



Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I 130 “ Vida y Alegría” en el distrito de Ventanilla-Callao 2017.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN EDUCACIÓN

AUTORA:

Br. Rojas Mondragón Diana Elizabeth

ASESOR:

Dra. Nancy Cuenca Robles

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación pedagógica

PERÚ – 2018

Página del jurado

.....

Dra.Luzmila Garro Aburto

Presidente

.....

Dr. Juan Méndez Vergaray

Secretario

.....

Dra. Nancy Cuenca Robles

Vocal

Dedicatoria

A mi madre por su apoyo incondicional, moral y económico; Por ser el pilar fundamental en todo lo que soy. También a mi esposo Francis por estar permanentemente conmigo y brindarme su apoyo incondicional. Y a mi hija Fabiola porque ella fue mi motivación, motor de seguir a delante. Todo mi trabajo ha sido posible gracias a ustedes.

Diana

Agradecimiento

Para realizar esta tesis de la mejor manera; no hubiera sido posible gracias al apoyo de muchas personas: En primer lugar agradecer a mi madre Imelda quien ha sido mi apoyo incondicional para lograr éste fin. Gracias por su paciencia. También agradecer a mi esposo Francisco por su apoyo incondicional y mi hija Fabiola por su paciencia y amor; ya que ella es el pilar para seguir adelante. Claro cómo olvidarme de mis amigas por ayudarme y apoyarme sin condiciones.

La autor

Declaratoria de autoría

Yo, Diana Elizabeth Rojas Mondragón, identificado con DNI N° 45880234, estudiante de la Escuela de Postgrado de la Universidad de la Universidad César Vallejo, sede/filial Los Olivos; declaro que el trabajo académico titulado “Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 vida y alegría en el distrito de ventanilla-callao 2017, para la obtención del grado académico de maestra en Educación es de mí autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

1. He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, y he realizado correctamente las citas textuales y paráfrasis, de acuerdo a las normas de redacción establecidas.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta a aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
3. Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
5. De encontrar uso de material ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Los Olivos, octubre del 2017

Diana Elizabeth Rojas Mondragón

DNI: 45880234

Presentación

Señores miembros del jurado,

Dando cumplimiento a las normas del reglamento de elaboración y sustentación de tesis de la facultad de educación, sección de Post-Grado de la Universidad Cesar Vallejo, para elaborar la tesis de magister de educación, presentamos el trabajo de investigación experimental: “Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 vida y alegría en el distrito de ventanilla-callao 2017”. Teniendo como objetivo General Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos y un apéndice: El capítulo uno: Introducción, contiene los antecedentes, la fundamentación científica, técnica o humanística, el problema, los objetivos y la hipótesis. El segundo capítulo: Marco metodológico, contiene las variables, la metodología empleada, y aspectos éticos. El tercer capítulo: Resultados se presentan resultados obtenidos. El cuarto capítulo: Discusión, se formula la discusión de los resultados. En el quinto capítulo, se presentan las conclusiones. En el sexto capítulo se formulan las recomendaciones. En el séptimo capítulo, se presentan las referencias bibliográficas, donde se detallan las fuentes de información empleadas para la presente investigación.

Por la cual, espero cumplir con los requisitos de aprobación establecidos en las normas de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La autora

Índice

	Página
PÁGINAS PRELIMINARES	ii
Página del	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autoría	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	13
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	16
1.3. Teorías relacionadas al tema	20
1.4. Formulación del problema	41
1.5. Justificación del estudio	41
1.6. Hipótesis	43
1.7. Objetivos	44
II. Método	46
2.1. Diseño de investigación	47
2.2. Variables, operacionalización	50
2.3. Población y muestra	52
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	53
2.5. Métodos de análisis de datos	53
2.6. Aspectos éticos	54
III. Resultados	55
IV. Discusión	68
V. Conclusiones	72
VI. Recomendaciones	75
VII. Referencias	77

Anexos

82

Anexo 1. Instrumentos.

Anexo 2. Validez del instrumento

Anexo 3. Matriz de consistencia.

Anexo 4. Base de datos.

Anexo 5. Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio

Anexo 6. Artículo científico

Lista de tablas

	Página
Tabla1 Operacionalización de la variable independiente: programa juego	49
Tabla 2 Operacionalización de la variable dependiente: socialización	49
Tabla 3 Población de los estudiantes de educación inicial	50
Tabla 4 Muestra de los estudiantes de educación inicial	50
Tabla 5 Validación de juicio de expertos	52
Tabla 6 Coeficiente de confiabilidad de la Variable: socialización	53
Tabla 7 Distribución de niveles de la variable socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017	53
Tabla 8 Distribución de niveles de la dimensión participación en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017	54
Tabla 9 Distribución de niveles de la dimensión participación en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.	55
Tabla 10 Distribución de niveles de la dimensión categoría de hábitos y normas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.	56
Tabla 11 Resultados de la prueba de hipótesis general.	63
Tabla 12 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis general	64
Tabla 13 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 1	65
Tabla 14 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 2	66
Tabla 15 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 3	67

Lista de figuras

	Página
Figura 1. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.	57
Figura 2. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.	58
Figura 3. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.	59
Figura 4. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.	59

Resumen

El presente trabajo de investigación titulada: Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 Vida y Alegría en el distrito de Ventanilla - Callao 2017, cuyo propósito fue conocer la influencia del juego Del desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo, la investigación fue aplicada, el diseño de la investigación cuasi experimental, que recogió la información en un periodo específico, del Pre y Postest de la influencia del juego para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 Vida y Alegría en el distrito de Ventanilla, la muestra estuvo conformada por 60 niños divididos en dos grupos, en el grupo control conformado por 30 estudiantes y 30 estudiantes en el grupo experimental. La técnica empleada fue de observación y el instrumento lista de cotejo. Los resultados fueron analizados mediante el estadígrafo no paramétrico, en este caso, mediante “U” de Mann-Whitney.

Finalmente, al realizar el análisis de datos según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba que la aplicación de programa “Juega conmigo”, es eficaz en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años, el valor de significación observada $Sig = 0.617$ es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que el desarrollo de la socialización son estadísticamente diferentes en el postest, ya que el valor de significación observada $Sig = 0.00$ es menor al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, lo cual permite concluir que la aplicación del programa “Juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Palabras claves: Socialización, Categoría de integración, participación
Categoría de hábitos y normas sociales.

Abstract

The thesis title is influence of the game in the development of socialization in children 5 years of IEI "130 life and joy in the District of Ventanilla - Callao 2017, whose purpose was to determine the influence of the game from the development of the socialization of children of 5 years of the IEI 130 life and joy window - Callao 2017."

The methodology used was the quantitative approach, the research was applied, design of quasi-experimental research, which collected information on a specific period, pre-and posttest of the influence of the game to improve the development of socialization in children 5 years of IEI "130 life and joy in the Ventanilla district , the sample was conformed by 60 children divided into two groups, the control group consisting of 30 students and 30 students in the experimental group. The technique used was observation and instrument list matching. The results were analyzed using the non-parametric Statistician, in this case, using "U" Mann-Withney.

Finally, the analysis of data according to the U of Mann-Whitney nonparametric test checks that the implementation of program "Play with me", is effective in the development of socialization of children of 5 years, the value of significance observed Sig = 0.617 is more than theoretical significance level $\alpha = 0.05$. Finally, checks that development of socialization are statistically different in the posttest, since the observed significance Sig = 0.00 value is less than the level of theoretical significance $\alpha = 0.05$, which allows to conclude that the implementation of the programme "Play with me" significantly influences the development of the socialization of children of 5 years of the IEI 130 life and joy Ventanilla - Callao 2017.

Key words: socialization, integration, participation and category of habits and social norms.

I. Introducción

1.1. Realidad problemática

En la actualidad se observa que la socialización es un problema mundial porque los niños desde pequeños adquieren comportamientos y hábitos de acuerdo a las características del contexto en el que viven; el primer contexto en el que vive el niño es su hogar, es donde el niño adquiere comportamiento para luego hacerlos suyos, sin embargo sino está bien constituido y se refleja mucha violencia o tal vez de ser unos padres sobreprotectores que todo lo realizan, también padres permisivos que todos les facilitan; ese niño no va adquirir muchas experiencias personales y puede ser que el niño fracase al enfrentarse a la sociedad que va hacer un contexto muy diferente a la que él está acostumbrado.

Es por ello que cuando hablamos de socialización hacemos referencia a lo que nos menciona Sánchez, 2010 que la socialización es un proceso que toma a la familia como primer ende de desarrollo de la socialización, ya que es donde se desarrollan las relaciones familiares, donde el niño ha adquirido habilidades comunicativas con las personas de su entorno que son de mayor confianza, las cuales son experiencias productivas que le ayudaran al enfrentarse a una sociedad y será con mucha facilidad incorporarse a ella Sin embargo también tiene un valor importante el labor que realiza la docente en el aula, cuando los niños asisten al inicial la docente es la encargada de reforzar, estimular, realizar actividades significativas, lúdicas como el juego para que de esta manera el niño se relacione mediante el juego que se usa como estrategia para la socialización con los pares y así establecer lazos de interacción con los demás.

En cuanto al contexto nacional se habla mucho que la socialización que es de mucha importancia para el estudiante, ya que cuando este niño o estudiante se convierta en adulto, este adulto va tener la habilidad para poder socializar y relacionar con los demás ya sea en su centro de trabajo, de estudio en alguna actividad que el realice en compañía de varias personas; no va tener dificultades porque las personas de hoy tienen que ser

socializadoras para poder tener facilidad de entablar conversación y así aprenderá a conocer personas con mucha facilidad; Por ello, es necesario que el niño sea estimulado desde pequeño para que cuando sea un adulto no tenga inconvenientes de socializarse.

El juego es una actividad que se encuentra presente desde los orígenes de la humanidad, el jugar es una actividad que integra hace que los niños participen y esos comportamientos se vea reflejado en las actividades diarias, sin embargo siempre se oye que el jugar es perder el tiempo o distraerse de algunas actividades o responsabilidades, pero lo que se busca es que nuestros niños de hoy sean socializadores del mañana; es por ello que se puede afirmar que el juego es una actividad fundamental, principalmente en los niños y niñas para potenciar su desarrollo.

El juego es un problema que tiene muchas controversias en cuanto a su motivación y comprensión, por ello se observa que es necesario hacer conocimiento de la importancia de este tema en una vida académica y social del ser humano, esencialmente en la edad pre escolar. Los juegos educativos ya sean cooperativos, cognitivos, juego de roles, psicomotrices, etc. Son una de las mejores estrategias para disminuir la agresividad en los niños, ya que nos permite promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad, es decir ayuda a una buena relación y convivencia entre los niños.

En la nueva propuesta educativa se está dando prioridad al juego y a la socialización las docentes del nivel inicial deben implementar en sus sesiones de clase actividades donde los niños deban relacionarse a otros cooperar mediante las actividades de juego.

En la Intuición Educativa N° 130 “ Vida y Alegría” se observa que los niños son cohibidos, son temerosos al participar en clase, son dependientes, sobreprotegidos por sus padres, egocéntricos, cogen los juguetes para sí solos y no quieren prestar a sus compañeros y no trabajan bien en equipos.

Lo expuesto nos motiva a preguntarnos ¿Cómo influye el juego en la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 Vida y Alegría” en el distrito de Ventanilla-Callao 2017?

1.2. Trabajos previos

1.2.1. Trabajos Internacionales

Morales (2012) en su tesis titulada *Análisis de los juegos cooperativos y su indecencia en el desarrollo social de los niños y niñas 5 años del jardín de infantes Marietta de Veintimilla de Sangolqui en cantón Rumiñahui* en Ecuador. Lo cual su diseño es descriptivo, con una investigación cualitativa; fue realizado con una población de 460 niños, cuya muestra es 50 niños, llegando a las siguientes conclusiones: El juego cooperativo es una herramienta muy importante para las docentes ya que este ayudara a la formación de niños y niñas que se encuentren en el pre básico; ya que algunos desconchen la importancia y las aportaciones que brindan para su desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional del niño que ayudarían a mejorar su proceso de enseñanza - Aprendizaje. Sin embargo muchas veces el desconocimiento de algunas docentes sobre la aplicación de algunas actividades sobre los juegos cooperativos hace que esta relación de socializarse se dificulte la relación entre los estudiantes aumento significativamente actitudes egocéntricas, actitudes agresivas no solo en el salón de clases sino también en algunas actividades que se realice en el patio, yaqué de algunas actividades requiere de ser solidaridad y de esa manera evitar autoritarismo, que muchas veces sin tener conocimiento afecta a los estudiantes en las áreas de psicomotriz, cognitiva, social, afectivo y no permite la integración en el grupo de pequeños.

Taipe (2013) en su tesis titulada *El juego infantil como proceso de la socialización en niños y niñas de 4 y 5 años del centro educativo Episcopal “Catedral Del Señor” propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial de Ecuador*. Su diseño descriptivo, cuya investigación es cuantitativo- cualitativo, fue llevado a cabo en una población de 26 estudiantes, cuya muestra fue la totalidad de la población. Concluyendo que

si existe una influencia en el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de socialización, es por ello que se afirma que a mayor nivel de socialización de los niños y niñas. Es el uso de las actividades lúdicas por parte de las docentes, la mayoría de los docente no realizan actividades lúdicas adecuada, solamente realizan sus clase sin ningún proceso oportuno de socialización. Rara vez estimulan la parte lúdica del niño y la niña, también rara vez organizan juegos infantiles para el trabajo grupal. La investigación demuestra que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas en el proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez; lo que dificulta su desarrollo social, emocional y cognitiva. Por lo consiguiente el uso de juego infantil ayuda de manera efectiva al proceso de socialización de los niños y niñas, fortalecen y estimulan el desarrollo social, emocional, afectivo y cognitivo.

Martínez (2012) con su tesis titulada *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*; cuya investigación es cualitativa, tiene un diseño descriptivo; por ser un estudio de caso se trabajó con tres docentes de cinco años de diferentes Instituciones educativas elegidas al azar por sus carpetas didácticas. Llegando a la siguiente conclusión: que en los jardines o colegios infantiles no se observa que desarrollan juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, pero todo esto se debe a la falta de conocimiento de las docentes al no estar capacitadas en las nuevas investigaciones que de alguna manera pueden favorecer a los estudiantes al desarrollo de habilidades sociales.

Solórzano (2011) en su tesis titulada *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del jardín de infantes semillitas del Cantón De Santa Ana en el periodo 2010-2011-Ecuador*, cuyo diseño es descriptivo y no experimental, llevado acabo con una población de 68 personas y su muestra fue la totalidad de la población, llegando a las siguientes conclusiones: Que las actividades lúdicas utilizadas por las docentes del jardín "semillitas" si contribuyen satisfactoriamente a la mejora del proceso de socialización de los estudiantes. Es por ello que la utilización de las actividades lúdicas dentro y fuera del

ambiente escolar es adecuada para propiciar un ambiente enriquecedor y placentero en el proceso de socialización de los niños y niñas. Es por ello hoy en día se le da mucha importancia a las actividades lúdicas, es por ello que constantemente las utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje como una estrategia para mejorar la socialización y el aprendizaje de los niños y niñas.

