representar sus emociones frente al impacto que la sociedad tiene ante este, sino también es una forma de asimilar esta información, puesto que, el juego nace como necesidad del ser humano para interactuar y conocer su mundo a través de esta interacción (Bustamante & Mosquera, 2021).

El juego simbólico, por su naturaleza lúdica, es exploratorio, observan los materiales que tiene, los cuales pueden ser bloques, muñecas, etc. Para otorgarles una representación, por ejemplo, un niño puede simular que un bloque de madera es un carro, así le dan un nuevo significado al objeto, es decir utilizan una situación cotidiana inventar una historia. De esta forma se desarrolla el cometido más importante del juego simbólico: función simbólica, basada en imaginar figuras y símbolos, la importancia de esta función radica en el lenguaje, puesto que brinda herramientas para su desarrollo, como la resolución de conflictos por medio de la información que el menos absorbe del medio, además, mientras juegan interactúan con sus pares por medio de la negociación, argumentación o discusión, los cuales favorecen el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, el lenguaje no es el único beneficiado en el juego simbólico, por medio de este también apoyan en el desarrollo personal social, por medio del juego expresan sus ideas y sentimientos y así regulan sus emociones produciendo que el estrés y ansiedad se disminuya, ayuda a resolver conflictos por medio de la negociación entre pares y el desarrollo de la historia que se crea así como fortalece su identidad, reconociendo su persona como una unidad parte del grupo, tan especial como sus compañeros. También muestran gran desenvolvimiento en el área matemática, puesto que los infantes obtienen mayor consciencia sobre el espacio, reconocimiento de números, el cual es la base para la comprensión de temas más amplios, clasificación, teoría de los conjuntos y secuencias (Silva, 2019).

c. Juego paralelo

Es el juego que el infante realiza sin tener que interactuar con un par o un adulto, esto no significa que esté solo en una habitación, al contrario, significa que está en una habitación junto a otros niños, por ejemplo, en un salón, y todos juegan con materiales similares pero cada uno lo utiliza con su propio fin. Es así que se puede observar a cinco niños jugando con bloques y pensar que están jugando juntos cuando cada uno está realizando una actividad propia, uno de ellos puede armar un castillo, otro un puente, etc. Es decir, el juego paralelo consiste en el juego grupal, sin embargo, los participantes no tendrán interacción entre ellos. Este tipo de juego aparece a partir de los 18 meses, donde los infantes juegan junto a otros niños, pero no tienen interacción entre ellos, esto significa que pueden conversar o intercambiar palabras, no obstante, no involucrarán al otro en su juego. Al igual que otros tipos de juego trae grandes beneficios en los niños y niñas, la más importante es el sentido de pertenencia que se trabaja, al jugar junto a otros niños, el menor se identifica a sí mismo como parte de un grupo social, por lo que es usual que a esta edad el menor busque a sus pares, aunque no comparta el juego con ellos, así mismo reconoce objetos y espacios como “suyos” (Anderson & Bailey, 2017).

2.2.5. El juego en la educación

Como se ha descrito, el juego no es solo una actividad placentera, sino que conlleva grandes aprendizajes implícitos, tanto en lo cognitivo como en lo emocional y social. Sin embargo, el juego tiene la característica de tener reglas libres para poder garantizar la satisfacción de realizarla, con la cual genera la duda si el juego es beneficioso o no dentro de la educación, la cual debe tener reglas concretas y tener objetivos claros. Según Vygotsky y Piaget, la educación debe ser significativa para que el aprendizaje no sea vago o no se llegue a concretar.

2.2.5.1. El juego dentro del aula

El aula debe ser un espacio seguro para los niños y al mismo tiempo satisfacer sus necesidades de aprendizaje y juego, el salón deberá estar acondicionado con el material adecuado para los niños, por ejemplo, puede llevar rompecabezas, títeres, área de lectura, etc. Así mismo la estructura del espacio debe propiciar la interacción entre los niños y facilitar el trabajo grupal.

2.2.5.2. El rol del educador

El educador es quien guía al estudiante, proporciona los materiales y la información necesaria, y de acuerdo a su edad, para que se llegue a concretar el aprendizaje. El docente encargada es quien planifica sus sesiones de trabajo con los estudiantes, sin embargo, también debe verificar que las actividades que plantee sean placenteras y acorde a la edad del educando. No obstante, esas no son las únicas tareas del educador, también debe velar por el bienestar de sus estudiantes. Por ejemplo, durante una actividad dos estudiantes empiezan una discusión, la maestra o maestro deberá intervenir y comenzar un diálogo con sus estudiantes. Es importante que también proponga actividades lúdicas, para las cuales Meneses y Monge (2001) plantean una lista de principios pedagógicos para aplicación de los juegos. Primero, quien imparta el juego debe tener conocimiento sobre este, así como tener listos los materiales que se usarán y planificar el espacio en dónde se realizará. Segundo, deberá mantener la motivación activa durante el juego y despertar el interés sobre este al inicio, así como explicar claramente el procedimiento del juego y asegurarse que todos sus estudiantes hayan entendido y dar un tiempo para absolver dudas si la hubiera. Tercero tras explicar el juego, el o la encargada deberá hacer una simulación de este a modo de prueba para corregir errores. Cuarto, en caso el juego se vuelva monótono, es importante para o

modificarlo para evitar el aburrimiento y así la posterior distracción de los alumnos, también es importante que la distribución de los estudiantes sea homogénea y equilibrado entre destrezas y conocimientos. Quinto, el educando no será un agente pasivo, al contrario, deberá involucrarse dentro del juego, así motivará a los estudiantes. Sexto, al ofrecer el juego es crucial fomentar la participación de todos los estudiantes y averiguar el motivo, en caso hubiera, del por qué un estudiante o un grupo de ellos no quiera participar. Por último, debe tratar de evitar que los alumnos que pierdan o hayan finiquitado el juego se retiren de este, sino de que sigan interactuando con sus compañeros (Meneses & Alvarado, 2001).

2.3. La socialización

El proceso de socialización es la interacción de la persona en la sociedad, en el medio donde se desenvuelve, donde tanto el individuo como la sociedad son partícipes, no obstante, el motivo por el cual interactúan puede variar según el individuo o la sociedad, sin embargo, tienen una meta común. Inicia por lo general en casa acompañado de sus padres o cuidadores, quienes se encargan de la educación del menor y esto se desarrolla a medida en cómo lo estimulan desde antes del nacimiento del niño y de acuerdo al ambiente donde se relaciona. El proceso de socialización, es cuando el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad, para Vander (1986) es la forma en la que el individuo logra desarrollar su forma de pensar, sentir, pensar y actuar, las cuales son primordiales para su interacción con un ambiente más amplio.

Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento, según la observación y corrección de sus cuidadores, por ejemplo, si Juan coloca en su boca un pedazo de tierra sus padres le dirán “No, es sucio” y esta escena se repetirá cada vez que Juan trate de meter tierra en

su boca, por lo que entenderá que no es un acto socialmente correcto y lo dejará de hacer. Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida. Es importante resaltar que los agentes socializadores no solo es la familia, si bien es cierto que estos son los primero con los que un ser humano suele tener sus primeras interacciones, también se debe reconocer que los educadores de su institución educativa compañeros e incluso otros niños que encuentras en un parque, son quienes enriquecen el proceso de socializar, ya que estos promueven nuevos retos para los infantes, es decir, un niño ya no se siente en la seguridad de su casa, sino al contrario, está en un espacio nuevo, donde debe aprender a manejar su espacio, sus pensamientos, sus palabras a reconocer que es parte de un grupo y que su existencia, al igual que el de las personas quienes lo rodean, es importante y marca una trascendencia. Por otro lado, la socialización pasa por diferentes fases (Zenden, 1994).

a. Socialización primaria

Como su nombre indica, son las primeras interacciones que un ser humano tiene, es crucialmente importante, puesto que es en esta fase donde se crea la primera cimentación de la duda “¿Quién soy?”, la cual se va agrandando con el paso del tiempo, así mismo, empiezan a marcar y reconocer su rol en el espacio. Es decir, reconocen que deben estudiar, jugar, que tienen derechos y deberes.

b. Socialización secundaria

Tras las primeras interacciones el sujeto ya ha logrado una pseudo estabilidad con la que podrá interactuar con las herramientas que tiene frente a nuevos escenarios, por ejemplo, podrá relacionarse con compañeros de colegio con mayor facilidad, dependiendo a las experiencias previas. El comportamiento de esta persona no variará hasta entrada la socialización terciaria que corresponde a la adultez, sin embargo, si

este se ve expuesto a nuevos panoramas, como cambio de ciudad, de colegio o un motivo que cause desequilibrio en su bienestar, se verá obligado a cambiar su forma de socializar, ya que se enfrentará a nuevos espacios antes desconocidos, para los cuales carece de experiencia y herramientas.

c. Socialización terciaria

En este punto, y a comparación de los antes mencionados, la persona se enfrenta a la monotonía de sus actividades, los desafíos se ven limitados al igual que los espacios para una sana convivencia, por ello es que se menciona que en esta fase la persona pasa por una desocialización, sin embargo, este proceso no se queda ahí, pues, el ser humano es un ser sociable por naturaleza, por lo que buscará, estar en contacto con sus pares constantemente, es así que luego de la desocialización entra la resocialización, donde el adulto deberá re-adaptarse a las exigencias de su medio.

2.3.1. Características de la socialización

Sobre las características de la socialización, (Suría, 2010) afirma:

- La socialización como capacidad para relacionarse: El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.
- La socialización como vías de adaptación a las instituciones: Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.
- La socialización es una inserción social: Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea des

adaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.

- La socialización es convivencia con los demás: Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.
- La socialización cooperativa para el proceso de personalización: Porque el «yo» se relaciona con los otros y construye la «personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo.
- La socialización es aprendizaje: El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales. Dada la importancia que tiene para la Psicología Social esta última característica, el siguiente apartado lo dedicaremos a examinar la socialización como aprendizaje.

2.3.2. Dimensiones de la socialización

La socialización no debe considerarse como moldeamiento de la persona porque, sigue patrones estándar y los individuos se ven sujetos a una serie de combinaciones diferentes de presiones de socialización y reaccionarán de manera diferente a éstas. Por lo tanto, los procesos de socialización pueden producir diferencias específicas entre las personas, así como similares entre ellas (Velasquez, 2014)

La integración como hecho social, implica la interacción del individuo en su entorno, la permanencia a un grupo social con espíritu de solidaridad y respeto, e interviniendo en su propia realidad con posibilidades de transformarla para su beneficio y el de la colectividad. La integración del niño, resulta fundamental para su correcta adaptación.

Adaptación La adaptación surge en la interacción entre el niño y su medio, lo que provoca una acomodación de sus condiciones internas a la realidad circundante, implicando una asimilación de esta, que permite su desarrollo, por la vía de la aplicación creativa de las reglas sociales interiorizadas.

En la edad preescolar, el niño se separa de la madre y empieza a formar parte de un grupo en el Jardín de Infantes sin sufrir demasiado. En este sentido, la adaptación supone que el niño aprende a ir movilizándose de manera independiente, a utilizar su lenguaje, controlar sus esfínteres, capacidad de ir al baño y comer sin ayuda, incorporándose a un ambiente nuevo, va aceptando a la maestra, aprende a jugar con los demás y va logrando ejercer un cierto control sobre sus impulsos y deseos (Linguado & Zorraindo, 1981)

Aceptación Sostiene que la necesidad de aceptación social es la función de agrandar y pertenecer a un grupo social, que es una de las necesidades básicas del ser humano. Lo contrario a la aceptación es el rechazo social. En los niños de preescolar, la aceptación implica la disposición para establecer relaciones satisfactorias con sus iguales dentro de un grupo, sobre todo al momento de la escolarización.

Comunicación La comunicación es un proceso innato en el hombre, una necesidad básica, para la que venimos determinados biológicamente, el niño desde que nace se está comunicando a través de diferentes códigos. La lengua materna es un sistema de signos adquiridos con propósitos de comunicación, a través del cual los individuos de una comunidad se interrelacionan; es adquirida por el niño en contacto con la generación que le precede en un contexto sociocultural particular.

2.4. Marco conceptual

Niño: Este concepto, designa tanto al género masculino y femenino. El Ministerio de Educación se refiere específicamente a niños y niñas.

Juego: Es un proceso incentivado y dirigido por los propios niños, puede ser constituido por un solo niño, entre pares o en grupo, e incluso puede ser apoyado por adultos, los cuales pueden apoyar instaurando un espacio adecuado para la ejecución del juego

Juegos recreativos: Son actividades lúdicas que tienen la finalidad de realizar movimientos motores, mantener activa la cognición, poniendo a prueba las destrezas de quienes lo ejecutan mientras realizan acciones placenteras propias de los niños, como la que es el juego.

Rol del educador: El educador es quien guía al estudiante, proporciona los materiales y la información necesaria, y de acuerdo a su edad, para que se llegue a concretar el aprendizaje

Socialización: El proceso de socialización, es cuando el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad, para Vander(1986) es la forma en la que el individuo logra desarrollar su forma de pensar, sentir, pensar y actuar, las cuales son primordiales para su interacción con un ambiente más amplio.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de investigación

De acuerdo a (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014), el enfoque de investigación es mixta ya que en las tablas, figuras y resultados estadísticos y porcentuales numéricos es cuantitativo; pero en la interpretación se basa en lo cualitativo.

3.2. Tipo de estudio

El tipo de investigación es sustantiva con enfoque mixto. Ya que se aplicará un programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 69 del nivel inicial de Acomayo.

3.3. Alcance de estudio

La investigación es aplicada, se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en determinado sector de la realidad (Carrasco, 2017).

El alcance de estudio es pre experimental, porque el estudio tiene como propósito analizar la influencia de la variable juegos recreativos en la variable dependiente socialización.

3.4. Diseño de estudio

La presente investigación asume un diseño pre experimental, con pre y post prueba con una sola medición; este diseño se caracteriza por ser una investigación donde el grado de control es mínimo (Carrasco, 2017).

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Institución Educativa Inicial N° 96 “Cuna Jardín” de Acomayo

Tabla 1

Población de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo

Sección	Varones	Mujeres	Total
Cuna “Rabanitos”	9	3	12
Cuna “Lechugas”	10	11	21
3 años “Espinacas”	9	8	17
3 años “Zanahorias”	6	7	13
4 años “Arvejas”	11	9	20
4 años “Brócolis”	8	7	15
5 años “Habas”	16	4	20
5 años “Tomates”	8	6	14
Total	77	55	132

Fuente: Acta de matrícula del 2022

3.5.2. Unidad de análisis

Serán los niños de 5 años del nivel inicial es la cantidad de individuos que estarán presente en la investigación para la socialización en los juegos recreativos. El muestreo corresponde al no probabilístico intencional, porque responde al diseño metodológico establecido, también busca seleccionar un grupo experimental con características similares, que puedan medir las diferencias existentes antes y después de la aplicación del experimento.

Tabla 2

Muestra de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín deAcomayo

Sección	Varones	Mujeres	Total
5 años “Habas”	16	4	20
Total			20

Fuente: Acta de matrícula del 2022

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para ambas variables la recopilación de datos se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos de investigación:

Técnicas	Instrumentos
Observación estructurada Técnica que nos permitirá medir las variables	Ficha de observación Este instrumento nos permitirá ver el grado de socialización de los niños y niñas.

El procesamiento y análisis de los datos, está determinado por la frecuencia absoluta y relativa porcentual, representado mediante tablas de frecuencias y gráficos de barras, a continuación, se detalla el proceso de análisis de los datos:

a) Codificación.

Fue el procedimiento que consistió en asignar y agrupar los registros, teniendo en cuenta las características homogéneas, de manera numérica, que posibilitó la clara y rápida comprensión.

b) Tabulación.

Consistió en la distribución de datos de acuerdo a categorías o códigos previamente definidos.

c) Construcción de cuadros estadísticos.