Moreno (2010) en su tesis titulada el área Socio- Afectiva y su incidencia en la socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil la Alborada año elctivo 2009 – 2010; cuyo diseño es descriptivo exploratorio, objetivo es estudiar el área socio afectiva como incidencia para la socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años. Poblacion de 57 personas, muestra esta compuesta por 25 padres de familia y 5 maestras. Llegando ala siguiente conclusión:La falta de afecto causa problemas de comportamiento afectando de esta manera la socialización en los niños y niñas, por otro lado la socialización afecta por que no respetan las normas establecidas por la institución.

1.2.2. Trabajos nacional

Catacora (2012) en su tesis titulada *Programa de habilidades lúdicas innovadoras para desarrollo habilidades sociales en estudiantes en la I.E. "Fe Y Alegría" N°19 Huaraz- Ancash*. Cuyo diseño es descriptivo y no experimental, llevado acabo con una población de 31 personas y su muestra fue la totalidad de la población Llego a la conclusión: Que la teoría si relaciona a las actividades lúdicas y a los juegos que permite desarrollar dimensiones de comunicación, animación, fantasía y creatividad, a través de las actividades que se realiza con los niños, ritmo y estilo de aprendizaje que permite modificarlas las habilidades sociales básicas.

Camacho (2012) en su tesis titulada *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio católico*; cuyo diseño descriptivo llevando a cabo con una población de 16 niñas, que fueron censadas en su totalidad llegando a la conclusión: que cuando el juego

es cooperativo brinda espacios para poner en práctica las habilidades sociales desarrollando a la vez habilidades comunicativas que serán beneficiosas para el ser humano en lo largo de su vida. Sin embargo los juegos cooperativos que se desarrollan dentro o fuera del aula contribuyen a una alternativa de mejoramiento de las habilidades sociales entre las estudiantes promoviendo en el aula un buen clima favorable. La metodología de este programa busca desarrollar a través de los juegos lúdicos un trabajo cooperativo entre sus integrantes de esa manera logran un bien común que favorezca la socialización a dichos integrantes.

Gálvez, (2012) en su tesis titulada socialización mediante la aplicación de un programa de juego basada en dinámicas de animación y agrupación en los niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 82720 Conyude distrito de Chugur en la provincia de Hualgayoc 2007; el estudio corresponde al tipo aplicativo, con una población que estuvo constituida por 20 estudiantes, llegando a la siguiente conclusión: que los estudiantes del 5 años presentaron bajo nivel de socialización demostrando timidez, pocos comunicativos, rehusando al trabajo en equipo, dificultando el desempeño docente y el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo gracias al programa basada en actividades confirman la importancia del juego para el desarrollo de la socialización; ya que con el desarrollo de actividades lúdicas se ha observado un mejor desarrollo de la socialización y permitiendo un desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje.

García (2011) la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Gotitas de la Solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2011; cuya tesis es tipo descriptivo, la muestra es de 80 niños y niñas; su objetivo es mejorar el proceso de socialización mediante la aplicación de un programa de juegos basados en dinámicas de animación y agrupación en los niños y niñas de cinco años. Llegando a la conclusión: que hay grandes cambios en los distintos aspectos de personalidad de los niños desde que el juego es utilizado como estrategia por parte de la docente. Se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite a los niños construir su propio aprendizaje.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. El Juego

Camacho (2012) mencionó:

Los juegos cooperativos se tratan de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. (p. 14)

De acuerdo a lo planteado por el autor, el juego va desarrollar en los niños y niñas en la parte social, porque va hacer que se integren a los demás niños logrando afianzar sus logros de forma integral.

Es por ello que Pérez (1996) citado por de la Cruz y Lucena (2010) manifestó que:

Los juegos son actividades propuestas para la disminución de la agresividad, con la finalidad de promover actitudes de sensibilización, cooperación. Comunicación y solidaridad. Los juegos buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales, ya que los niños buscan estos juegos para superar ciertos desafíos y obstáculos. (p.1)

Los juegos cooperativos son los que van ayudar a los niños a trabajar en equipo de forma ordenada y cooperativa, ayudándose mutuamente organizando repartiendo responsabilidades con la finalidad de conseguir un objetivo para un bien común.

Garaigodobi y fagoaga (2011) manifestarán:

Los juegos son los que van a ayudar a que el niño (a) pierda o elimine el miedo al fallo, a la angustia que siente al fracasar en este; ya que el objetivo del juego no es ganar, es que los jugadores se sientan en confianza con ellos mismo, como personas aceptables y dignas, con sentimientos que están en un base elevada del autoestima que son necesarias para el desarrollo armónico de la personalidad (p. 84)

Se puede decir que los juegos cooperativos son los que van ayudar a los niños y niñas a elevar su autoestima, manteniendo su confianza en ellos mismos para que así puedan lograr su desenvolvimiento frente a los demás, aceptándose tal como es, sin tener miedo a ser rechazado por el grupo determinado.

Por otro lado Mora (2014) nos menciona:

Los juegos didácticos son los que ayudan a promover una dinámica de juego – aprendizaje requiriendo de una participación activa del niño. Es por ello que se considera al juego como un instrumento pedagógico que constituye la potenciación de diversas dimensiones, como la personalidad, la adquisición de saberes, el desarrollo creativo, puesto que es un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al procedimiento conceptual y al mundo social.(p.45)

Los juegos son actividades didácticas que son utilizados como parte de una estrategia, para poder alcanzar un objetivo que es tener niños con una buena interacción social, cumplimiento de roles, interactuando, ya que todos esos aspectos son los que van a permitir que el niño se socialice teniendo en cuenta las reglas del juego todos trabajan para un bien común no bien individual.

Si bien es cierto en las instituciones educativas poco se practica los juegos cooperativos como un instrumento de socialización, está comprobado que el juego es un gran aliado para el proceso del desarrollo socializador dentro de nuestro quehacer diario de las escuelas y que debemos practicarlo para contribuir en las habilidades sociales.

Una de las dificultades de la convivencia diaria es la convivencia adecuada entre los miembros que la conforman, es decir las personas no han aprendido a tener una convivencia adecuada, dado que la mayoría de veces hemos aprendido mejor a renunciar a nuestras motivaciones e intereses, en función a los intereses de la mayoría; es por ello que el juego cooperativo tienen esa misión de relacionar a los participantes en un proceso de formar hábitos y desarrollar habilidades que nos ayuden a compartir y garantizar una mejor convivencia.

Desde la opinión de Camacho (2012) mencionó que:

Los juegos cooperativos manifiestan que se trata del tipo de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores roles en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva (p.15)

Características del juego

Nos dicen que el juego es muy importante que ayuda a que el niño pueda socializarse mejor teniendo en cuenta este como estrategia didáctica e las aulas, existen diversos autores donde aportan diferentes características sobre el juego cooperativo entre las cuales tenemos. Los juegos cooperativos son una serie de conjunto que nos ayudaran a estimular la comunicación, la cohesión, la confianza, y el desarrollo de la creatividad.

Garaigordobil y Agoaga (2011) menciona que existen cinco características entre ellas tenemos:

a) Participación: Consiste en alcanzar metas grupales y para ello cada docente tienen papel necesario para la realización el juego; b) La comunicación e interacción amistosa: los juegos cooperativos interactúan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros; c) La cooperación: estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un bien común. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacción social consistentes en dar y recibir anda para contribuir en un bien común; d) La ficción y reacción: por qué en mucho juegos se juega hacer el “como si” de la realidad, así como combinar estimular para crear algo nuevo por ejemplo. Unir muchos objetivos y de esa manera crear instrumentos musicales; e) La diversión: en los juegos cooperativos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan actuando de forma positiva, amistosa, con sus compañeros de grupo. Es por ello que en los juegos cooperativos todos los miembros del grupo participan, cooperan, para conseguir una finalidad común. (p.84)

Pallares (1978) citado por Omenca y Ruiz (2010) que existen cuatro características del juego que debemos tener encuentra antes de realizarlo con los niño.

Todos los participantes en un lugar de competir aspiran a un fin común a trabajar juntos en equipo.

Todos los participantes ganan si se consigue la finalidad y en caso contrario todos pierden si no consiguen el objetivo planteado.

Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.

Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.(p.96)

Importancia del juego

El juego cooperativo es muy importante para los niños(as), ya que mediante este tipo de juego ellos desarrollan habilidades, destrezas y la misma manera potencializaran y fortalecerán su desarrollo socio emocional como lo dice Miralles (2013) manifestó:

El jugar permite superar los miedos, gestionar conflictos comprenderse a un mismo y a los demás; los juegos cooperativos pueden ayudar a los niños a tener más confianza en los demás, superar miedos, comunicarse positivamente con los demás y comprenderse a s mismo y a los demás.(p.10)

Esta opinión es interesante porque hace mención el autor es que el juego va ser un ende principal de que se pueda realizar una socialización, es el que va ayudar que los participantes se integren y puedan relacionarse entre sí; estos juegos no solo podrán afianzar su desarrollo socio emocional sino que también ayudaran a los niños y niñas a los aspectos físicos motrices; en lo personal ayudara a desarrollar su inteligencia emocional y ayudar al estudiante a vencer sus miedos y vencer alguna limitación de socialización lo cual al súper todo ello ser un se sociable.

Por otro lado para Garaigordobil y agoaga (2011) mencionó:

El juego es una actividad lúdica que se vuelve un elemento metodológico ideal para dotar a los niños y niñas en una formación integral; ya que el juego es uno de los elementos más importantes para el desarrollo emocional, físico e intelectual (p. 67).

Para los docentes es bueno que Fortalezcamos un aspecto en nuestras sesiones de clase para el juego (es el juego con reglas normas donde vamos a prender algo no el juego donde todos hacen lo que quieren) lo cual ayudara a la aceptación entre pares para la colaboración, la ayuda entre los demás, por ello estaremos contribuyendo a formar no únicamente una persona o un

grupo sino crear un ambiente solidario y justo que se pueda trabajar en cooperación con los demás.

Beneficio del Juego

Mercado (2010) mencionó que los juegos debemos tener en cuenta la importancia al realizarlos y que beneficio nos puede otorgarnos frente a nuestros estudiantes en su desarrollo socio emocional como:

- a) Son divertidos y alegres para todos;
- b) Hay sentimientos generalizados de satisfacción;
- c) Se intercambian trabajos de grupos comunicación eficaz;
- d) Los participantes aprenden a tener un sentido de unidad y compartir el sentimiento de victoria y conciencia grupal;
- e) Nos transmite un mensaje de unidad de trabajo en equipo, de comunidad social y reflexiva;
- f) Procura una evolución social del grupo, de los participantes de manera plural y democrática;
- g) Se fortalece la habilidad de preservar frente a las dificultades.
- h) Desarrollo biológico armónico sin riesgos de lesión en juegos agresivos;
- i) Se deja de lado la discriminación y se forja la integración;
- j) Eleva el autoestima individual dentro del desarrollo de la autoconfianza colectiva grupal (p.45)

Juego de roles

El juego de roles se puede entender o interpretar como el juego de reglas, donde algunos especialistas dicen que el juego de reglas lo tienen que realizar los niños de 5 a 7 años; sin embargo las experiencias y convivencia con los niños nos permite apreciar compromisos en niños menores que asumen roles y cumplen reglas sin mayores problemas. En las escuelas los niños aprenden a asumir roles porque existen espacios determinados para que puedan jugar y adquirir roles en dichos sectores; por otro lado también puede ser que el niño o niña fue llevado desde muy temprana edad a centros de estimulación temprana donde les ayudan a relacionarse e interactuar con los demás y en

algunos casos aprenden roles de la casa de los hermanos padres o familiares cercanos a ellos.

Al Respecto Camacho (2012) manifiesta que según Piaget:

Estos juegos dan inicio con pautas que cada niño propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas por un adulto, sin embargo poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predispuesto para la identidad. Por medio de estas reglas ya establecidas el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin. (p.14)

1.3.2 Socialización

Asensi (2012) definió a la socialización como la capacidad para relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza solo, sino en medio de otros individuos de su misma especie, sino existiera esto no se humanizaría. La socialización es convivencia con los demás, sin la cual es ser humano se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio social emocional y mental.

Sánchez (2010) menciona :

Se denomina socialización o sociabilización al proceso a través del cual los individuos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social. (p.48)

Se puede decir que la socialización son estructuras sociales que cada ser humano debe tener inherente a ella para saber actuar frente a una situación determinada; este proceso ocurre gracias a los agentes sociales; ya que ellos son los que se encargan de la transición de elementos apropiados

según su contexto desarrollado. El agente más representativo que esta influyentemente en el niño es la familia, la escuela, el contexto donde este crece y se desarrolla, recordemos que existen otros contextos este va variando según el ambiente donde el individuo se desarrolla.

El proceso es posible gracias a la acción de los denominados agentes sociales, que son las instituciones y los sujetos representativos con capacidad para transmitir los elementos culturales apropiados. Los agentes sociales más importantes son la escuela y la familia, aunque no son los únicos.

Los especialistas suelen hablar dos tipos de socialización: la primaria, que es el proceso donde el infante adquiere las primeras capacidades intelectuales y sociales y la secundaria que tiene lugar cuando ciertas instituciones específicas (como la escuela o el ejército) aportan competencias específicas (Sánchez 2010).

Características e Importancia de la socialización

La socialización es el proceso consistente en ayudar al niño a convertirse en miembro adulto y activo dentro de su sociedad. A través de este proceso, se adaptan a los valores que imperan en ella. “La socialización es el proceso a través del cual el niño adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como un miembro de la sociedad” (Gómez, 2011, p.56).

Por lo anteriormente expuesto nos damos cuenta que el proceso de socialización se inicia desde la primera infancia. Al entrar en el contacto con los seres que le rodean, interiorizando pautas y normas de conductas.

El niño va creciendo y desarrollándose dentro de su familia donde va adquiriendo comportamientos y valores que influyan en su forma de ser y de actuar, ya que más adelante le van a servir para desenvolverse adecuadamente.

Este proceso de socialización continúa en el I.E.I a través del contacto con sus compañeros y maestra, enriqueciéndose ampliamente de acuerdo a las posibilidades que estos le brinden. La socialización constituye un “Factor importante en el niño, ya que a través de una buena relación e integración con el grupo, este va a desarrollar sus capacidades y potencialidades, las que le permitirán una formación integral.” (Gómez, 2011 p.45)

Es por ello que (Gómez (2011) hace mención que existen algunas características que nos permitan darnos cuenta si el niño se socializa entre ellas tenemos: **a) Representar Papeles Sociales Aprobados:** Entendiéndose como papel social una forma acostumbrada de conducta, que defina y exija por los miembros de un grupo social; es decir el niño debe desempeñar el rol que corresponde dentro de una sociedad teniendo en cuenta la realidad en la que el niño se desarrolla; **b) Adoptar una conducta Adecuada:** Significa que el niño se comporte de forma aprobada por el grupo social; el cual tiene sus propias reglas, en donde el niño debe aprender a ajustarse. Por ejemplo en el I.E.I el niño debe actuar de acuerdo a las normas de convivencia establecidas por su maestra y compañeros para poder ser aceptados por ellos.

Desarrollar Actitudes Sociales: Entendiéndose como el tener sentimientos de unidad, intercomunicación, participación y cooperación.

Se puede decir que una persona sociable gusta de la gente y de las actividades que realicen; Es la calidad de su conducta donde se ven reflejadas sus actitudes. En este caso se verá la relación que tiene el niño con su familia, escuela y dentro de esta última con sus compañeros y maestros; siendo estos también agentes que van a desarrollar su socialización.

Factores de la Socialización:

La socialización en el niño en la edad pre-escolar se encamina a desarrollar nociones psíquicas necesarias para lograr en las pautas de normas de comportamientos que le permitan su integración dentro del grupo. Los niños

deben desarrollar capacidades cognitivas para hacer frente a las complejas y nuevas exigencias de la vida cotidiana; así como tener comportamientos que hagan satisfactorias sus relaciones sociales. Para que logre lo anteriormente expuesto se le deben brindar ciertas condiciones, tales como:

Tener amplias oportunidades:

De acuerdo al autor: “El educando debe tener oportunidades necesarias para desarrollar una socialización óptima y el primer grupo social con el que el niño tiene contacto es con su familia, posteriormente debe relacionarse con personas ajenas a ella; comunidad, colegio, etc.”(Sánchez, 2010, p. 54)

Siendo la I.E.I un lugar importante para el desarrollo social del niño, el colegio es el que brinda experiencias positivas que le ayuden a desinhibirse; a satisfacer sus necesidades de relación a través de juegos trabajos grupales, paseos .etc.

Una I.E.I. donde la maestra provea dirección, guía hacia un contacto social entre los niños, proporcionándoles oportunidades excelentes de aprender a ser uno mismo; en caso de no ser así el niño (a) presentara posteriormente problemas en su relación con los demás personas.

La Motivación: Es el interés que se propone al niño de forma indirecta antes de hacer algo ya sea un juego, una sesión de clase, una actividad, etc. Es la forma como captar la atención y mantenerlo concentrado ante lo que le expone.

Gómez (2011) precisó: “La motivación Significado de esta es despertar el interés de los niños para realizar una acción de satisfacción que obtenga el niño en su relación con los demás, depende que tenga suficiente motivación para seguir socializándose” (p.46)

Este tipo de contactos sociales que tenga el niño es más importante que el número de ellos. Si disfruta de sus contactos con las personas querrá

repetirlos, sino tendrá que rehuir de ellos; de ahí la importancia de la I.E.I; por ello la maestra debe brindarle contactos positivos para que esta socialización sea cada vez mejor y más placentero, ya que el niño(a) pasa más tiempo en la escuela que en su casa.

El Método: Es el conjunto de operaciones ordenadas con el que se pretende obtener un resultado. El método que se utilice debe ser adecuado para conseguir los resultados deseados: En este caso lograr la elevación del nivel de socialización en el niño se puede llevar a cabo en forma directa o indirecta, puede ser utilizado cualquiera de las dos formas porque al trabajar con niños usualmente se planea todo, pero hay cosas que siempre salen de improviso. Pero unos de los métodos que pueden ser más utilizados para el logro de la socialización en los niños están el trabajo en grupo en las diversas actividades que se realizan en el I.E.I, como juegos grupales, tareas en común, entre otros.

Agentes de la Socialización:

El ser humano y la sociedad van unidos estrechamente, por ello la influencia del grupo es determinante para el individuo. En este sentido el medio influye en el desarrollo de la potencialidad del niño como ser social y el entorno donde se desenvuelve debe responder a sus necesidades. “Es de suma importancia reconocer que la familia, la escuela, la comunidad y los medios de comunicación son agentes socializadores básicos en el desarrollo del niño” (Sánchez, 2010) es por esto que se explicara detalladamente la importancia y características de dichos agentes.

La Familia

Desde su más tierna edad, el individuo debe ir aprendiendo a comportarse como un ente social, un ser capaz de convivir con los demás, de respetar la autoridad y las leyes, saber obedecer y adaptarse por el bien de la comunidad. Esta formación debe iniciarse en la familia, definida como una estructura social básica, que está configurada por el juego de los roles diferenciados

(padre, madre, e hijos), por el cual constituye el modelo natural de interacción grupal.

Generalmente la familia está constituida por padres e hijos y cabe resaltar la importancia sobre el desarrollo integral del niño.

Vásquez (2010) menciona que la familia:

Los padres son los principales socializadores del niño. Es el interior de la familia donde el adquiere las habilidades y actitudes necesarias para integrarse a la sociedad". Los padres o apoderados en la familia representar la autoridad y la ley, las ordenes, normas o recomendaciones dirigidas al niño, le marcaran un patrón de conducta que cumplirá, dependiendo de la manera y limites que se den en los mismos.(p.98)

El primer símbolo de disciplina para el niño es la organización que capta en el hogar y sus miembros, es muy importante que el individuo viva en un ambiente familiar ordenado y responsable así el niño poco a poco va iniciándose también disciplinado y cumplido con sus deberes.

Los padres deben actuar siempre en función educadora llevada por el cariño y la buena voluntad, el amor y la dedicación que ellos brinden a sus hijos dependerá su seguridad, autoestima, confianza y la relación que tenga con los demás.

Por estas razones se busca con este trabajo que los padres realicen actividades con sus hijos, que compartan experiencias, juegos ya que todo lo mencionado ayudara a la formación de su personalidad.

Respecto a ello; se toma como referencia a Hurllock. (2010) manifestó: "Si el carácter total del medio hogareño es favorable, lo probable es que se desarrollen actitudes sociales favorables; si la atmosfera en la casa se caracteriza por tensión y ficción es igualmente probable que se engendren actitudes sociales desfavorables" (p. 54).

Somos conscientes que las maestras tienen la responsabilidad de orientar a los padres de familia en el proceso de socialización de los niños.

La escuela

A medida que el niño va creciendo van aumentando sus relaciones sociales, conoce nuevas personas, intercambia experiencias con sus vecinos, asiste a reuniones; todo esto hace que el niño sufra cambios de conducta de acuerdo a su medio, los cuales son en algunos casos aceptados, buscados o impuestos por la sociedad. Por lo tanto, la socialización del niño es un continuo aprendizaje; pues trae consigo una serie de factores socioculturales que influyen en su conducta social.

La escuela sirve, sobre todo para que surja allí un sistema de relaciones con sus compañeros, es decir un mundo del que no puede prescindir el individuo y en el que logre alternar con los demás, es allí donde el educador tiene la oportunidad de influir con el comportamiento social de sus alumnos. Por esto podemos definir a la escuela como: "Centro de desarrollo de las capacidades intelectuales y adquisición de conocimientos, habilidades y costumbres socialmente pasiva" (López, 2011, p. 32)

Después de la familia la escuela es el agente más importante de la socialización del niño, debido que en ella conoce a otros niños de su edad, a sus maestros; es decir, personas extraña para él.

De la manera como la maestra se comporte e intercambie experiencias e ideas con el niño, va depender el aprendizaje y la socialización del niño, entonces el responderá de una manera positiva y su socialización será óptima: "Una de las muchas ventajas de la escuela maternal o jardín de la infancia, es que proporciona experiencias sociales bajo la guía de los maestros adiestrados que fomenta los contactos placenteros." (Hurlock, 2010, p. 21)

La educación es un proceso socio cultural dirigido a la formación integral de la persona y a la transformación democrática de la sociedad. Las maestras tenemos una gran responsabilidad de formar y educar a los niños enseñándoles hábitos de orden, limpieza, respeto a sus compañeros, a compartir, a participar en las actividades del aula; es decir educar al niño de manera integral.

La Comunidad

Una comunidad está conformada por viviendas, escuelas, municipio y otras instituciones. El individuo debe aprender a convivir en la comunidad, adaptarse a ese medio social, aprendiendo nuevas formas de comportamiento, costumbres y valores. La tendencia natural de todo ser humano es vivir en comunidad, por ello fomentar las relaciones humanas de comprensión, bienestar común, para lograr el desarrollo de la sociedad. La escuela cumple un papel social, ya que debe vincular al centro educativo con la comunidad. Esta vinculación está ligada a las adaptaciones que el niño tenga con la sociedad.

Hulrlock (2010) precisó: “El éxito con el que una persona se adapta a la gente en general y al grupo con el que está identificado en particular” (p. 11)

Si el niño se adapta adecuadamente al grupo social al que pertenece, le permitirá un favorable concepto de sí mismo sintiéndose aceptado por los demás, capaz de enfrentarse a situaciones difíciles o problemáticas pudiéndolas resolver con seguridad lo que se le presente.

Es importante conocer lo que significa la comunicación para así comprender cuán importante son los medios de comunicación en el hombre. El ser humano vive inmerso en una sociedad que está dirigida por la tradición en la que se da mucha importancia a la opinión del grupo y el hombre como ser social tiene la necesidad de comunicarse con sus semejantes, transmitirle sus pensamientos, sentimientos y emociones.

Cualquier medio de comunicación tiene que reflejar las necesidades y aspiraciones del grupo, por lo tanto pueden mejorar las características, cualidades y habilidades afectivamente como también pueden contribuir a eliminarlos. Entre los medios de comunicación se encuentran la televisión, la radio, el teléfono, las cartas y los de nueva tecnología como el fax. El más usado por todas las personas es el televisor que tiene como fin difundir entretenimiento, información y cultura. Una manera de estimular el comportamiento social del hombre es a través de ella.

La televisión es el medio de comunicación que llega a la mayoría de los hogares y frente al cual las personas de todas las edades dedican mayor parte de su tiempo libre. Es por este medio principalmente que los niños imitan conductas, muchas veces agresivas que a la larga podrían convertirlos en adultos agresivos. Debido a esto los padres de familia deben tomar conciencia el rol tan importante que tienen como orientadores en la educación de sus hijos y cuando los niños ven televisión, tratar en lo posible de acompañarlos y explicarles las actitudes positivas o negativas que realizan los protagonistas del programa.

Las categorías del proceso de socialización en el niño de cinco años

La socialización es el suceso más importante en la vida de una persona: Es el proceso de adaptación de un individuo a las exigencias de la vida social. Este proceso se inicia en el momento del nacimiento y se mantiene por el resto de la vida.

Existe gran coincidencia con respecto a que en la edad de cinco años los niños se han vuelto más sociables, se realiza una mayor variedad de conductas y habilidades motoras, sentimientos e intereses; aprenden con una mayor concentración y atención por más tiempo. Asimismo tienen un mejor manejo de las medidas convencionales, siguiendo indicaciones más complejas con intereses y preocupación de hacer las cosas mejor que cuando eran pequeños.

El niño a esta edad demuestra tener mayor capacidad para jugar con otros, es menos autoritario y lo que le agrada más es jugar con los niños de una misma edad, algunos prefieren de su mismo sexo, otros del sexo opuesto y otros aceptan fácilmente a ambos. El interés por las labores de casa se expresan también en la reproducción imaginativa de acontecimientos domésticos. En el juego simbólico los niños varones como mujeres, asumen por ejemplo los roles de juego como: la cocinita, la tiendita, al papá a la mamá y otros similares.

Asensi (2012) manifestó: “La socialización es de mucha importancia que desarrolle tres actitudes notables que se rescata como categorías para la investigación las cuales son: Participación, Integración y Práctica de hábitos y normas sociales que a continuación se desarrollaran” (p. 13)

Dimensiones de la socialización

Dimensión 1. Categoría de integración de la socialización

Asensi (2012) señaló:

La integración del niño en el grupo de compañeros se va produciendo paulatinamente. Según Asensi nos dice: La Integración es importante para el equilibrio y desarrollo personal la satisfacción de las necesidades psicológicas de seguridad afectiva y la aceptación social: sentirse querido, sentirse útil, sentirse aceptado tanto en el ambiente familiar como en el escolar y de trabajo. (p. 45)

Chávez (2011) al referirse de la integración como agente importante de la socialización:

La aceptación social del niño depende de un gran número de

factores de personalidad y del medio en el que desenvuelve, la facilidad de actividades grupales, la flexibilidad en la composición de los grupos, el tratamiento específico de los agresivos, retraídos, tímidos, aislados pueden favorecer a una buena integración social del niño, especialmente en los primeros años, cuando comienza propiamente la cooperación y aparece una cierta estabilidad de los grupos de amistad. (p. 45)

Algunos son los jefes otros los seguidores, unos son los pacificadores y otros los moralistas que representan el punto de vista de los adultos. Hay niños que no llegan a integrarse en el grupo como verdaderos miembros del mismo. La posición de un niño dentro de un grupo puede ser clara o estar sutilmente oculta o disfrazada.

El niño al no ser aceptado por el grupo de trabajo puede llegar a una ansiedad y tomar la decisión de trabajar solo, porque el ve que es la mejor forma de trabajar tranquilo y sin que nadie lo moleste ni diga nada; sin embargo los niños deben aprender a trabajar en equipo porque siempre se va a necesitar el trabajo en equipo y al trabajar en equipo estamos comunicarnos con los demás y al comunicarnos con los demás estamos realizando la socialización; al trabajar en equipo también implica integrarnos, respetar las normas del grupo para sentirse aceptado por los integrantes del grupo.

Dimensión 2. Categoría participación de la socialización

Asensi (2012) al referirse a la participación como punto principal de la socialización menciona:

Solo se educa para la vida social practicando la vida social. El aprendizaje social significa mucho más conocimientos de contenidos, se trata fundamentalmente de conductas (hábitos, habilidades comportamientos actitudes valores e interés

sociales) que solo se alcanzan mediante una tarea constante, de todo momento, una tarea de año tras año. (p. 159)

Para que el niño sea participativo es necesario que sea desinhibido, comunicativo y exprese sus ideas espontáneamente dentro de un grupo, es importante que el niño en forma voluntaria ayude y colabore al cumplimiento de sus tareas o actividades designadas por la maestra a cada grupo, ya que le ayudara a su formación social. El trabajo en equipo es algo que los niños deben aprender ya que implica socialización, aprender es respetar al otro, valorar al otro, escuchar puntos de vista distintos y participar activamente para el logro de una meta en común.

En la base a juegos y trabajos sencillos de todo o de pequeños sub grupos, el niño aprende a darse cuenta de que él es un individuo que forma parte de un grupo de trabajo. Lo que se crea al trabajar en equipo, no es una masa uniforme, sino un grupo de individuos con distintas personalidades, capacidades, destrezas, habilidades y conocimientos que al ponerlos al servicio de un grupo se comienza a lograr metas comunes.