La información recabada fue presentada en los respectivos cuadros estadísticos donde se señala

la variable de estudio, la frecuencia absoluta y los porcentajes respectivamente obtenidos del producto de la frecuencia relativa por 100.

d) Análisis cuantitativo.

Constituyó la presentación de la información en porcentajes y a partir de ella se hicieron las inferencias y la respectiva interpretación.

e) Síntesis y conclusiones.

La investigación concluyó con el análisis y síntesis de los datos que dieron origen a las conclusiones y formulación de la teoría científica.

f) Análisis de los cuadros.

Procedimiento que se realizó al finalizar los anteriores procesos y se hizo la constatación con las teorías existentes para corroborar las hipótesis planteadas, sistematizadas en la matriz de consistencia y matriz de operacionalización de las variables presupuesto y logro de objetivos estratégicos. Respecto a la Hipótesis se realizó mediante la t de student por ser muestras emparejadas.

3.7. Operacionalización de la variable

Variables	Dimensiones	Indicadores
V. Independiente Juegos recreativos	Dimensión 1: Juegos de distensión	- Libera energía - Estimula el movimiento en el grupo. - Romper la situación de monotonía
	Dimensión 2: Juegos de cooperación	- Crean un clima de cooperación en el grupo. - Pretenden que todos/as tengan posibilidades de participar.
	Dimensión 3: Juegos de comunicación	-Estimular la comunicación no-verbal para favorecer nuevas posibilidades de comunicación favorecen la escucha activa en la comunicación verbal.

V. Dependiente Socialización	Dimensión 1: Integración	-Tiene la oportunidad de asociarse con otros. -Interacción del individuo en su entorno -Permanencia en el grupo social con espíritu de solidaridad
	Dimensión 2: Comunicación	-Practica la escucha activa -Intercambian mensajes mediante un gestos y lenguaje corporal. -Interactúa verbalmente con su familia.
	Dimensión 3: Actitud	-Controla sus impulsos -Grado de compromiso con el grupo. - Interactúa dentro de las reglas sociales interiorizadas. -Se moviliza de manera independiente.

3.8. Hipótesis

3.8.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

3.8.2. Hipótesis Específicas

- a) aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.
- b) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la comunicación entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

- c) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Descripción de los resultados

El análisis de los datos obtenidos y la interpretación de los resultados vienen a ser el aspecto más importante de la investigación, porque con ello se validan las hipótesis y logran los objetivos de la investigación.

4.2 Variables demográficas

Para el estudio realizado se ha tomado como muestra a niños de 5 años de la sección “Habas” en número de 20 estudiantes quienes están distribuidos por características como edad y sexo.

Tabla 3

Edad de estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
5	20	100,0	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicada 2022

Los datos etarios nos demuestran que son 20 estudiantes de 5 años de edad. Lo que implica que son 100% coetáneos y cuya realidad socioemocional es muy parecida, y que pertenecen a un mismo círculo comunitario como es la población de Acomayo, en la misma que viven y que comparten diferentes aspectos de su vida.

Tabla 4**Sexo de estudiantes de la institución educativa inicial N° 96 Cuna Jardín de Acomayo**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	16	80,0	80,0	80,0
Femenino	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada 2022

Dentro del grupo muestral se tiene a un 80% de estudiantes de sexo masculino que y un 20% de sexo femenino. Tanto las niñas como los niños son de la misma capital de provincia, y que han atravesado experiencias parecidas o similares.

4.3. Resultados de la prueba de entrada y salida

PRUEBA DE ENTRADA

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
Participante 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	26
Participante 3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Participante 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 5	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	33
Participante 6	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
Participante 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	26
Participante 10	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	30
Participante 11	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	31
Participante 12	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Participante 13	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Participante 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	24
Participante 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	22
Participante 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Participante 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
TOTAL																				459	

PRUEBA DE SALIDA

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
Participante 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	57
Participante 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Participante 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	58
Participante 4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
Participante 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Participante 6	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	58
Participante 7	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	55
Participante 8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Participante 9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	57
Participante 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Participante 11	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	57
Participante 12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	58
Participante 13	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	57
Participante 14	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
Participante 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	58
Participante 16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	58
Participante 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Participante 18	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	56
Participante 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Participante 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	59
TOTAL																				1165	

DIFERENCIA

	ENTRADA	SALIDA	DIFERENCIA
Participante 1	20	57	37
Participante 2	26	60	34
Participante 3	21	58	37
Participante 4	20	58	38
Participante 5	33	60	27
Participante 6	22	58	36
Participante 7	20	55	35
Participante 8	20	60	40
Participante 9	26	57	31
Participante 10	30	60	30
Participante 11	31	57	26
Participante 12	23	58	35
Participante 13	21	57	36
Participante 14	20	59	39
Participante 15	24	58	34
Participante 16	20	58	38
Participante 17	22	60	38
Participante 18	20	56	36
Participante 19	20	60	40
Participante 20	20	59	39
TOTAL	459	1165	706

4.4. Prueba de hipótesis General

Previa a la prueba de “t” Studens para una muestra relacionada, con la ayuda del software SPSS-22, se realizó la prueba de Normalidad para dos muestras relacionadas, con lo siguientes resultados:

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Juegos recreativos entrada	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%
Juegos recreativos - salida	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos entrada	,466	20	,000	,459	20	,000
Juegos recreativos - salida	,476	20	,000	,516	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Esta tabla nos presenta las pruebas de normalidad, requisito necesario para continuar con el proceso de la prueba de la “t” de Student. La prueba de la Kolmogorov-Smirnov, se emplea cuando la muestra experimental es mayor a 30 unidades. Como nuestra muestra es de 20 participantes, entonces empleamos la prueba de Shapiro-Wilk. La significación asintótica para el pre prueba es de 0.000 y para la post prueba, de 0.00; en ambos casos son inferiores a 0.05, que es el parámetro mínimo para continuar con el proceso, de manera que continuamos con el siguiente paso.

Determinación de la “t” de Student.

Se ha realizado la prueba de “t” Student para una muestra relacionada, debido a que se han tomado dos muestras al mismo grupo en diferentes tiempos (longitudinal). La misma que ha dado los siguientes resultados:

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Juegos recreativos entrada	10,25	20	2,918	,652
	Juegos recreativos - salida	25,65	20	2,961	,662
Par 2	Socialización entrada	12,65	20	4,030	,901
	Socialización salida	31,35	20	3,100	,693

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas								
		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
					Inferior	Superior				
Par 1	Juegos recreativos entrada - Juegos recreativos - salida	- 15,400	3,705	,828	-17,134	-13,666	- 18,58 9	19	,000	
Par 2	Socialización entrada - Socialización salida	- 18,700	4,485	1,003	-20,799	-16,601	- 18,64 6	19	,000	

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media de los juegos recreativos es de 15.40 y la de socialización es de 18,70 lo que explica el incremento de puntuación en la post prueba.

De acuerdo a la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

(H0) La aplicación de los juegos recreativos NO influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

4.4. Prueba de hipótesis específica 1

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Juegos recreativos - salida & Integración salida	20	,713	,000

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Juegos recreativos - salida - Integración salida	14,250	2,291	,512	13,178	15,322	27,813	19	,000

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media de los juegos recreativos es de 14.25 y la

significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

(H0) La aplicación de los juegos recreativos NO influye significativamente en la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

4.4. Prueba de hipótesis específica 2

Correlaciones de muestras emparejadas		N	Correlación	Sig.
Par 1	Juegos recreativos - salida & Comunicación salida	20	,901	,000

Prueba de muestras emparejadas		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Par		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Juegos recreativos - salida - Comunicación salida	17,100	2,245	,502	16,049	18,151	34,057	19	,000

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media de los juegos recreativos es de 17.10 y la

significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la comunicación de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

(H0) La aplicación de los juegos recreativos NO influye significativamente en la comunicación de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

4.5. Prueba de hipótesis específica 3

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Juegos recreativos - salida & Actitud salida	20	,998	,000

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			n		Inferior	Superior			
Par 1	Juegos recreativos - salida - Actitud salida	14,250	1,650	,369	13,478	15,022	38,615	19	,000

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media de los juegos recreativos es de 14.25 y la

significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

(H0) La aplicación de los juegos recreativos NO influye significativamente en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

4.5. Discusión de resultados

Según la hipótesis general, La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. De acuerdo a la correlación de muestras emparejadas de nuestro estudio, el P valor es de ,000 que es menor a 0,05. De acuerdo a la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. (H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. Camacho, (2018) quien, en su estudio demostrpo que es importante la práctica de los juegos recreativos para poder mejorar en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños con discapacidad intelectual. Con lo cual estamos de acuerdo ya que los niñosde preescolar primero juegan y cantan y después comienzan a relacionarse poco a poco con los que le rodean. Asimismo, Ávila, (2018) menciona que es importante realizar actividades lúdicas no solo para mejorar las relaciones interpersonales en los niños, sino sobre todo para bajar el nivel de agresividad mediante la comunicación, la cooperación, los que utilizamos en nuestro estudio para poder realizar la ejecución de nuestro trabajo con los niños de pre escolar. De tal manera que concluimos indicando que los juegos recreativos influyen significativamente en la socialización de los niños.

Con respecto a la primera hipótesis específica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. (H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. Cuyo resultado coincide con el de Yugcha (2021) quien en su estudio denominado

“Actividades recreativas y el desarrollo de la autoconfianza en el Nivel Inicial II en tiempos de pandemia” se ajusta a la línea de investigación comportamiento social y educativo, lo que significa que utilizó actividades recreativas para el desarrollo de la autoconfianza, en el Nivel Inicial II en tiempos de pandemia; lo que se hizo en nuestro trabajo también es desarrollar la confianza para que el estudiante se integre al grupo mediante juegos recreativos, por lo que podemos concluir indicando que la aplicación de los juegos recreativos ha influido significativamente en el desarrollo de la integración en el estudiante.

De igual forma, la segunda hipótesis específica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. (H1) La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la comunicación de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. De la misma forma Carazas, (2019), en su trabajo de tesis menciona que el trabajo de investigación tuvo como fin determinar la relación entre los juegos recreativos y la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años, encontró que es importante la comunicación para poder integrar a los niños en un círculo social, El trabajo realizado en los juegos recreativos ha tenido como pilar fundamental la comunicación. Igualmente, en nuestro trabajo ha sido parte importante de la investigación utilizar la comunicación asertiva, de escucha activa, ya que los niños necesitan expresar lo que piensan y sienten en forma casi descriptiva y para ello hay que saber escucharlos; es decir practicar la escucha activa. Por lo que podemos concluir indicando que los juegos recreativos han tenido influencia significativa en el desarrollo de la comunicación de los niños.

Con respecto a la tercera hipótesis específica Debido a que el P valor es 0,000 se acepta la hipótesis de trabajo que es La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna-Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. De la misma forma Samica (2019) en su trabajo de investigación denominado “*Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*” tuvo como objetivo describir el proceso de socialización a través del juego en los niños y niñas shipibos en una escuela primaria y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. En el cual fue importante desarrollar la actitud de los niños lo que mejoró notablemente su socialización y mejora del desarrollo personal de los mismos. Enseñarles a cambiar de actitud frente a determinadas situaciones, a tener una actitud positiva frente a diferentes situaciones de la vida escolar es importante porque fortalece su autoestima y le ayuda en su desarrollo personal así como lo indicó el autor de referencia. Por lo que concluimos indicando que los juegos recreativo influyen significativamente en la actitud de los niños de la institución educativa.

CONCLUSIONES

Primera: La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” deAcomayo – Cusco, 2022.

Segunda: La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

Tercera: La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la comunicación de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” deAcomayo – Cusco, 2022.

Cuarta: La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

SUGERENCIAS

Primera: A la directora de la institución educativa continuar coordinando actividades en las que se fortifiquen las relaciones interpersonales de socialización entre compañeros y compañeras para mejorar la comunicación y desarrollar competencias comunicativas y obviamente mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas.

Segunda: Se recomienda a las docentes que en el desarrollo de las sesiones de clase tengan en cuenta el uso de las estrategias lúdico recreativas permanente, ya que está comprobado que tiene importante influencia en el desarrollo de la socialización.

Tercera: A los padres de familia, se les recomienda que desde el hogar y la familia puedan fortalecer las relaciones interpersonales e intrapersonales del niño y la niña para que al ingresar a la escuela no se encuentre con las dificultades de comunicación con sus compañeros y compañeras, ni problemas de comunicación e integración al grupo.

BIBLIOGRAFÍA

- Almazán Moreno, L. (2004). Los Cambios Actitudinales Hacia la Integración Escolar . *Revista Fuentes Universidad de Sevilla*, 26.
- Anderson, J., & Bailey, S. (06 de 2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de Maguared: https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf?fbclid=IwAR0PSk8tNsgoI_ADN383I8EYAtCx-UhVgja8EFX501ByqnWsXeOp_qynlZ0
- Avila, T. (2018). *Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales*.
- Argentina. Baena Paz, G. (2002). *Cómo desarrollar la inteligencia emocional*. México: Ed. Trillas.
- Barrios, W., Muñoz, E. A., Contreras, E., & Perez, W. (2018). *Desarrollo del pensamiento crítico para fortalecer la producción textual*. Montería- Córdoba: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Bedoya, J. (2019). *Los recursos retóricos y la producción de textos argumentativos y narrativos en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco 2018*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín.
- Bengt, N. (1975). The Normalization principle and its Human Management Implications. *Changins Patterns in Residential Services for the Mentally Retarded Chapter. RB Kugel & Wolfensberger*, 179-195.
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). Derecho al juego. *La primera infancia en perspectiva*, 1-52.
- Bustamante, N., & Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Camacho, E. (2018). *El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas Con discapacidad intelectual que forman parte de los encuentros recreativos del proceso de Recreación accesible, Belén*. República Dominicana: Consejo superior centroamericano.
- Cañade, M. D. (2009). *La expresión corporal en la etapa infantil*. Barcelona: Grafos.
- Carazas, G. L. (2019). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la Institución educativa inicial "Túpac Amaru II", distrito Samuel Sastor, provincia de Camaná - Arequipa*. Arequipa: Universidad San Agustín.
- Carrasco, S. (2017). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Deval, J. (2008). *Desarrollo Humano*. Madrid : España editores.
- Dore, Robert; Wagner, Serge; Brunet, Pierre. (2001). *La integración escolar*. México: Trillas.
- Federación de Enseñanza CC.OO. de Andalucía. (2011). *Temas para la educación*.

Revistadigital para profesionales de la enseñanza, 1-11.

- Fernandez, D. (2012). *El juego en el niño*. Obtenido de <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- Gavilanes, G. M. (2015). *Adicción a las redes sociales y su relación con la adaptación conductual en los adolescentes*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Gonzales, M. (2015). *Las Redes Sociales y su Incidencia en la Forma en que los Jóvenes se Comunican y Utilizan la Lengua: Perspectiva de los Docentes de Lenguaje y Comunicación*. Universidad de Chile.
- Gutierrez, C., & Noriega, P. (2015). *Estudio interpretativo del uso excesivo de las redes sociales a través de relatos de vida en jóvenes con edades comprendidas entre los 21 y 23 años*. Universidad de Carabobo.
- Henry Maussen, P., Janeway Noger, J., & Kagan, J. (1992). *Desarrollo de la Personalidad en el niño*. México: Trillas.
- Hernandez, Fernandez, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación científica*. México: Trillas.
- Hough, M. (1999). *Técnicas de orientación Psicológica*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Inca, J. (2018). *Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Instituto de investigación. (2018). *Líneas de investigación de la Facultad de Educación*. Cusco: Unsaac.
- Linares, E. N., & Rojas, L. A. (2019). *Fortalecimiento del pensamiento crítico a través de la escritura de crónicas literarias*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana.
- Linguído, M., & Zorraindo, M. (1981). Proceso de socialización en la etapa pre escolar. *Revista de psicología*, 8, 26-31.
- Linguído, M., & Zorraindo, M. R. (1981). Proceso de socialización en la etapa preescolar. *Revista de psicología*, 26-31.
- Marin, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Aloma*, 249.
- Meneses, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, 289-296.
- Nuñez, K., & Alba, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad ch'ol. *Pueblos y fronteras*, 105-132.
- Pinto, A. J. (2018). *Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