Sabemos que un niño participa efectivamente en grupo cuando es capaz de expresar sus ideas frente a la maestra y a sus compañeros; así mismo cuando interviene en la organización de actividades del aula, cooperando con iniciativa y entusiasmo propio.

Dimensión 3. Categoría de hábitos y normas sociales:

Los niños necesitan sentir que tienen un hogar y una escuela donde gozan de ciertas libertades, pero también deben saber que hay ciertas normas de convivencia. Necesitan tomar parte en la formulación de estas normas y al hacerlo las respetaran, las cumplirán y trataran de hacerlas suyas.

Asensi (2012) enfatizó:

La vida diaria en la escuela ofrece múltiples oportunidades para realizar aprendizajes sociales como grupos de juego, grupos de trabajo, orden y cuidado del aula y de las instalaciones escolares, practica de algunas conexiones sociales, tales como el saludar, pedir permiso, agradecer, felicitar, jugar sin manifestaciones agresivas aprender a ganar y perder a colaborar para que gane el grupo, realizar tareas con responsabilidad, respetar a los demás elaborará algunas normas colectivas de conducta. (p. 34)

La escuela infantil es la repetición periódica de actividades de vida cotidiana que favorecen a la adquisición de hábitos que marcan un ritmo y colaboran en la formación de esquemas temporales y espaciales, alimentación, sueño y limpieza, con un ritmo favorecerán además el clima de seguridad, estabilidad y confianza.

Es necesario que el niño aprenda que cuando llega a la escuela debe decir “buenos días”, dejar la lonchera, que debe dejar en su sitio todo lo que utiliza. Estos hábitos lentos y consistentemente adquirirlos les servirán de pautas de comportamientos y pondrán la base para nuevas adquisiciones de conductas más complejas que se desarrollan posteriormente, se debe favorecer la autonomía personal del niño y a partir de la misma autonomía personal del niño se debe conseguirse que éste colabore con sus compañeros.

La colaboración en cualquier tipo de actividad bien sea de tipo lúdico o de trabajo se va desarrollando poco a poco unas incipientes normas morales en los niños como el respeto a las reglas muy simples para luego a las más complejas teniendo la consideración y el respeto para los demás, la conciencia de colectividad en el juego son también condiciones óptimas para el aprendizaje en comportamientos de la vida real.

La importancia del lenguaje en la socialización del ser humano

Asimismo de acuerdo el autor indicó que: “todos los factores sociales, por importantes que sean, están supeditados a los imperativos del sistema lingüístico” (López. 2011, p. 33).

Estudios lingüísticos, independientemente del aspecto que se quiera estudiar en esta área debe y tiene que ser considerados como parte integral del ser humano, puesto que el lenguaje constituye el nexo fundamental entre el hombre y la sociedad.

El lenguaje representa la característica fundamental del ser humano; ya que es el instrumento de mayor importancia y trascendencia en su proceso socializador y/o socializante. Esto ha hecho que en las últimas décadas muchos(as) estudiosos(as) de la lengua reorienten sus investigaciones hacia lo social, cultural, dialectal y pragmático donde se ha resaltado el lado funcional y comunicativo del lenguaje, abriendo nuevos senderos y enfoques explicativos de las relaciones humanas, lenguaje y sociedad.

La sociedad brinda a los individuos la oportunidad y las condiciones básicas para vivir y convivir con los demás; mientras que el lenguaje les facilita el poder entablar y mantener las relaciones que les permitan expresar e interpretar las distintas opiniones e ideas, respecto a los acontecimientos cotidianos o acerca de los fenómenos que rigen el conocimiento del mundo.

La estrecha relación entre los seres humanos y el lenguaje genera una simbiosis fundamental, no sólo para el desarrollo social de los hombres y mujeres, sino que además conjuga otros elementos tales como contextos, cultura, costumbres, valores, que se fusionan sistemáticamente en cada interacción entre hablantes de una misma comunidad.

Esa fusión estática entre individuos el lenguaje y todos los factores que directa e indirectamente interactúan en los actos conversacionales son los que conforma en su totalidad un hecho lingüístico los cuales identifican a los

hablantes y a ciertas comunidades de habla dándoles características particulares y observables.

La lengua es una institución que cobra vida y está permanente en actualización gracias a los usuarios que constantemente se valen de ella para fortalecer la convivencia social, es de gran importancia el uso y manejo que los interlocutores que hacen de la lengua el factor principal en la interacción humana.

Rodriguez (2014) señaló:

En la sociedad existe una relación inminente de interdependencia. Formamos parte activa de la sociedad y a la vez somos herederos de un código lingüístico, de un idioma que nos permite interactuar con los semejantes. La lengua y el lenguaje determinan nuestra socialización; mientras que nosotros como hablantes influimos grandemente en los cambios lingüísticos. (p. 37)

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?

1.4.2. Problemas específicos

Problema específico 1.

¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la categoría participación en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?

Problema específico 2.

¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la categoría integración en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?

Problema específico 3.

¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la categoría hábitos y normas sociales en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?

1.5. Justificación del estudio

1.5.1. Justificación teórica

La presente investigación, Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de cinco años pretende ser en el campo educativo, una excelente estrategia pedagógica que permitirá que las actividades del juego desarrollen en los niños y niñas de cinco años la socialización de manera indirecta se utilizara esta estrategia pedagógica para observarlas y

de esa manera utilizar al juego como un recurso que facilite al educador su práctica docente.

En el proceso de enseñanza aprendizaje, el desarrollo de la socialización cumple un papel fundamental lo cual favorece a la adaptación e integración de los niños en el ámbito social. Por el cual los individuos en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. Por tanto, la socialización es el proceso por el cual el ser que nace con unas capacidades, unas características biológicas y psicológicas individuales y diferenciadoras que se desarrollan y convierte en un ser social.

Cuando nacemos somos personas para luego convertirnos en seres socializantes a través de la interacción social (primero con nuestros padres, después con el resto de agentes sociales, entre ellos la escuela). La socialización es un proceso que dura toda la vida donde las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, ya sea la familia, el colegio o una comunidad. En la socialización el individuo adquiere creencias, actitudes, costumbres, roles y valores propios de una cultura o de un grupo social, así como conocimientos e información, es decir saber llegar a pertenecer a un grupo exige aceptar y cumplir las reglas o normas sociales de ese grupo, ya sea la familia, amigos, colegio o personas de la misma edad, etc.

Por otro lado se toma como cita a la Ley N° 28044, Ley General de educación, promulgada el 30 de julio del 2003, la cual expresa en su título la universalización de la educación, el capítulo V el rol del estado en su artículo 21° (Orientar y articular los aprendizajes generados dentro y fuera de las instituciones educativas, incluyendo la recreación, la educación física, el deporte y la prevención de situaciones de riesgo en los estudiantes.

Para que el niño pueda tener una recreación satisfactoria debe relacionarse con sus compañeros no debe sentirse cohibido ni quedarse en el salón debe desarrollarse dentro de la institución educativa jugar, respetar ordenes, reglas que el niño aprenda a confiar y conversar con los demás.

1.5.2. Justificación práctica

El presente trabajo pretende conocer el nivel de desarrollo de la Socialización de los niños de cinco años. Por otro lado, la investigación dará pie a otras investigaciones futuras, como es el caso de aquellas instituciones educativas que deseen ver que influencia tiene el juego para desarrollo de la Socialización, así como su importancia de la socialización en los niños (as) de cinco años. Por tanto en el marco teórico, científico y tecnológico se considera que la investigación es relevante; porque permitirá conocer las capacidades que puede lograr el niño de cinco años en relación a la socialización, la investigación pretende ser un aporte a los estudios educativos; ya que nos permitirá conocer las características, habilidades destrezas y conocimientos de los niños de cinco años con respecto a la socialización. Sin embargo esta investigación cuyo factor principal es conocer como el juego siendo una actividad como influye desarrollo de la socialización ya que al realizar esta investigación puede dar lugar a muchas investigaciones futuras.

1.5.3. Justificación metodológica

Metodológicamente esta investigación quedará como referencia o herramienta para futuros trabajos descriptivos en el campo de Educación inicial, de manera tal que sea accesible y facilite material bibliográfico e instrumentos de medición a toda investigación que así lo requieran o amerite.

1.6. Hipótesis

1.6.1. Hipótesis general

El juego influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

1.6.2. Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1.

El juego influye significativamente en la categoría de participación en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Hipótesis específica 2

El juego influye significativamente en la categoría de integración en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Hipótesis específica 3.

El juego influye significativamente en la categoría de hábitos y normas sociales en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la socialización de los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla, 2017.

1.7.2. Objetivos específicos

Objetivo específico 1.

Conocer la influencia del juego en el desarrollo de la categoría participación en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Objetivo específico 2.

Conocer la influencia del juego en el desarrollo de la categoría integración en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Objetivo específico 3.

Conocer la influencia del juego en el desarrollo de la categoría hábitos y normas sociales en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

II. Método

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación es de diseño cuasiexperimental con preprueba - postprueba y grupos intactos (uno de ellos de control).

Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.143) definió la investigación cuasiexperimental:

En los diseños cuasiexperimentales los sujetos no son asignados al azar a los grupos ni emparejados; sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron fueron independientes o aparte del experimento).

Además es un diseño con preprueba-postprueba y grupos intactos (uno de ellos de control) porque tienen por lo menos dos grupos intactos denominados uno grupo experimental y el otro grupo de control. A ambos grupos inicialmente se les aplica una preprueba, la cual puede servir para verificar la equivalencia inicial de los grupos (si son equiparables no debe haber diferencias significativas entre las prepruebas de los grupos). Luego uno recibe el tratamiento experimental (grupo experimental) y el otro no (grupo de control). Finalmente los grupos son comparados en la postprueba para analizar si el tratamiento experimental tuvo un efecto sobre la variable dependiente.

El esquema que corresponde a la presente investigación de diseño cuasiexperimental con preprueba-postprueba y grupos intactos es el siguiente:

G ₁	O ₁	X	O ₂
G ₂	O ₃	-	O ₄

Donde:

- G₁ = Grupo experimental
- G₂ = Grupo control
- O₁ = Prepueba grupo experimental
- O₂ = Prepueba grupo de control
- X = Experimento
- O₂ = Postpueba grupo experimental
- O₄ = Postprueba grupo de control
- = Sin programa

2.2. Tipo de estudio

Carrasco (2017) expresa que la investigación experimental es conocer las características del fenómeno o hechos que se investigan (Variable) y las causas que han determinado conociendo los factores que han dado origen al problema.

Esta investigación se puede definir que el estudio corresponde al tipo experimental, donde se describe que efecto tiene la variable independiente sobre juego sobre la variable dependiente socialización en los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida Y Alegría

2.3. Variables, operacionalización

2.3.1 variable

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la variable es una propiedad sujeta a variaciones medibles u observables. Estas variables son definidas de dos maneras: (a) independiente, aquella que afecta a la otra y (b) dependiente, aquella que es afectada o dominada por la independiente.

Variable independiente: Juego

Camacho (2012) manifiesto Los juegos cooperativos se tratan de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros

niños pero de modo alta mente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. (p. 14)

Variable dependiente: Socialización

Desarrollo de la socialización conocer la influencia del juego en el desarrollo de la socialización de los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla

2.3.2. Operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de la variable dependiente: socialización

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Escala de valoración
Categoría Integración	Comparte objetos con otros niños. Ayuda o se deja ayudar por los demás. Escucha los comentarios de sus compañeros. Conversa con sus compañeros de experiencias	1,2,3,4,5	Nominal dicotomica	Inicio Proceso Logrado
Categoría participación	Expresa sus deseos y preferencias de manera clara. Realiza trabajos en equipos respetando las reglas. Participa constantemente actividades del aula. Observa y comenta el trabajo de sus compañeros.	6,7,8,9,10,11	Si (1) No (0)	
Categoría hábitos y normas sociales	Practica reglas simples de cortesía: saludo, gracias, permiso, etc. Practica hábitos para lograr una convivencia armónica en un ambiente social. Ordena el salón voluntariamente. Trabaja sin molestar a los demás, mostrando respeto por el trabajo de sus compañeros.	12,13,14,15, 16,17,18,19, 20		

2.4. Población y muestra

2.4.1. Población

Hernández, Fernandez y Baptista (2014) “la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo” (p.235). Para el presente trabajo de investigación contamos con una población de 85 estudiantes.

Tabla 2

Población de los estudiantes de educación inicial

N°	Aula	Cantidad
1	Amoroso	30
2	Solidarios	30
3	Responsable	25
	Total	85

2.4.2. Muestra

La muestra es una parte de la población a través de la cual se conoce las características de toda la población. En el presente investigación la muestra está conformada por 60 niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas Inicial.

Tabla 3

Muestra de los estudiantes de educación inicial

N°	Aula	Cantidad
1	Amoroso	30
2	Solidarios	30
	Total	60

2.4.3. Muestreo:

Fernández y Baptista (2006) afirmaron que el muestreo no probabilístico intencional, consiste en elegir los elementos según el criterio del experto. En otras palabras, se elige a los sujetos que faciliten el estudio. el muestreo del estudio corresponde al tipo no probabilístico intencional, pues se elige la muestra según el criterio y conveniencia para la presente investigación.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.5.1. Técnicas

Se utilizó como técnica de observación según Carrasco (2014, p.318) es una técnica para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen una unidad de análisis. Considerando este aporte, recogimos información mediante lista de cotejo.

2.5.2. Instrumentos

El instrumento lista de cotejo, según Carrasco (2014, p.318); los cuestionarios consisten en presentar a los encuestados unas hojas conteniendo una serie ordenada y coherente de preguntas formuladas, con claridad, precisión y objetividad, para que sean resueltas de igual modo.

Nombre: Lista de cotejo

Autor: Asensi (2012)

Adaptado por Diana Riojas Mondragón

Procedencia: Lima- Perú,

Año : 2017

Administración: Individual

Duración: Aproximadamente de 45 minuto

Usuario:estudiantes de 5 años

Estructura: La lista de cotejo consta de 20 ítems.

Nivel de escala calificación: No – 0, Si – 1

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Según Hernández *et al.* 2014) “La validez; Es el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201). “Un instrumento de medición puede ser confiable, pero no necesariamente válido. Por ello es requisito que el instrumento de medición demuestre ser confiable y válido. De no ser así, los resultados de la investigación no deben tomarse en serio” (p. 204).

Para la validez y confiabilidad de los instrumentos participaron 3 jueces, quienes calificaron en promedio aplicable, dando así la validez de los instrumentos.

Tabla 4

Validación de juicio de expertos

Experto	Resultado
Mgtr. Yasmin Cordero Torres	Aplicable
Mgtr. Feliciano Teodoro Pimentel	Aplicable
Mgtr. Bendezur Conislla Luz Alicia	Aplicable

Asimismo se tomó la prueba piloto a 15 estudiantes de Institución Educativa de educación inicial 130 vida y alegría los resultados se evaluaron a través de la técnica de Kuder Richardson 20, la misma que se utiliza para el cálculo de la confiabilidad de un instrumento aplicable sólo a investigaciones en las que las respuestas a cada ítem sean dicotómicas o binarias, es decir, puedan codificarse como 1 o 0 (Si – No).

Tabla 5

Coeficiente de confiabilidad de la Variable: socialización

KR20	N de elementos
0,818	20

Fuente: prueba piloto

En la Tabla 5, se puede observar que el coeficiente de KR20 es 0, 818, la que muestra que el instrumento constituido por 20 ítems de la variable de socialización es confiable y la confiabilidad es de fuerte confiabilidad.

2.6. Métodos de análisis de datos

Consiste en recolectar los datos en sus diferentes etapas. Para ello se emplea la estadística como una herramienta. “Esta fase se presenta posterior a la aplicación del instrumento y finalizada la recolección de los datos. Se procedió a aplicar el análisis de los datos para dar respuesta a las interrogantes de la investigación” (Hevia, 2010, p. 46). La contrastación de las hipótesis se debe realizar teniendo en cuenta los siguientes criterios: (a) Formulación de las hipótesis nula o de trabajo y las hipótesis alternas o de investigación, (b) Determinación del nivel de significancia, o error que el investigador está dispuesto a asumir, (c) Selección del estadístico de prueba, (d) Estimación del p-valor y (e) Toma de decisión, en función del resultado obtenido, para ver si rechaza la hipótesis nula. Para elegir la estadística de prueba se debe tener en cuenta los siguientes aspectos: (a) Objetivo de la investigación, (b) Diseño de la investigación, (c) Variable de la investigación y (d) Escala de medición.

2.7. Aspectos éticos

Los datos indicados en esta investigación fueron recogidos del grupo de investigación y se procesaron de forma adecuada sin adulteraciones, pues estos datos están cimentados en el instrumento aplicado. La investigación contó con la autorización correspondiente (jefe, gerente, director de la institución). Asimismo, se mantuvo: (a) el anonimato de los sujetos encuestados, (b) el respeto y consideración y (c) No hubo prejujuamiento.

III. Resultados

3.1 Descripción de los resultados

Tabla 1

Distribución de niveles de la variable socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017

Socialización	N	Control (n=30)	Grupo	
			N	Experimental (n=30)
<i>Pretest</i>				
Inicio	3	10%	20	66.7%
Proceso	14	46.7%	9	30%
Logrado	12	43.3%	1	3.3%
<i>Postest</i>				
Inicio	4	13.3%	1	3.3%
Proceso	18	60%	6	20%
Logrado	8	26.7%	23	76.7%

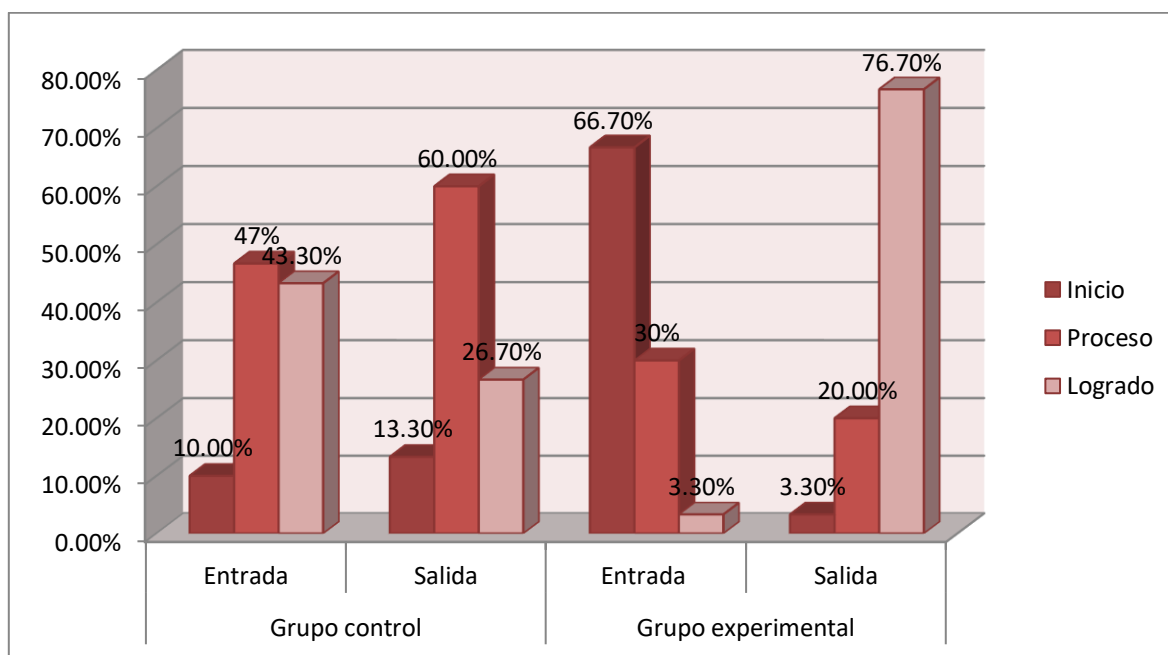


Figura 1. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 1, al comparar la variable socialización en la entrada en el grupo control, el 10% y 13.3% de los estudiantes de educación inicial se encuentran en el nivel inicio, el 47% y 60% se ubican en el nivel proceso y el

43.3% y 26.7% se ubican en el nivel logrado. Asimismo en el grupo experimental en la entrada y salida se obtienen los siguientes resultados: el 66.7% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 76.70% se ubican en el nivel logrado. Es decir a través del juego utilizado como estrategia el estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus pares intercambiando ideas, opiniones entre otras actividades de esta manera logra integrarse con mucha facilidad a diferentes contextos, lo cual también obtendrá la participación y la aceptación de dicho grupo o contexto respetando las normas y hábitos en los diferentes contextos todo ello es necesario hacia una buena socialización.

Tabla 2

Distribución de niveles de la dimensión Integración en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017

Categoría de integración	de N	Control (n=30)	Grupo N	Experimental (n=30)
<i>Pretest</i>				
Inicio	10	33.3%	16	53.3%
Proceso	12	40%	12	40%
Logrado	8	26.7%	2	6.7%
<i>Posttest</i>				
Inicio	10	33.3%	2	6.7%
Proceso	13	43.3%	8	26.7%
Logrado	7	23.3%	20	66.6%

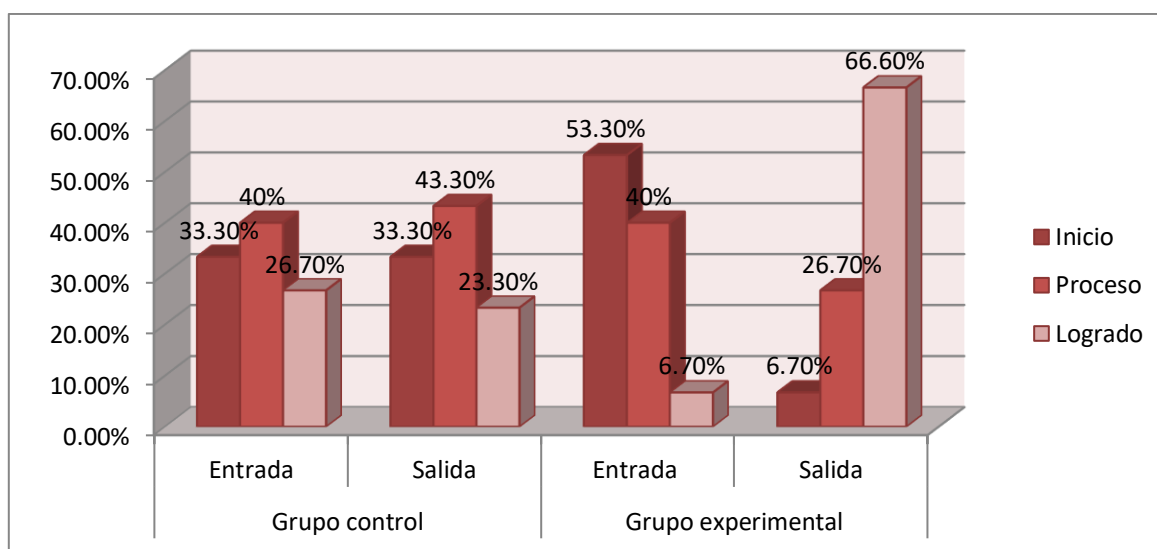


Figura 2. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 2, al comparar la dimensión categoría de integración en la entrada en el grupo control, el 33.3% de los estudiantes de educación se encuentran en el nivel inicio, el 40% y 43.30% se ubican en el nivel proceso y el 26.70% y 23.30% se ubican en el nivel logrado. Asimismo en el grupo experimental en la entrada y salida se obtienen los siguientes resultados: el 53.30% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del

programa había una mejora obteniendo el 66.60% que se ubican en el nivel logrado. Es decir a través del juego el estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus pares intercambiando ideas, opiniones entre otras actividades de esta manera logra integrarse hacia una buena socialización.

Tabla 3

Distribución de niveles de la dimensión participación en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Participación	N	Control (n=30)	Grupo	
			N	Experimental (n= 30)
<i>Pretest</i>				
Inicio	4	13.3%	13	43.3%
Proceso	13	43.3%	9	30%
Logrado	13	43.3%	8	26.7%
<i>Postest</i>				
Inicio	11	36.7%	1	3.3%
Proceso	12	40%	2	6.7%
Logrado	7	23.3%	27	90%

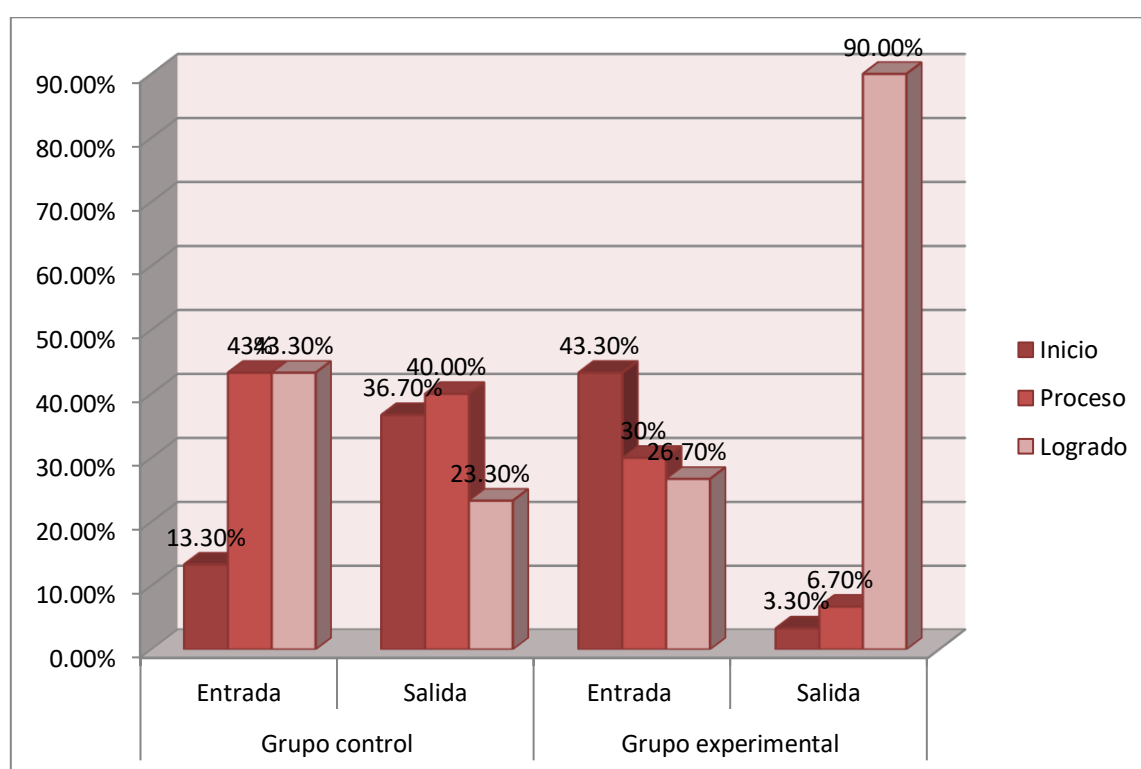


Figura 3. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 3, al comparar la dimensión categoría de participación en la entrada en el grupo control, el 13.3% y 36.70% de los

estudiantes de educación inicial se encuentran en el nivel inicio, el 43.3% y 40% se ubican en el nivel proceso y el 43.3% y 23.30% se ubican en el nivel logrado. Igualmente en el grupo experimental en la entrada y salida se obtienen los siguientes resultados: el 43.3% de los estudiantes antes de la aplicación del programa "Ven juega conmigo" se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 90% que se ubican en el nivel logrado. Es decir a través del juego el estudiantes tienen la oportunidad de participar entre sus pares dando su opinión, su punto de vista de las cosas de esa manera lograra desarrollar una buena socialización.

Tabla 4

Distribución de niveles de la dimensión categoría de hábitos y normas sociales en los niños de 5 años de la I.E.1 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Categoría de hábitos y normas sociales	N	Control (n=30)	Grupo	
			N	Experimental (n= 30)
<i>Pretest</i>				
Inicio	16	53.4%	9	30%
Proceso	13	43.3%	12	40%
Logrado	1	3.3%	9	30%
<i>Postest</i>				
Inicio	1	3.3%	2	6.7%
Proceso	27	90%	13	43.3%
Logrado	2	6.7%	15	50%

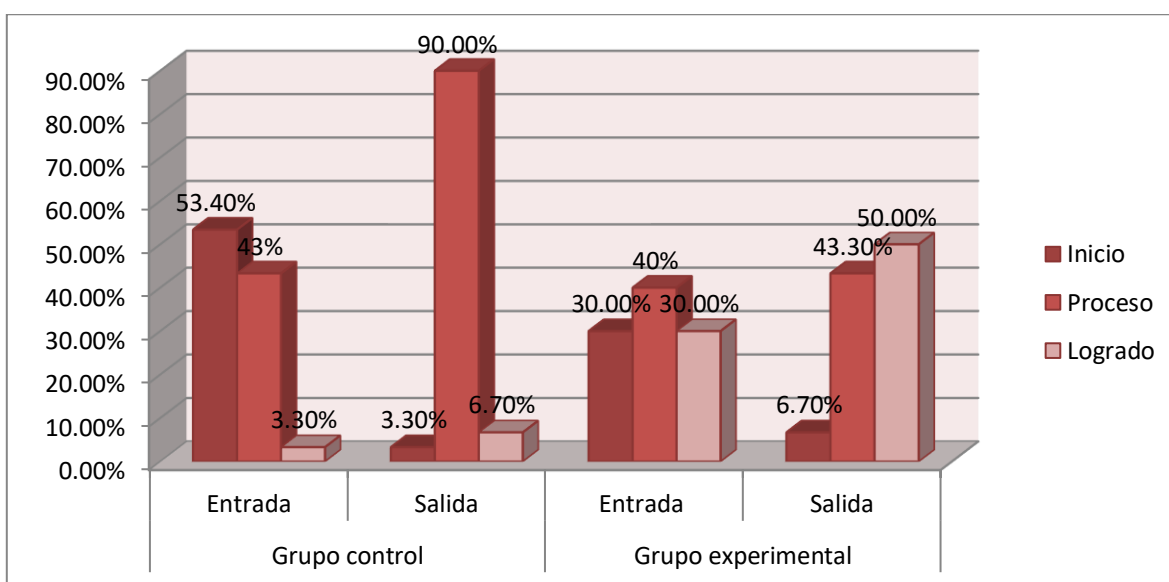


Figura 4. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 4, al comparar la dimensión categoría de hábitos y normas sociales en la entrada en el grupo control, el 53.3% y 3.3% de los estudiantes de educación inicial se encuentran en el nivel inicio, el 43.3% y 90% se ubican en el nivel proceso y el 3.30% y 6.70% se ubican en el nivel logrado. Igualmente en el grupo experimental en la entrada y salida se obtienen los siguientes resultados: el 40% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio,

después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 50% que se ubican en el nivel logrado. Es decir a través del juego los estudiantes lograran desarrollar las habilidades de un buen hábito respetando las normas de cada contexto o situaciones que se le presenten con otras personas.