- Posada Días, A., Gomez Ramirez, F., & Ramirez Gomez, H. (2005). *El niño sano*. Bogotá : MédicaPanamericana.
- Qqueso, N. (2019). *Los juegos corporales y su incidencia en el desarrollo de las nociones espaciales y temporales en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 571 Pumaorcco del Distrito de Sicuani Provincia de Canchis Región Cusco -2017*.
Ceero de Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Rengifo, P. S. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*. Lima: Universidad Cayetano Heredia.
- Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Suarez, P. A., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 173-197.
- Suría, R. (2010). Socialización y desarrollo social. *Cuadernos de trabajo social*, 139-148.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego (Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas)*. Paris(Francia): UNESCO.
- UNICEF. (2004). Desarrollo psicosocial de los niños y niñas. *Así la humanidad avanza*, 64.
- Unicef. (2022). ¿Está retrocediendo mi hijo como consecuencia de la pandemia de COVID-19?
Unicef.
- Valcárcel Gonzales, M. d. (1986). El Desarrollo Social del Niño. *Educación* N° 9, 5-21.
- Velasquez, J. (2014). *Sociabilidad del niño en el área Urbana y Rural*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Villanueva, L. R. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los Estudiantes de la I.E. N° 123 Baños Del Inca- Cajamarca*. Trujillo: Universidad San Pedro.
- Yugcha, Y. E., & Mantilla, J. P. (2021). *Actividades recreativas y el desarrollo de la autoconfianza en el Nivel Inicial II en tiempos de pandemia*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Zenden, J. (1994). Socialización. *Manual de psicología social*, 126-162.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “Aplicación de juegos recreativos para desarrollar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” deAcomayo – Cusco, 2022”

Planteamiento del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Método
<p>General ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022?</p>	<p>General Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.</p>	<p>General La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.</p>	<p>Variable 1: Juegos recreativos Dimensiones: De distensión De cooperación De comunicación</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: Pre- experimental</p>
<p>Problemas específicos a.¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022? b.¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la comunicación entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022? c.¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la actitud entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022?</p>	<p>Objetivos Específicos a.Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. b.Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la comunicación entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. c.Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.</p>	<p>Hipótesis Específicas a.La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la integración de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. b.La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la comunicación entre los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna - Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022. c.La aplicación de los juegos recreativos influye significativamente en la actitud de los niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.</p>	<p>Variable 2: Socialización Dimensiones: Integración Comunicación actitud</p>	<p>Población: Estudiantes de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo</p> <p>Muestra: 22 estudiantes de 5 años Habas</p> <p>Muestreo: No probabnilístico</p>

ANEXO 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: Aplicación de juegos recreativos para desarrollar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VARIABLE 01: Juego recreativo</p> <p>Definición conceptual El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo humano teniendo como objetivo el apoyar a desarrollar ciertas destrezas específicas según el juego. (Cañade, 2009) .</p> <p>Definición operacional Los juegos recreativos ayudan a desarrollar las habilidades físicas y emocionales ara mejorar la convivencia familiar.</p>	<p>Juegos de distensión Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones.</p>	<p>Libera energía Estimula el movimiento en el grupo. -Romper la situación de monotonía</p>
	<p>Juegos de Cooperación Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.</p>	<p>Crean un clima de cooperación en el grupo. Pretenden que todos/as tengan posibilidades de participar. No excluye ni discrimina</p>
	<p>Juegos de comunicación Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.</p>	<p>Estimulan la comunicación entre los/as participantes Favorecen la escucha activa en la comunicación verbal. Estimular la comunicación no-verbal para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.</p>
<p>VARIABLE 2: Socialización</p> <p>El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los completa a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir.</p> <p>Definición operacional La socialización es un proceso progresivo de mejora en la interrelación del niño con el entorno familiar.</p>	<p>Integración Como hecho social, implica la interacción del individuo en su entorno, la permanencia a un grupo social con espíritu de solidaridad y respeto, e interviniendo en su propia realidad con posibilidades de transformarla para su beneficio y el de la colectividad.</p>	<p>Tiene la oportunidad de asociarse con otros interacción del individuo en su entorno permanencia en el grupo social con espíritu de solidaridad</p>
	<p>Comunicación La comunicación es un proceso innato en el hombre, una necesidad básica, para la que venimos determinados biológicamente, el desde que nace se está comunicando a través de diferentes códigos. La comunicación es un acto de relación humana en el que dos o más participantes intercambian un mensaje mediante un lenguaje o forma de expresión. Este proceso es interactivo y social.</p>	<p>Intercambian mensajes mediante un gestos y lenguaje corporal. Interactúa verbalmente con su familia. Practica la escucha activa</p>

ANEXO 03: MATRIZ DE RECOJO DE DATOS

Título: Aplicación de juegos recreativos para desarrollar la socialización en niños de 5 años de la institución educativa N° 96 “Cuna -Jardín” de Acomayo – Cusco, 2022.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Peso (%)	N° de Ítems	Ítems	Valoración
VARIABLE 01: Juegos recreativos	Juegos de distensión	Libera energía Estimula el movimiento en el grupo. Romper la situación de monotonía	33.3	3	Realiza el juego de libre voluntad. Participa activamente en el juego Se divierte jugando en equipo	No realiza (1) A veces (2) Realiza (3)
	Juegos de Cooperación	Crean un clima de cooperación en el grupo. Pretenden que todos/as tengan posibilidades de participar.	33.3	3	Se interesa por participar en el juego dinámico Colabora con la organización del juego Participa con entusiasmo en los juegos de cooperación	
	Juegos de comunicación	Estimulan la comunicación verbal y no verbal entre los participantes Favorecen la escucha activa en la comunicación verbal.	33.3	3	Escucha atentamente acerca de las reglas del juego Utiliza el lenguaje verbal para opinar acerca del juego Dialogan sobre la importancia de los juegos dinámicos	
TOTAL			100%	9		
VARIABLE 2: Socialización	Integración	Tiene la oportunidad de asociarse con otros. Interacción del individuo en su entorno	36.3	4	Participan de manera autónoma Muestra confianza hacia los integrantes del juego Acepta la forma de juego de los demás Sienten seguridad al participar en el juego dinámico	
	Comunicación	Intercambian mensajes mediante un gestos y lenguaje corporal. Interactúa verbalmente con su familia. Practica la escucha activa	27.4	3	Anima a sus compañeros de juego Negocia algunas reglas del juego Pone orden en algunos casos, durante el juego	
	Actitud	Grado de compromiso con el grupo. Interactúa dentro de las reglas sociales interiorizadas.	36.3	4	Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros de juego Respeta las opiniones de sus compañeros de juego Cumple con el rol que le toca realizar en el juego Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas determinadas	
TOTAL			100%	11		

ANEXO 04: FICHA DE OBSERVACIÓN

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO FACULTAD DE
EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre:
Edad:
Sexo: Masculino () Femenino ()
)
Juego:

Variable 1: Juegos recreativos

N°	Ítems	No Realiza	A veces	Realiza
Dimensión 1: Juego de distensión				
1	Realiza el juego de libre voluntad.			
2	Participa activamente en el juego			
3	Se divierte jugando en equipo			
N°	Ítems	No Realiza	A veces	Realiza
Dimensión 2: Juegos de cooperación				
4	Se interesa por participar en el juego dinámico			
5	Colabora con la organización del juego			
6	Participa con entusiasmo en los juegos de cooperación			
N°	Ítems	No Realiza	A veces	Realiza
Dimensión 3: Juegos de comunicación				
7	Escucha atentamente acerca de las reglas del juego			
8	Utiliza el lenguaje verbal para opinar acerca del juego			
9	Dialogan sobre la importancia de los juegos dinámicos			