Prueba de hipótesis general de la investigación

H0: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” no influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Ha: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: 5% y límite de error (α): 0,05

Regla de decisión: Si $\rho \geq \alpha$, se acepta Ho y si $\rho < \alpha$, se rechaza Ho

Tabla 2

Resultados de la prueba de hipótesis general.

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre	Grupo control	30	29,38	881,50
	Grupo experimental	30	31,62	948,50
	Total	60		
Post	Grupo control	30	16,38	491,50
	Grupo experimental	30	44,62	1338,50
	Total	60		

Tabla 3

Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis general

		Pre	Post
U de Mann-Whitney		416,500	26,500
Sig. asintótica (bilateral)		0,617	0,000
Sig. Monte Carlo	Significancia	0,567 ^a	0,000 ^a
(bilateral)	Intervalo de confianza 95%	Límite inferior	0,441
		Límite superior	0,692

Fuente: SPSS20

Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba que la aplicación de programa “Ven juega conmigo”, es eficaz en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017, el valor de significación observada Sig = 0.617 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que el desarrollo de la socialización son estadísticamente diferentes en el postest, ya que el valor de significación observada Sig = 0.00 es menor al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, lo cual permite concluir que la aplicación del programa “Juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Hipótesis específica 1

H0: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” no influye significativamente en el desarrollo de la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Ha: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: 5% y límite de error (α): 0,05

Regla de decisión: Si $p \geq \alpha$, se acepta H_0 y si $p < \alpha$, se rechaza H_0

Prueba estadística: U de Mann Whitney

Tabla 4

Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 1

		Pre	Post	
U de Mann-Whitney		416,500	26,500	
Sig. asintót. (bilateral)		0,517	0,000	
Sig. Monte Carlo	Sig.	0,567	0,000	
(bilateral)	Intervalo de confianza de 95%	Límite inferior	0,441	0,000
		Límite superior	0,541	0,031

Fuente: SPSS20

Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba la aplicación programa “Ven juega conmigo”, es eficaz para desarrollar la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao, el valor de significación observada Sig = 0.517 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Hipótesis específica 2

H0: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” no influye significativamente en el desarrollo de la categoría de participación de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Ha: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de participación de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Tabla 5

Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 2

		Pre	Post	
U de Mann-Whitney		416,500	26,500	
Sig. asintótica (bilateral)		0,514	0,000	
Sig. Monte	Sig.	0,567	0,000	
Carlo (bilateral)	Intervalo de confianza	Límite inferior	0,441	0,000
	de 95%	Límite superior	0,611	0,030

Fuente: SPSS20

Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba que la aplicación de programa “Ven juega conmigo”, es eficaz para desarrollar la categoría de participación de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017, el valor de significación observada Sig = 0.514 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de participación de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Hipótesis específica 3

H0: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” no influye significativamente en el desarrollo de la categoría de hábitos y normas sociales de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Ha: La aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de hábitos y normas sociales de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Tabla 6

Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 3

		Pre	Post	
U de Mann-Whitney		416,500	26,500	
Sig. asintótica (bilateral)		0,350	0,000	
Sig. Monte	Sig.	0,551	0,000	
Carlo (bilateral)	Intervalo de confianza	Límite inferior	0,443	0,000
	de 95%	Límite superior	0,682	0,047

Fuente: SPSS20

Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” , es eficaz para desarrollar categoría de hábitos y normas sociales, ya que el valor de significación observada Sig = 0.350 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de hábitos y normas sociales de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

IV. Discusión

El resultado del objetivo fue el 66.7% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 76.70% que se encuentra ubicado en el nivel logrado. Llegando a la conclusión de que el juego ayuda al desarrollo de la socialización en los niños mejorando su relación con los demás. Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, se comprueba que el desarrollo de la socialización son estadísticamente diferentes en el posttest, ya que el valor de significación observada $Sig = 0.00$ es menor al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, lo cual permite concluir que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. Hay una similitud en los resultados contrastados con la investigación de Gálvez, et al (2012) donde se concluyó que al inicio los estudiantes del nivel inicial tenían bajo nivel de socialización demostrando timidez, pocos comunicativos, rehuendo al trabajo en equipo, dificultando el desempeño docente y el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo gracias al programa basada en actividades confirman la importancia del juego para el desarrollo de la socialización; ya que con el desarrollo de actividades lúdicas se ha observado un mejor desarrollo de socialización y permitiendo un desarrollo integral y un mejor desempeño en EL aprendizaje de los niños. Asimismo que la teoría de (Gómez, 2010) nos dice que existen algunas características que nos permitan darnos cuenta si el niño se socializa entre ellas tenemos: Representar Papeles Sociales Aprobados: Entendiéndose como papel social una forma acostumbrada de conducta, que defina y exija por los miembros de un grupo social; es decir el niño debe desempeñar el rol que corresponde dentro de una sociedad teniendo en cuenta la realidad en la que el niño se desarrolla.

En el objetivo 1, los resultados de acuerdo el objetivo fue el 53.30% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 66.60% que se ubican en el nivel logrado. se llegó a la conclusión según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, el valor de significación observada $Sig = 0.517$ es superior al nivel de significación

teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. Hay una similitud con la investigación de Taipe (2013) donde se arribó que la investigación demuestra que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas en el proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez; lo que dificultaba su desarrollo social, emocional y cognitiva. Por lo consiguiente el uso de juego infantil ayuda de manera efectiva al proceso de socialización de los niños y niñas, fortalecen y estimulan el desarrollo social, emocional, afectivo y cognitivo. Según Asensi nos dice: La Integración es importante para el equilibrio y desarrollo personal la satisfacción de las necesidades psicológicas de seguridad afectiva y la aceptación social: sentirse querido, sentirse útil, sentirse aceptado tanto en el ambiente familiar como en el escolar y de trabajo.

En el objetivo 2, se arribó el 43.3% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 90% que se ubican en el nivel logrado. De acuerdo la hipótesis específico 2, concluyó que la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, el valor de significación observada Sig = 0.514 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de participación de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. Hay una coincidencia con la investigación de Solórzano (2011) donde se concluyó que las actividades lúdicas utilizadas por las docentes del jardín “semillitas” si contribuyen satisfactoriamente a la mejora del proceso de socialización de los estudiantes. Es por ello que la utilización de las actividades lúdicas dentro y fuera del ambiente escolar es adecuada para propiciar un ambiente enriquecedor y placentero en el proceso de socialización de los niños y niñas. Es por ello hoy en día se le da mucha importancia a las actividades lúdicas, es por ello que constantemente las utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje como una estrategia para mejorar la socialización y el aprendizaje de los niños y niñas. Sin embargo

Asensi (2012) al referirse a la participación como punto principal de la socialización nos dice que: Solo se educa para la vida social practicando la vida social. El aprendizaje social significa mucho más conocimientos de contenidos, se trata fundamentalmente de conductas (hábitos, habilidades comportamientos actitudes valores e interés sociales) que solo se alcanzan mediante una tarea constante, de todo momento, una tarea de año tras año. (p. 259)

En el objetivo 3, se arribo el 40% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 50% que se ubican en el nivel logrado. De acuerdo la hipótesis 3, se concluyó que la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, son estadísticamente iguales en el pretest, ya que el valor de significación observada Sig = 0.350 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de hábitos y normas sociales de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. Por lo tanto corroboró que la Asensi (2012) enfatizó: La vida diaria en la escuela ofrece múltiples oportunidades para realizar aprendizajes sociales como grupos de juego, grupos de trabajo, orden y cuidado del aula y de las instalaciones escolares, practica de algunas conexiones sociales, tales como el saludar, pedir permiso, agradecer, felicitar, jugar sin manifestaciones agresivas aprender a ganar y perder a colaborar para que gane el grupo, realizar tareas con responsabilidad, respetar a los demás elaborará algunas normas colectivas de conducta. (p. 34)

V. Conclusiones

Primera: En la variable de socialización se llegó a concluir en el pre test del grupo experimental el 66.7% de los estudiantes se ubicaron en inicio. Después del programa en el pos test del grupo experimental se observó que 76.7% de estudiantes se ubicaron en el nivel logrado, es decir hay una diferencia. Sobre los resultados obtenidos para la hipótesis general, de la investigación permite concluir que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. A un nivel de confianza 95% con una significancia Sig = 0.00 con lo que quedó demostrada la validez de la hipótesis general del estudio.

Segunda: En la categoría de integración se observó que el 53.3% de los niños de 5 años se ubican en el nivel inicio (antes) y el 66.6% se ubican en un nivel logrado después de la aplicación del programa. Con respecto a la hipótesis específica 1 de la investigación se concluye que la significancia observada 0.517 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Lo que significa que estas diferencias son producto de la aplicación del programa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna. Es por ello que se concluye: se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Tercera Se observa en la categoría de Participación que un 43.3% los niños de 5 años se encuentran en inicio (antes) y el 90.00% de los niños se encuentran en un nivel logrado después de la aplicación del programa. Con respecto a la hipótesis específica 2 se concluye que la significancia observada Sig = 0.514 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de

participación de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Cuarta: En esta categoría se visualiza que el 30 % de los estudiantes de 5 años se encuentran en inicio antes de la aplicación y el 50% de los estudiantes se encuentra en un nivel logrado después de la aplicación del programa. Con respecto a la hipótesis 3 se concluye que la significancia observada $Sig = 0.350$ es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de hábitos y normas sociales de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

VI. Recomendaciones

- Primera. Se puede realizar reuniones constantes con los padres de familia para orientarlos sobre el trabajo que realiza las educadoras en el aula escolar y que conozcan la importancia de la socialización, ya que la socialización no es que el niño exprese si no también el hablar con ellos orientarlos en todo momento.
- Segunda. Organizar juegos educativos con los padres de familia para que se involucren y conozcan que el juego es importante en el nivel de educación inicial aunque muchos digan que en inicial los niños solo van a jugar, si vienen a jugar al colegio, pero los niños también vienen a aprender, sin embargo jugando es como aprenden; ya que al realizar juegos les ayuda a su proceso de enseñanza aprendizaje.
- Tercera. Es necesario que los padres tengan confianza en sus hijos para que el niño o la niña se pueda desenvolver solo, lo que se debe hacer es no tener a un niño sobre protegido, mimado, por el niño siempre va estar pendiente lo que diga mamá o el papá y nunca va dar su propia opinión y siempre va depender de la otra persona.
- Cuarta. Las docentes deben implementar estrategias lúdicas variadas dentro del aula que consideren convenientes para lograr la socialización en el niño usar materiales didácticos acorde a las actividades planeadas en el trabajo cotidiano, respetando los interés de los niños.
- Quinta. Por ultimo organizar encuentro socio cultural que propicien la interacción entre los padres e hijos y de esta manera comprendan lo importante que la socialización mediante el juego.

VII. Referencias

- Aguayo, E. (2010). *Pensamiento e investigaciones filosóficas de Mauricio Beulchot*, Ecuador: Editorial Sagitario.
- Asensi, J. (2012). *Ciclo inicial de la educación básica en la socialización*; Santillana, Madrid, España.
- Belda, M. (2010). *Sociología para la intervención social y educativa*. Buenos aires, Argentina: editorial Novedades.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. (2da Ed.)*. Ciudad de Mexico, México: Editorial Pearson.
- Camacho, S. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Estudio Descriptivo (Tesis de maestría, Universidad De Cajamarca, Peru*.
- Carrasco, S. (2014). *Metodología de la Investigación científica*. Lima, Perú : editorial San Marcos.
- Catacora, A. (2012). *Programa de habilidades lúdicas innovadoras para desarrollo habilidades sociales. estudio descriptivo (tesis de maestria de la universidad de Ancash, Perú)*.
- Castañeda, F. (2011). *El lenguaje verbal del niño*. Perú. Madrid, España: Editorial Andalucía.
- Chávez, D. (2011). *Integración social en los niños*. Madrid. España: editorial eduforma.
- Gálvez, P. (2012). *Socialización mediante la aplicación de un programa de juego basada en dinámicas de animación y agrupación en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 82720 Conyude distritito de Chugur en la provincia de hualgayoc (tesis de maestria, universidad de Cajamarca. Cajamraca, Perú)*.

- García, L. (2011). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Gotitas de la solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2011, Lima -Perú*
- Gómez, J. (2011). *Escuela y socialización: evaluación del desarrollo moral*. Madrid, España. Editorial Monterrey.
- Garaigodobi y Fagoagu (2011). *El juego y sub desarrollo de la socialización*. Barranquilla, Colombia: Editorial Magister.
- Hernández, R. ; Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de Mexico, México: Edición Mc Graw Hill Editores.
- Houssaje, A. (2013). *Cuestiones pedagógicas: una enciclopedia histórica*. San Pedro, Paraguay: Editorial Derwish .
- Hurlrlock, A. (2010). *Espacios Educativos Para La Socialización Infantil*. Madrid España: Editorial Sol de sol
- López, E. (2011). *Familia y sociedad: una introducción a la sociología de la familia*. (2da. Ed.). Bogotá, Colombia: Editorial Guru.
- Martínez, P. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Los Sagrados Corazones (Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Cordova. Buenos Aires, Argentina)*
- McClellan, D. (2012). *Evaluando la competencia social en los niños*. Santa Marta, Colombia Editorial Sagitario.
- Mercado, L. (2010). *Juego y recreación en educación. Un manual de reflexión*. Chaco, Argentina: Editorial Brujas

Ministerio de Educación (2013). *Diseño Curricular Nacional de la educación peruana.* (2da Ed.). Lima, Perú: editorial Rimi

Ministerio de Educación (2013). *Rutas del aprendizaje.* Lima – Perú. Edición Navarrete.

Miralles, J. (2013). Los Juegos cooperativos un compromiso social ineludible. articulado de opción. Educa web de España. Extraída el 11 de octubre del 2013 desde :[http://www.educa web.com/noticia/2006/12/18/juegos-cooperativos-compromiso-social-ineludible-2092](http://www.educaweb.com/noticia/2006/12/18/juegos-cooperativos-compromiso-social-ineludible-2092)

Mora, A. (2014). Juegos didácticos, Palemo- Argentina. Recuperado el 04 de enero del 2014 desde:[www.palemo.edu/dyc/ maestría. diseño/pdf /tesis/99-mora-andrea.pdf](http://www.palemo.edu/dyc/maestría.diseño/pdf/tesis/99-mora-andrea.pdf).

Morales, Y. (2012). *Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas 5 años del jardín de infantes Marietta de Veintimilla de Sangolqui en cantón Rumiñahui.* (tesis de maestría, Universidad de Chile).

Moreno, C. (2010). El área Socio- Afectiva y su incidencia en la socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil la Alborada año elctivo 2009 – 2010; (*Tesis de Maestría en gerencia y mediación en centros educativos infantiles, Universidad Nacional de Cordova. Buenos Aires, Argentina*)

Omenaca, R. & Ruiz, J. (2011). Juegos cooperativo y educación física. Barcelona España: Editorial. Paidotribo.

Pérez, G. (2010). *Lenguaje oral y no verbal.* (2da Ed.). México D. F., México: Editorial Pearson.

- Rodríguez, S. (2014). *Lenguaje y Estudios Sociales en la Educación Infantil*. La Paz, Bolivia: Editorial Lumisa.
- Rueda, P. (2013). *Currículo de Habilidades Sociales*. Editorial V. Bogota, Colombia.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2016). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú. Editorial Mantaro.
- Sánchez, J. (2010). *La Socialización en el niño*. Quito, Ecuador: Editorial Lumix.
- Solórzano, J. (2011). *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del jardín de infantes semillitas del Cantón De Santa Ana en el periodo 2010-2011 (Tesis de maestría, Universidad central de –Ecuador)*.
- Suria, R. (2010). *La Educación social: discurso práctica y profesión*. Bogota, Colombia: Editorial Planeta.
- Taipe, P. (2013). *El juego infantil como proceso de la socialización en niños y niñas de 4 y 5 años del centro educativo Episcopal “Catedral Del Señor”.*(Tesis de maestría, Universidad Politécnica Bolívarna,Bolivar, Ecuador).
- Vásquez, A. (2010). *La socialización en la escuela*. Argentina: Editorial Buenos Aires, Argentina.
- William, O. (2014). *Como aprenden los niños el lenguaje*. Colombia: editorial edigrafos.

VIII. Anexos

Matriz de consistencia

Título: influencia del juego en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla ventanilla – Callao 2017

Autor: Diana Elizabeth Rojas Mondragon

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores					
<p>Problema General:</p> <p>¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la categoría participación en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?</p> <p>¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la categoría integración en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?</p> <p>¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la categoría hábitos y normas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Conocer la influencia del juego Del desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Conocer la influencia del juego en el desarrollo de la categoría participación en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p> <p>Conocer la influencia del juego en el desarrollo de la categoría integración en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p> <p>Conocer la influencia del juego en el desarrollo de la categoría hábitos y normas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El juego influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>El juego influye significativamente en la categoría participación en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p> <p>El juego influye significativamente en la categoría integración en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p> <p>El juego influye significativamente en la categoría hábitos y normas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017</p>	Variable independiente: juego con su programa “juega con migo”					
			<p>Juego con suprograma “juega con migo”</p>	Sesiones		Recursos pedagógicos		
				<p>Carrito y conductor Cumple nombre feliz Osito sentimental Tres juegos con "Beanbags" La persona misteriosa ¿Quién falta? El niño imán Ayúdame por favor La caja mágica Las ardillas en la jaula Aplicación Del Post Test</p>	<p>Telas Globos El patio Peluches Sillas Mesas Cajas Ula Ula Bloque Temperas, etc.</p>			
Variable dependiente: Socializacion								
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos	
			Categoría Integración	<p>-Comparte objetos con otros niños. -Ayuda o se deja ayudar por los demás. -Escucha los comentarios de sus compañeros. -Conversa con sus compañeros de experiencias.</p>	<p>-Comparte sus alimentos -Comparte sus útiles con sus compañeros. -Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula.</p>	<p>Si (1) No (0)</p>	<p>Inicio Proceso Logrado</p>	

					<ul style="list-style-type: none"> -Respeta las ideas de sus compañeros. -Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria 		
			Categoría Participación	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa sus deseos y preferencias de manera clara. -Realiza trabajos en equipos respetando las reglas -Participa constantemente actividades del aula. -Observa y comenta el trabajo de sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> -Comparte sus alimentos -Comparte sus útiles con sus compañeros. -Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula. -Respeto las ideas de sus compañeros. -Narra a sus compañeros 		
			Categoría Hábitos Y Normas Sociales	<ul style="list-style-type: none"> -Practica reglas simples de cortesía: saludo, gracias, permiso, etc. -Practica hábitos para lograr una convivencia armónica en un ambiente social. -Ordena el salón voluntariamente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Saluda a sus compañeros al ingresar al salón -Saluda a la profesora al ingresar al salón. -Pide permiso para salir al baño. -Levanta la mano para comunicar algún mensaje. 		

				-Trabaja sin molestar a los demás, mostrando respeto por el trabajo de sus compañeros.	-Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros. -Ayuda a limpiar el salón. -Mantiene el orden de cada sector de trabajo. -Escucha con atención a la profesora -Ordena los materiales en clase.		
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar				
Tipo: Aplicada Diseño: Cuasi experimental Método: Hipotético - deductivo	Población: Estará representado por 85 estudiantes del nivel inicial Muestra: 60 estudiantes, Tipo de muestreo: No probabilística	Variable independiente: juego con su programa "juega con migo" Variable dependiente: socializacion Técnicas: Observación Instrumentos: Lista de cotejo Autor: Diana Elizabeth Rojas Mondragon Año: 2017 Ámbito de Aplicación: IEI. 130 Vida y Alegría Forma de Administración: 40 min.	DESCRIPTIVA: Los resultados obtenidos fueron analizados y procesados mediante el software SPSS20 y Excel para Windows 7 permitiendo evidenciar el comportamiento de la muestra en el estudio, procediéndose a: codificar y tabular los datos. También a organizar los datos en una base. Se elaboró las tablas y figuras de acuerdo al formato APA 6, para presentar los resultados. Finalmente interpretar los resultados obtenidos. INFERENCIAL: Siendo las variables cuantitativas, en las cuales los numerales empleados solo representan los códigos de identificación, no se requirió analizar la distribución de los datos, asumiéndose que ésta no era normal y correspondiendo el análisis estadístico no paramétrico. Por ser un estudio de naturaleza comparativa en dos grupos distintos, el análisis se realizó mediante al prueba U de Mann Whitney.				

Matriz de consistencia

Anexo (2)

Instrumento

Nombres Y Apellidos: _____

Profesora: _____

Aula: _____

**Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de cinco años de
I.E.I "130 Vida Y Alegría en el distrito de Ventanilla-Callao 2017**

SUB VARIABLES	ÍTEMS	PUNTUACIÓN	
		Si	no
CATEGORIA INTEGRACION	Comparte sus alimentos		
	Comparte sus útiles con sus compañeros.		
	Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula.		
	Respeto las ideas de sus compañeros.		
	Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria		
CATEGORIA PARTICIPACION	Opina acerca de cómo hacer el trabajo		
	Participa en los quehaceres del aula		
	Reparte los útiles antes de realizar los trabajos		
	Ayuda a repartir las loncheras a sus compañeros.		
	Ayuda a repartir las hojas de trabajos a sus compañeros.		
	Opina sobre el trabajo de sus compañeros		
CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES	Saluda a sus compañeros al ingresar al salón		
	Saluda a la profesora al ingresar al salón.		
	Pide permiso para salir al baño.		
	Levanta la mano para comunicar algún mensaje.		
	Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros.		
	Ayuda a limpiar el salón.		
	Mantiene el orden de cada sector de trabajo.		
	Escucha con atención a la profesora		
	Ordena los materiales en clase		

SUB VARIABLES	ÍTEMS	PUNTUACION	TOTAL
CATEGORIA INTEGRACION	Comparte sus alimentos	1	5
	Comparte sus útiles con sus compañeros.	1	
	Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula.	1	
	Respeta las ideas de sus compañeros.	1	
	Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria	1	
CATEGORIA PARTICIPACION	Opina acerca de cómo hacer el trabajo	1	6
	Participa en los quehaceres del aula	1	
	Reparte los útiles antes de realizar los trabajos	1	
	Ayuda a repartir las loncheras a sus compañeros.	1	
	Ayuda a repartir las hojas de trabajos a sus compañeros.	1	
	Opina sobre el trabajo de sus compañeros	1	
CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES	Saluda a sus compañeros al ingresar al salón	1	9
	Saluda a la profesora al ingresar al salón.	1	
	Pide permiso para salir al baño.	1	
	Levanta la mano para comunicar algún mensaje.	1	
	Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros.	1	
	Ayuda a limpiar el salón.	1	
	Mantiene el orden de cada sector de trabajo.	1	
	Escucha con atención a la profesora	1	
	Ordena los materiales utilizados en clase	1	
TOTAL		20	20

ESCALA DE EVALUACIÓN PARA EL ORGANIZADOR: DE LA CATEGORIA DE INTEGRACION (5 PUNTOS)		
LOGRO (4– 5)	PROCESO (2– 3)	INICIO (0 – 1)

ESCALA DE EVALUACIÓN PARA EL ORGANIZADOR: DE LA CATEGORIA DE PARTICIPACION (6 PUNTOS)		
LOGRO (4 – 6)	PROCESO (2– 3)	INICIO (0 – 1)

ESCALA DE EVALUACIÓN PARA EL ORGANIZADOR: DE LA CATEGORIA DE HABITOS Y NORMAS SOCIALES (9 PUNTOS)		
LOGRO (7– 9)	PROCESO (4 – 6)	INICIO (0–3)

ESCALA DE EVALUACIÓN PARA LA SOCIALIZACION: (20 PUNTOS)		
LOGRO (15 - 20)	PROCESO (10 - 15)	INICIO (0 – 10)

Anexo (3)
Validez de los instrumentos



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): YASMIN NADIR TORRES CORDERO

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría con mención en educación de la UCV, en la sede Lima - Norte, promoción 2017, aula 315 B, requiero validar el instrumentos con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré por el grado de Magíster.

El título de mi proyecto de investigación es: Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I "130 vida y alegría en el distrito de Ventanilla-Callao 2017 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le haré llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma

Apellidos y nombre:

Rojas Mondragon Diana Elizabeth

D.N.I: 45880234

Firma

Apellidos y nombre:

TORRES CORDERO YASMIN

D.N.I: 43663264

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
	DIMENSIÓN 1: CATEGORIA INTEGRACION							
1	Comparte sus alimentos	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Comparte sus útiles con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Respeto las ideas de sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
5	Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	DIMENSIÓN 2: CATEGORIA PARTICIPACION							
6	Opina acerca de cómo hacer el trabajo	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Participa en los quehaceres del aula	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Reparte los útiles antes de realizar los trabajos	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Ayuda a reparar las loncheras a sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Ayuda a reparar las hojas de trabajos a sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Opina sobre el trabajo de sus compañeros	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	DIMENSIÓN 3: CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES							
12	Saluda a sus compañeros al ingresar al salón	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
13	Saluda a la profesora al ingresar al salón.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
14	Pide permiso para salir al baño.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
15	Levanta la mano para comunicar algún mensaje.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
16	Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
17	Ayuda a limpiar el salón.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
18	Mantiene el orden de cada sector de trabajo.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
19	Escucha con atención a la profesora	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
20	Ordena los materiales utilizados en clase	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Las TETS SON ADECUADOS PARA TENER LAS DIFERENCIAS

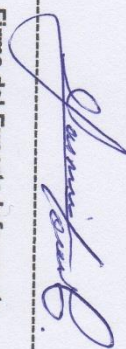
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dñ/ Mg: TORRES CORTEJO YASTIN NIBIR

DNI: 43663264

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACION

..... 24 de 05 del 2017

.....

.....

Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): Feliciano Florencia Teodoro Timentel.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría con mención en educación de la UCV, en la sede Lima - Norte, promoción 2017, aula 315 B, requiero validar el instrumentos con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré por el grado de Magíster.

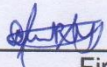
El título de mi proyecto de investigación es: Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I "130 vida y alegría en el distrito de ventanilla-callao 2017 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

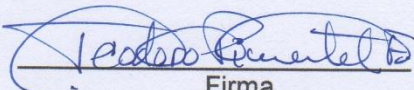
El expediente de validación, que le haré llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Firma
Apellidos y nombre:
Rojas Mondragon Diana Elizabeth
D.N.I: 45880234


Firma
Apellidos y nombre:
Teodoro Timentel Feliciano Florencia.
D.N.I: 07572779

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CATEGORIA INTEGRACION							
1	Comparte sus alimentos	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Comparte sus útiles con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Respetar las ideas de sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
5	Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	DIMENSIÓN 2: CATEGORIA PARTICIPACION	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Opina acerca de cómo hacer el trabajo	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Participa en los quehaceres del aula	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Reparte los útiles antes de realizar los trabajos	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Ayuda a reparar las loncheras a sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Ayuda a reparar las hojas de trabajos a sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Opina sobre el trabajo de sus compañeros	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	DIMENSIÓN 3: CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Saluda a sus compañeros al ingresar al salón	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
13	Saluda a la profesora al ingresar al salón.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
14	Pide permiso para salir al baño.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
15	Levanta la mano para comunicar algún mensaje.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
16	Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
17	Ayuda a limpiar el salón.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
18	Mantiene el orden de cada sector de trabajo.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
19	Escucha con atención a la profesora	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
20	Ordena los materiales utilizados en clase	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable Aplicable después de corregir

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Heliciana Terania Teodoro Tiverón DNI: 02572779

Especialidad del validador: PROFESOR EN GESTIÓN EDUCATIVA

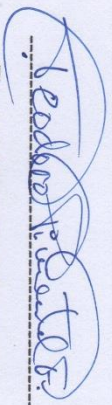
Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

07 de Mayo del 2017



Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): Bondevy Conislla Ley Alicia

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría con mención en educación de la UCV, en la sede Lima - Norte, promoción 2017, aula 315 B, requiero validar el instrumentos con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré por el grado de Magíster.

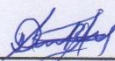
El título de mi proyecto de investigación es: Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I "130 vida y alegría en el distrito de ventanilla-callao 2017 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le haré llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

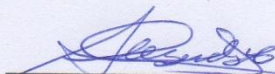
Atentamente.