Variable 2: Socialización

N°	Ítems	No Realiza	A veces	Realiza
Dimensión 1: Integración				
10	Participan de manera autónoma			
11	Muestra confianza hacia los integrantes del juego			
12	Acepta la forma de juego de los demás			
13	Sienten seguridad al participar en el juego dinámico			
N°	Ítems	No Realiza	A veces	Realiza
Dimensión 2: Comunicación				
14	Anima a sus compañeros de juego			
15	Negocia algunas reglas del juego			
16	Pone orden en algunos casos, durante el juego			

N°	Ítems			
Dimensión 3: Actitud		No Realiza	A veces	Realiza
17	Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros de juego			
18	Respetar las opiniones de sus compañeros de juego			
19	Cumple con el rol que le toca realizar en el juego			
20	Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas determinadas			

ANEXO 05: VALIDACIÓN DE EXPERTOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES	
1.1. Títulos del trabajo de investigación	APLICACION DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 96 "CUNA -JARDÍN" DE ACOMAYO - CUSCO, 2022
1.2. Nombre del instrumento de validación	FECHA DE OBSERVACIÓN
1.3. Investigador	Carla Yulith Saura Holmado
1.4. Lugar y Fecha	Cusco, julio 2022

E. DATOS DEL JUEZ EXPERTO					
Nombre y Apellidos del Experto	Formación Académica	Áreas de experiencia profesional	Cargo actual	Institución	Número móvil
EDUARDO GODOY MELLADO	MAESTRIA	20 AÑOS	ESPECIALISTA DE INICIAL	UGEL ACOMAYO	996643890

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN							
COMPONENTES							
FORMA							
INDICADORES	CRITERIOS	0,53 a 0,59 Validez mala	0,54 a 0,59 Validez baja	0,60 a 0,65 Valida	0,66 a 0,71 Muy válida	0,72 a 0,99 Excelente válida	1,0 Validez perfecta
REDACCIÓN	Los textos, están redactados considerando los elementos necesarios.				X		
EXACTITUD	Existe precisión en el planteamiento de los ítems				X		
OBJETIVIDAD	Las preguntas están redactadas en forma objetiva sin ambigüedades.				X		
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro.				X		
ADecuación DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple y directo				X		
CONTENIDO							
RELEVANCIA	Los ítems utilizados son fundamentales para ser incluidos en este instrumento.				X		
INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad.				X		
SUFICIENCIA	El instrumento mide puntualmente la variable				X		
ACTUALIDAD	Responde a los tiempos, críticas y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir.				X		
PERTINENCIA	Existe relación entre la necesidad de utilizar dicho instrumento.				X		

ESTRUCTURA						
ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.				X	
CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre las dimensiones e indicadores.				X	
PROMEDIO DE VALORACIÓN						

I. OPINIÓN DE VALIDEZ: **SI**
SE PUEDE APLICAR

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Instrumento posee la aceptación.
- Dado corrupto.

Sello y Firma del Experto

DNI: 24025914

FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES	
1.1. Título del trabajo de investigación	APLICACION DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 96 "CUNA JARDÍN" DE ACOMAYO -CUSCO, 2022
1.2. Nombre del instrumento de validación	FICHA DE OBSERVACION
1.3. Investigador	Carla Yadhí Saiz Holgado
1.4. Lugar y Fecha	Cusco, julio 2022

II. DATOS DEL JUEZ EXPERTO					
Nombre y Apellido del Experto	Formación Académica	Áreas de experiencia profesional	Cargo actual	Institución	Número móvil
Rev. LITIR, Cos 102, Fermin, Hdz.	Licenciado en Educación Primaria	Educación primaria	Directora	J. E. J. N° 534	994410959

II. ASPECTOS DE VALIDACION							
COMPONENTES							
FORMA							
INDICADORES	CRITERIOS	0,53 a menos Validez baja	0,54 a 0,59 Validez baja	0,60 a 0,65 Validez	0,66 a 0,71 May válida	0,72 a 0,99 Excelente validez	1,0 Validez perfecta
REDACCIÓN	Los textos, están redactados considerando los elementos necesarios				X		
EXACTITUD	Existe precisión en el planteamiento de los datos				X		
OBJETIVIDAD	Las preguntas están redactadas en forma objetiva sin ambigüedades				X		
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro			X			
ADECUACION DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple y directo				X		
CONTENIDO							
RELEVANCIA	Los items utilizados son fundamentales para ser incluidos en este instrumento			X			
INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad				X		
SUFICIENCIA	El instrumento mide pertinentemente la variable				X		
ACTUALIDAD	Responde a los tiempos, enfoques y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir				X		
PERTINENCIA	Existe relación entre la necesidad de utilizar dicho instrumento				X		

ESTRUCTURA							
ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.				X		
CONSISTENCIA	Se basa en aspectos técnicos científicos de la investigación educativa.				X		
COHERENCIA	Existe coherencia entre las dimensiones e indicadores.				X		
PROMEDIO DE VALORACIÓN							

I. OPINIÓN DE VALEDEZ: SI SE PUEDE APLICAR

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Instrumento posee la aceptación.
- Debe corregirse.


 Lic. Ana Lilia Cortés Fernández
 DOCENTE DE AULA

Sello y Firma del Experto
 DNI: 20893586

ANEXO 06: CONSTANCIA DE APLICACIÓN



GOBIERNO REGIONAL DE CUSCO
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CUSCO
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 96, "Cuna-Jardín"



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 96, "CUNA – JARDÍN" DE ACOMAYO, DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE ACOMAYO, DEPARTAMENTO DEL CUSCO, IDENTIFICADO CON CODIGO MODULAR: 0403659, OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

HACER CONSTAR:

Que, a solicitud de la señorita, CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO identificada con DNI N° 70983232, BACHILLER DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO, ha realizado la aplicación de los instrumentos de investigación a los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 96 "Cuna-Jardín" de Acomayo, durante el periodo de los meses de: 08 de agosto al 09 de setiembre del 2022 para fines de Proyecto de Investigación "Tesis" denominada "APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 96, "CUNA – JARDÍN" DE ACOMAYO – CUSCO, 2022.

Se expide la presente constancia a petición del interesado para los fines que crea conveniente

Acomayo 09 de setiembre del 2022



ANEXO 07: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

La investigadora aplicando los juegos recreativos







ANEXO 08: TURNITIN



Identificación de reporte de similitud: oid:27259:185092771

NOMBRE DEL TRABAJO

**INFORME DE INVESTIGACION CARLA YU
DITH SAIRE.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

16076 Words

RECUENTO DE CARACTERES

86106 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

68 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.7MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 2, 2022 12:13 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 2, 2022 12:14 AM GMT-5

● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

ANEXO 09: RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DEL PROYECTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"



RESOLUCIÓN-D-N° - 1917 -2022 -FEDyCs.C-UNSAAC

Cusco, 03 de agosto del 2022

EL DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO;

Visto el expediente **440748**, presentado por la Bachiller: **CARLA YUDITH, SAIRE HOLGADO**, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, solicitando **INSCRIPCIÓN DE TEMA DE TESIS y NOMBRAMIENTO DE ASESOR** del plan de tesis Intitulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°96 "CUNA -JARDÍN" DE ACOMAYO - CUSCO, 2022**. Para optar al **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL**.

CONSIDERANDO:

Que, por **RESOLUCIÓN N° CU- 330 - 2020-UNSAAC** de fecha 01 de octubre de 2020, el Consejo Universitario Aprueba, el Plan de Lineamientos de Adaptación Virtual para el Proceso de Inscripción de Proyectos de Investigación y Sustentación de Tesis Virtual - Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación;

Que, en el numeral VIII. **SOBRE LA INSCRIPCIÓN DE TEMA DE TESIS Y NOMBRAMIENTO DEL ASESOR**, se establece el procedimiento para atención de los bachilleres que realizaron estudios o fueron admitidos antes del 10 de julio de 2014:

- a. El bachiller cumple con la presentación del trámite de inscripción del tema de tesis, llenando el formulario virtual y adjuntando en formato PDF la constancia de pago por derechos de trámite y la carta de aceptación del asesor.
- b. Haciendo uso del correo institucional de estudiante, envía la constancia de trámite administrativo realizado, el archivo digital del proyecto de tesis (formato PDF), la carta de aceptación del asesor, al siguiente correo institucional de la dirección de investigación: investigacioneducacioncomunicacion@unsaac.edu.pe
- c. El administrado realiza el seguimiento del proceso de evaluación del proyecto de tesis presentada, con el director de investigación, a través del correo institucional de la dirección de investigación.
- d. El proyecto de tesis es evaluado por una comisión de investigación, integrada por el director de la unidad de investigación y un profesor ordinario de la escuela profesional al que corresponde el bachiller usuario. (el profesor integrante es designado por el director de la unidad).
- e. De estar aprobado el proyecto de tesis, se remite el informe de aprobación (archivo PDF) a la secretaria de la Facultad para la emisión de la resolución de inscripción del tema de tesis y nombramiento del asesor (a).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"



Que, el trabajo de investigación requiere de un profesor responsable encargado de conducir al Egresado en la culminación del trabajo de Tesis, proponiendo la solicitante el asesoramiento de la Dra. NIEVES ARIAS MUÑOZ quien, a su vez mediante CARTA DE ACEPTACIÓN, aprueba dicho asesoramiento;

Que, al contar con la aprobación de la Comisión Evaluadora de los Proyectos de Tesis de Pre Grado presidido por el Dr. EDWARDS JESÚS AGUIRRE ESPINOZA, y dictamen correspondiente de fecha 01-08-2022; y

Estando, a las consideraciones señaladas y en uso de las atribuciones conferidas por la Ley 30220 y el Estatuto Universitario a este Decanato;

RESUELVE:

PRIMERO. - NOMBRAR como ASESORA, a la Dra. NIEVES ARIAS MUÑOZ; del trabajo de Tesis intitulado: APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°96 "CUNA -JARDÍN" DE ACOMAYO – CUSCO, 2022. Quien deberá informar periódicamente sobre el avance del trabajo de Tesis en mención.

SEGUNDO. -AUTORIZAR LA INSCRIPCIÓN DEL TEMA DE TESIS, en mención presentado por la Bachiller, CARLA YUDITH, SAIRE HOLGADO, de la Escuela Profesional de Educación, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación: Especialidad Educación Inicial.

TERCERO. - ENCARGAR, el cumplimiento de la presente Resolución en las instancias correspondientes a la Facultad.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHÍVESE.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Dr. LEONARDO CRISTÓBAL LETONA
DECANO

LCTB/ADM
C/1
Asesor
Interesados
Archivo

**ANEXO 10: SESIONES DE APRENDIZAJE
PROYECTO DE APRENDIZAJE**

NOMBRE	"JUGUEMOS Y SOCIALIZAMOS EN NUESTRO JARDINCITO"	AÑO
		2022

1. DATOS INFORMATIVOS:

- **UGEL** : ACOMAYO
- **I.E.I.** : 96 "CUNA-JARDIN" ACOMAYO
- **SECCIÓN** :HABAS **EDAD: 5 AÑOS**
- **DIRECTOR** :DIONICIO COLQUE NINA
- **BACHILLER** :CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO

2. SITUACIÓN DE CONTEXTO:

La mayoría de niños y niñas de 5 años de edad, les es difícil socializar, también asistir al jardín y adaptarse a su nueva rutina pasada las vacaciones de medio año pues se considera que es la primera y única experiencia del centro educativo inicial después de una dura pandemia.

Algunos niños que se muestran tristes no se integran al grupo expresan enojo y hasta lloran.

3. DURACIÓN: Del 8 de agosto al 9 de setiembre del año 2022.

4. GRUPO DE ESTUDIANTES: 5 años de Edad

5. PRODUCTOS:

- Juegos
- Dibujos
- Socialización
- Integración
- Comunicación
- Actitud

6. DESARROLLO DEL PROYECTO:

6.1. PLANIFICACIÓN

6.1.1. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿Qué haré?	¿Cómo la haré?	¿Para qué lo haré?	¿Qué necesitaré?
Juegos de Integración, cooperación, distención, socialización, integración, Comunicación, Actitud de niños y niñas.	- En grupo grandes y pequeños - Participar en juegos - Facilitando la socialización a través de diversas técnicas.	- Para que se socialicen - Para conocerse - Para que disfruten de su proceso de aprendizaje	- Juegos - Colchonetas - Globos - Agua - Tempera - Radio - papel - Bolsas de plástico

6.1.2. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> - Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. - Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).

VALOR	ACTITUD	COMPORTAMIENTO
Respeto por las diferencias	Reconocimiento el valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.	Docente y estudiantes demuestran tolerancia apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basado el prejuicio a cualquier diferencia.

6.1.3. ACTIVIDADES:

SESIÓN N° 1

1. **TITULO** : “JUGAMOS AL SOLDADITO CON MIS AMIGOS PARA SOCIALIZAR”

2. **FECHA** : MARTES 09 DE AGOSTO DEL 2022

3. **BR.** : CARLA YUDIH SAIRE HOLGADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	- Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Crea proyectos artísticos a través del dibujo

4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

5. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	- Realiza coordinaciones óculo manual con diversos objetos.

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Limpiar el aula y mobiliario - Selección de juego - Selección de materiales 	<ul style="list-style-type: none"> - Útiles de aseo - Papel - Crayolas - Globos 	30 minutos

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños, niñas - Saludo a los niños y niñas - Ubicación de loncheras 	
	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Planificación del proyecto. - Integración, socialización a los niños, niñas y docente - Autoconocimiento de los demás - Práctica del valor “Respeto por las diferencias “ 	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Juegan con sus juguetes 	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
	PLANIFICACION DEL PROYECTO: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hare? - Juegos de integración - Pintan el cartel de bienvenida 	
Inicio	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - “Jugamos con mis amigos para socializarnos” - A los niños y niñas les pedimos que se ubiquen en media luna para escuchar al payasito. 	
Desarrollo	Problematización: <ul style="list-style-type: none"> - Les presentamos al payasito Pedrito y él nos cuenta que su papá no lo dejaba jugar con otros niños por una extraña enfermedad, no salió al parque, con nadie juega y se puso muy triste. - A los niños y niñas les preguntamos ¿Qué nos dijo el payasito Pedrito? ¿Por qué esta triste? ¿Podríamos jugar con él? ¿A qué jugaríamos? Análisis de la información: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños explican sus juegos y les preguntamos ¿Cuál de los juegos quieren jugar con el payasito Pedrito, eligen y juegan? Acuerdos o toma de decisiones <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gustaría que yo les enseñe otro juego para que el payasito Pedrito se sienta contento? - Bien vamos a jugar. <p style="text-align: center;">“ VAMOS A JUGAR AL SOLDADITO”</p> <p><i>Cantamos y seguimos el orden del círculo dándole oportunidad para expresarse a cada niño:</i></p> <p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes , a la carga , 1mano.</p> <p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes , a la carga 1 mano, la otra</p> <p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes , a la carga, 1 mano la otra 1 pie.</p> <p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes , a la carga1 mano , la otra, 1 pie, el otro.</p> <p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes, a la carga1 mano, la otra, 1 pie, el otro, la cabeza.</p> <p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes , a la carga1 mano , la otra, 1 pie , el otro, la cadera</p>	<p>Payasito</p> <p>Música</p>

Cierre	<p>Este es el juego del calentamiento vamos a hacer lo que diga el sargento, jinetes, a la carga 1 mano, la otra, 1 pie, el otro, la cabeza, la cadera, todo el cuerpo.</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les ha gustado los juegos? - ¿Quiénes jugaron? - ¿A quiénes los integraron? ¿Quiénes se conocieron? ¿Qué aprendimos? 	
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> - ACTIVIDADES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO: - Los niños y niñas limpian las mesas, se lavan las manos, a chorro, con agua limpia y jabón antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos, servilleta de su lonchera, y esta la colocan detrás o a un costado de la silla, agradecen a Diosito por los alimentos que no vamos a servir, finalizando su merienda practican las normas de cortesía diciendo gracias, provecho. 	<p>Jabón</p> <p>Agua</p> <p>Servilletas</p> <p>Loncheras</p>

8 TALLER GRÁFICO PLÁSTICA:

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas pintan el cartel motivador - Los niños y niñas se sientan en círculo para llevar a cabo la asamblea y les presentamos el cartel de Bienvenida y les preguntamos: ¿Con qué quieren pintar, con crayolas o con colores? - Los niños exploran el material que son los colores y crayolas, ellos eligen el material que van usar. 	<p>Cartel</p> <p>Crayolas</p> <p>Colores</p>
Desarrollo	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> - Les entregamos los carteles de bienvenida y les preguntamos a los niños y niñas ¿Qué ven? ¿Qué más? 	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Ahora van a pintar los globitos con los colores que les gustan. - Exponen su cartel de bienvenida 	
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué han pintado? - ¿Cómo les ha quedado? - ¿Le gusto? - ¿No les gusto? <p>Arreglan todo, ponen en su lugar</p> <p>Lavan los utensilios</p> <p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	
Rutinas		<ul style="list-style-type: none"> - Los niños, niñas y docente se preparan para la salida, ordenan su aula, se peinan se asean, cogen sus mochilas y se forman, luego les preguntamos ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué les gustaría hacer para el siguiente día, dándole las gracias a Jesús, nos despedimos con la canción - Hasta mañana mi señorita. - Hasta mañana mis amiguitos.. 	

SESIÓN N° 2

TITULO : JUEGO Y SOCIALIZO CON EL GLOBO FLOTANTE

FECHA : VIERNES 12 DE AGOSTO DEL 2022

BR. : CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos y desplazamientos con todo su cuerpo respetando su espacio y el de los demás. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión 	- Ejercitan la coordinación motora gruesa.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. 	Niños Niñas	3´
	Calentamiento	- Para el calentamiento motivamos a los niños con la canción "las manitos"		10´
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales con los que trabajarán. (globos largos de colores) - Los manipulan y juegan con ellos libremente. 	Globos de colores	3´
Desarrollo	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Cómo podemos hacer para cambiar de lugar y mantener suspendido el globo en el aire? ¿De qué otra manera podemos hacerlo? - Formamos un círculo con distancia de un metro de niño a niño. - Posteriormente con la ayuda de un reproductor de música les ponemos la canción (woah). - Una vez que suene la música al sonido de (woah) tendremos que dejar el globo y rápidamente coger el globo del compañero de alado antes que este caiga al suelo, el participante que deje caer el globo después de 3 intentos 		20´

		<p>fallidos es retirado del juego, este tendrá que cumplir una reto propuesto por sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguimos el juego hasta que todos hayan participado. 		
Cierre	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> - Para la relajación los niños y niñas, realizan ejercicios de estiramiento sobre las colchonetas. - Se inflan y desinflan como globos. 		5´
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado. 		5´

SESIÓN N° 3

TITULO : INTEGRAMOS NUESTROS LAZOS AMICALES CON EL JUEGO DEL ELEFANTE

FECHA : MARTES 16 DE AGOSTO DEL 2022

BR. : CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercita su coordinación ojo mano.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio ¡Caminamos en cuclillas!	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. 		5´
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con los niños y niñas a dramatizar "Son una familia de gorilas. Caminan con las piernas dobladas y las manos apoyadas en el suelo. Al encontrarse, se saludan y se abrazan" 		10´
Desarrollo	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Indicamos a los niños y niñas, que se dividan en 3 grupos iguales y que determinen un color para cada grupo. - Pedimos a los niños y niñas que se coloquen la trompa del elefante, ellos podrán elegir la botella con el color de agua que más les guste, la actividad consta de colocar una botella de agua dentro de una media panty y trasladarlo con ayuda de la cabeza. - Pedimos a los niños y niñas que se formen en tres columnas según el color que eligieron y seguidamente colocamos las botellas de agua para cada grupo en diferentes lugares. Al escuchar el sonido del silbato el primero de cada fila usa la llamada trompa de elefante para derribar las botellas que se encuentran en la fila dado que todos los del grupo apoyen en direccionar la mejor forma para obtener el primer lugar. 	Niños Niñas Medias panty Botellas Tita agua	20´

Cierre	Relajación	- Para la relajación se echan en el suelo y realizan ejercicios de estiramiento y respiración.	Niños Niñas	3´
	Verbalización	- Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado y dibujamos en papelotes por grupos.		20´
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.		10´

SESIÓN N° 4

TITULO : JUEGO DE LA TORMENTA

FECHA : VIERNES 19 DE AGOSTO DEL 2022

BR. : CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO

. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordina ojo mano al realizar juegos motores con las telas y botellas con semillas.

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRIZ		
Inicio	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> Invitamos a los niños y niñas que se sienten cómodos en un círculo. La docente los saluda. Buenos amiguitos ¿Cómo están? Buenos días secuencia ¿Cómo está? Muy bien <p>Presentación</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente les dice “El día de hoy vamos a jugar LA TORMENTA ” ¿Con qué quieren jugar? <p>Construimos de acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuándo juguemos que no debemos hacer? ¿Debemos discutir con nuestros amigos? <p>Expresión motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas escuchan las pautas de los juegos guiados “LA TORMENTA” Consignas: izquierda, derecha ,tormenta. Cuando la profesora diga : IZQUIERDA: el participante se tendrá que mover al sitio que ocupa el que esta sentado a la izquierda DERECHA: el participante se mueve a la silla de la derecha TORMENTA : el participante se mueve al frente de su espacio actual. Tomamos en cuenta que el que dirige el juego tendrá que aprovechar la tormenta para ocupar un asiento , el que queda sin asiento dirige la siguiente ronda del juego. 	colchonetas
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se echan cómodamente y se recuestan. Después les pedimos que narren oralmente la parte que mas les gusto de lactividad. Los niños expresan a través del dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. 	crayolas hojas

Cierre	<ul style="list-style-type: none">- Exponen sus trabajos los que desean Invitamos a los niños y niñas a sentarse en el mismo que se inició la asamblea y les preguntamos <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué les ha gustado más de la sesión?- ¿Les gustaría jugar en la próxima sesión?- ¿Con qué material les gustaría jugar?- Se despiden.	
--------	---	--

SESIÓN N° 5

TITULO : RANITAS AL AGUA.

FECHA : VIERNES 09 DE SETIEMBRE DEL 2022

BR. : CARLA YUDITH SAIRE HOLGADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos y desplazamientos con todo su cuerpo respetando su espacio y el de los demás. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> Cantando la “El trencito de madera” salimos al patio con los niños. Disponemos por el patio una cinta de blanca en forma de círculo, pedimos a los niños que se coloquen alrededor 	Radio USB Patio
Desarrollo	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> Los niños exploran sus posibilidades motrices según el material y el área de trabajo. Proponemos a los niños desplazarse como los animalitos: saltando como sapitos, gateando como los gatos, despacito como los elefantes... 	Cintas blanca
	Exploración material	<ul style="list-style-type: none"> Los niños exploran sus posibilidades motrices con autonomía nombrando las partes de su cuerpo. Los niños juegan con las cintas libre y espontáneamente. Determinamos algunos acuerdos para un óptimo trabajo en armonía <p><u>RANITAS AL AGUA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ranitas al agua: los que están afuera del círculo saltan hacia adentro del círculo Ranitas a la orilla: si están adentro salen afuera del círculo. Ranitas a la casa: los participantes usan la mano y hacen el sonido de la ranita como si jaláramos una mosca. Ranitas acústicas: en este momento todos imitan el sonido de la ranita y saltaran libremente. 	Diálogo
Cierre	Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> Para culminar la actividad, imaginamos que somos globos que se inflan y se desinflan escuchando música relajante. Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. Preguntamos a los niños: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar? <p>Actividades permanentes de salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría. 	
	Relajación		
	Verbalización		