Firma

Apellidos y nombre:
Rojas Mondragon Diana Elizabeth

D.N.I: 45880234



Firma

Apellidos y nombre:

Bondevy Conislla Ley

D.N.I: 40152698

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CATEGORIA INTEGRACION							
1	Comparte sus alimentos	✓		✓		✓		
2	Comparte sus útiles con sus compañeros.	✓		✓		✓		
3	Busca junto con sus compañeros soluciones a problemas en el aula.	✓		✓		✓		
4	Respetar las ideas de sus compañeros.	✓		✓		✓		
5	Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: CATEGORIA PARTICIPACION							
6	Opina acerca de cómo hacer el trabajo	✓		✓		✓		
7	Participa en los quehaceres del aula	✓		✓		✓		
8	Reparte los útiles antes de realizar los trabajos	✓		✓		✓		
9	Ayuda a reparar las loncheras a sus compañeros.	✓		✓		✓		
10	Ayuda a repartir las hojas de trabajos a sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Opina sobre el trabajo de sus compañeros			✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES							
12	Saluda a sus compañeros al ingresar al salón	✓		✓		✓		
13	Saluda a la profesora al ingresar al salón.	✓		✓		✓		
14	Pide permiso para salir al baño.	✓		✓		✓		
15	Levanta la mano para comunicar algún mensaje.	✓		✓		✓		
16	Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros.	✓		✓		✓		
17	Ayuda a limpiar el salón.	✓		✓		✓		
18	Mantiene el orden de cada sector de trabajo.	✓		✓		✓		
19	Escucha con atención a la profesora	✓		✓		✓		
20	Ordena los materiales utilizados en clase	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): los items son suficientes

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr Mg: Mg Alicia Bodega Sambla DNI: 40152698

Especialidad del validador: Mg Esten Educativa

.....10 de 05 del 20.....



Firma del Experto Informante.

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo (4)

PROGRAMA

“VEN JUEGA CON MIGO”



Programa para desarrollar una mejor socialización entre los niños a través de una forma divertida el juego.

Diana E. Rojas Mondragón

2017

INTRODUCCIÓN:

En la actualidad se ve reflejada que para insertarse al medio social hay que tener una buena comunicación que sea eficaz, fluida, es por ello que desde muy pequeños a los niños se les va insertando en el mundo de la socialización que no solo es hablar, sino también es tener normas hábitos para integrarnos con los demás.

Estos hábitos y normas sociales se van aduciendo poco a poco en la primera etapa de los niños que es en el nivel inicial, donde el niño va ir adoptando normas, mediante actividades lúdicas con el juego, ya que el juego es un factor muy importante para el aprendizaje de los niños, es más enriquecedor utilizando este medio; lo cual la docente será la facilitadora de esta actividad. Así los niños puedan integrarse participas siempre respetando las normas de cada actividad.

Es por ello que se está elaborando este programa “**Juega con migo**” porque mediante este programa hay actividades lúdicas que los niños en la edad de cinco años lo pueden realizar, de esa manera ver cómo influye el juego para una buena socialización de los niños; ya que el tener una buena socialización se verá reflejado en la actualidad pero también a futuro en los niños por que los niños se integraran más y participaran más y así no tengan ningún inconveniente cuando sean adultos al insertase en un labor de trabajo o a otro grupo que sea nuevo para ellos

En el programa juega con migo es un programa que será guiado con la docente y en cada actividad de este programa hay un ítems que será evaluado para poder evaluar finalmente en un instrumento ya validado y así obtener un resultado de la influencia de la socialización en los niños de cinco años

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Título:** Juega con migo
- 1.2. **Institución Educativa:** I.E.I. 130 Vida y Alegría
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Periodo de ejecución:** Desde el 01 junio al 10 de julio
- 1.5. **Duración:** 10 sesiones (intercalados)
- 1.6. **Investigación:** Diana Elizabeth Rojas Mondragon

II. FUNDAMENTACIÓN

La aplicación de este programa “Juega con migo” se sustenta con la necesidad de desarrollar en los estudiantes de cinco años del nivel inicial integrarse , participar ,mediante hábitos y normas sociales, lo cual es muy importante en los niños porque esto les ayudara a relacionarse mejor con su compañeros.

En este programa hay 10 actividades lúdicas, donde las actividades serán desarrolladas por la docente con su grupo de trabajo. Cada actividad viene con su indicador para así también poder evaluar al estudiante al finalizar este programa.

III. CRONOGRAMA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Actividades		Fechas
APLICACIÓN DEL PRE TEST		1-5-junio
01	Carrito y conductor	7 junio
02	Cumple nombre feliz	9 junio
03	Osito sentimental	12 junio
04	Tres juegos con "Beanbags"*	14 junio
05	La persona misteriosa	16 junio
06	¿Quién falta?	19 junio
07	El niño imán	21 junio
08	Ayúdame por favor	23 junio
09	La caja mágica	26 junio
10	Las ardillas en la jaula	27 junio
Aplicación Del Post Test		3-10 de julio

Nombre De La Actividad	Objetivo	Categoría A Desarrollar	Ítems que se desarrollara
Carrito y conductor	Que los niños practican habilidades de comunicación dirigiéndonos a otros con instrucciones verbales	Integración	-Comparte con su compañeros (útiles escolares y alimentos)
Mi nombre feliz	Desarrollar Autoestima, Solidaridad, Amistad	Participación	-Participa en los quehaceres del aula
El osito sentimental	Solución de problemas, ayudante en la expresión de sentimientos, Solidaridad,	Hábitos y normas sociales	-Ayuda a repartir las loncheras a sus compañeros
Tres juegos con "Beanbags"*	Solidaridad, Cooperación	Participación	-Ayuda a repartir las hojas a sus compañeros -Ayuda a repartir las loncheras a sus compañeros
La persona misteriosa	Amistad, cooperación, autoestima, Respeto a las diferencias	Integración Y Participación	-Narra a sus compañeros sucesos de su vida diaria.

			-Opina acerca de cómo realizar el trabajo
¿Quién falta?	Solidaridad, todos Somos importantes	Integración, participación y hábitos y normas sociales	-Busca con sus compañeros soluciones a problemas -Realiza su trabajo sin interrumpir a sus compañeros
El niño imán	Solidaridad, Reconocer diferencias individuales, las diferencias como parte	Integración Y Hábitos Sociales	-Ordean materiales utilizados en clase
Ayúdame por favor	Solidaridad, Amistad, Cooperación, Respeto.	Hábitos y normas sociales y participación	-Ayuda a limpiar el salón
La caja mágica	Comunicación, Expresión corporal	Integración, participación y hábitos y normas sociales	-Saluda a sus compañeros y al docente al ingresar al salón
Las ardillas en la jaula	Respetar y recibir órdenes	Integración, participación y hábitos y normas sociales	-Opina sobre el trabajo de sus compañeros

			-Levanta la mano para comunicar algo
--	--	--	---

SESION DE APRENDIZAJE Nº 1

1.- CATEGORIA: Integración

2.-OBJETIVO: Los niños practicarán habilidades de comunicación dirigiendo a otros con instrucciones verbales.

3.-LUGAR: Patio

4.-MATERIALES: Marcadores de límites para señalar un gran espacio rectangular donde todos quepan

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Carrito y conductor

Fecha	Actividad Significativa
7 de junio	<p>Saldremos al patio con los estudiantes y se les realizará las siguientes preguntas</p> <p>¿Alguien sabe para salimos al patio?</p> <p>¿De quién sus padres manejan carro?</p> <p>¿Algunos de ustedes alguna vez ha manejado un auto, carro?</p> <p>Hoy tendremos la oportunidad de manejar un automóvil. Nuestro debe tener mucho cuidado al chocar con otros carros, recuerden que el auto confía en nosotros y debemos de cuidarlo.</p> <p>1.-Vamos a buscar a un amigo me junto en parejas para poder realizar esta actividad.</p> <p>Con mi pareja me pondré de acuerdo quien es la que va conducir el carro y la otra será de carro y mantendrá sus ojos cerrados mientras el conductor lo maneja.</p> <p>2.-El objetivo del conductor es manejar alrededor durante un período de tiempo determinado (2 minutos), sin chocar. El conductor le dirá al carro que</p>

se mueva hacia delante colocando ambas manos sobre sus hombros.

3.-Para detenerse el conductor quitará sus manos.

Para ir a la derecha golpeará suavemente con su mano derecha, para ir a la izquierda golpeará suavemente con su mano izquierda. El conductor y el carro no pueden hablar.

4.- Cuando el período de tiempo haya terminado haga que las parejas intercambien los roles.

5.- Reflexione con el grupo: llévelos a un espacio cómodo. Pídale a cada persona que complete la siguiente oración:

"Me gustó más ser el (carro o conductor)

¿Por qué?

¿Alguien encontró difícil ser el carro?

¿Por qué?

¿Qué hizo tu conductor para hacerte sentir seguro o inseguro?

¿Los carros confiaron en sus conductores?

¿Por qué?

¿Alguien que haya sido carro mantuvo sus ojos abiertos?

SESION DE APRENDIZAJE Nº 2

1.- CATEGORIA: Participación

2.-OBJETIVO: Desarrollar Autoestima, Solidaridad, Amistad

3.-LUGAR: Abierto o cerrado

4.-MATERIALES: Cartilla con su nombre y la foto de cada niño

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Cumple nombre feliz

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
9 de junio	<p>Esta actividad se llevara a cabo en el aula. La docente pedirá a los niños que a la voz de tres mencionen su nombre. Y que cada vez que alguien está llamando por su nombre está haciendo mención de todas las cosas lindas y hermosas que tiene cada uno de ustedes, además que su nombre es una de las palabras más hermosas que van a escuchar toda su vida y que por eso su nombre merece tener una fiesta.</p> <p>Niños se les pedirá que armen un "alboroto" con su nombre, luego que lo susurren, después que lo digan marchando como soldaditos, también que lo digan gritando, también lo aplaudan, ahora que lo canten, que lo digan con los ojos cerrados, también como viejitos, también corriendo etc.(otras cosas más que ya puede sugerir la docente)</p> <p>Se les pedirá a los niños que nos cuenten si algunos de ustedes saben por qué mamá o papá les puso ese nombre, y quien en la familia se llama como ustedes.</p> <p>Finalmente se celebramos todos cantando el Cumple nombre feliz, que es la misma música del cumpleaños</p>

feliz pero con esta letra: cumple nombre feliz me deseo
a mí, es un nombre muy bonito que fue hecho para mí.

(los niños cantando y aplaudiendo)

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

1.- CATEGORIA: Hábitos y normas sociales

2.-OBJETIVO: Solución de problemas, ayudante en la expresión de sentimientos, Solidaridad,

3.-LUGAR: Cerrado

4.-MATERIALES: Osito de peluche

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL osito sentimental

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
12 de junio	<p>Presentarles a los niños el osito de peluche y ponerle juntos un nombre. Se le inventa al osito una historia y se les dice cómo llegó al colegio. Enfatizar que es un osito muy especial que les va hablar sobre sentimientos de tristeza, rabia y miedo.</p> <p>Colocar a los niños en círculo y comenzar la discusión diciendo algo como: "vamos a jugar o a pretender que el osito está muy triste hoy. ¿Qué creen Uds. Que le pasó al osito? Invitar a los niños a describir que creen ellos que le pasó al osito. Se puede comenzar la historia como sigue a continuación:</p> <p>"el osito está triste porque un amigo de él se está mudando a una ciudad diferente"</p> <p>"el osito tiene miedo hoy porque un vecino más grande que él quiere golpearlo",</p> <p>"el osito está muy enojado porque alguien rompió su juguete favorito"</p> <p>La idea es hacer que el problema del osito sea similar a un problema que tenga alguno de los niños del</p>

grupo, pero no hay que duplicar exactamente las circunstancias. Evitar que los ejemplos sean tan dolorosamente crueles que en lugar de ilustrar puedan alarmar a los niños. Los niños se pueden beneficiar de la discusión oyendo y ofreciendo sus propias opiniones.

Se les pide a los niños que ofrezcan ideas que puedan ayudar al osito. Pedirle a los niños que le digan al osito como él puede solucionar su problema. Alguno de los niños le puede querer dar un abrazo al osito. Luego se les dan las gracias a los niños por las ideas aportadas.

COMENTARIOS: Esta actividad es muy útil cuando alguno de los niños del grupo está triste, enojado o con miedo, enseñándoles que las experiencias que producen emociones muy fuertes como estas son parte de la existencia humana. También les enseña a los niños que aprender a expresar estos sentimientos nos ayuda a entendernos unos a otros. El OSITO se convierte en un excelente ayudante del docente para conversar acerca de problemas, conflictos y su resolución. No se debe abusar de este tipo de actividades, hay que balancear la discusión de estos sentimientos con otros más positivos como la alegría, la felicidad, etc.

SESION DE APRENDIZAJE N°4

1.- CATEGORIA: Participación

2.-OBJETIVO: Solidaridad, Cooperación,

3.-LUGAR: Cerrado pero amplio

4.-MATERIALES: Beanbags (bolsitas de tela rellenas con caraotas/frijoles)

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Tres juegos con "beanbags"*

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
14 de junio	<p>Los niños se colocan los beanbags en la cabeza y sobre obstáculos con cuerdas y objetos (pueden ser piecitos pegados en el suelo también).</p> <p>La idea es que sigan un curso con obstáculos varios (sobre sillas, debajo de mesas) sin que se les caigan los beanbags de la cabeza. Si se les cae, deben regresar al punto de partida e intentarlo de nuevo.</p> <p>Lo pueden hacer ayudándose unos a otros. Si a una persona se le cae el beanbag, el otro se agacha con cuidado y se lo recoge. Pero si a éste se le cae también, queda paralizado hasta que otro ayude y así sucesivamente.</p> <p>. La R con Beanbags</p> <p>Cualquier variación de la "R" funciona (R del abrazo, R en parejas) pero con Beanbags en la cabeza. Sólo puedes caminar mientras tienes el beanbag en la cabeza. Esto logra bajar la velocidad del juego.</p> <p>.Tiro al Blanco con los Beanbags</p>

Haga un círculo con la cuerda y coloque en el centro un hula-hula. Todos los niños se paran alrededor del círculo grande y lanzan los beanbags al centro. La idea es aumentar el número de beanbags que entran en el blanco como equipo, y conversar sobre las estrategias para lograrlo.

Trabajar sobre la base de "seamos amables" y "juguemos a cuidarnos". De qué maneras nos cuidamos (o fuimos solidarios) en éste juego? ¿Cómo nos sentimos? (alegres, tranquilos, nerviosos, bravos, etc). ¿Cómo solucionamos el problema de que se nos caia el beanbag? ¿Cuál es la diferencia entre hacer el juego solitos o en pareja/ equipo ? ¿Cómo se siente trabajar con un nuevo compañero con el que juego poco? ¿Cómo podemos hacer lo mismo en nuestro salón o en el patio de recreo?

SESION DE APRENDIZAJE Nº 5

1.- CATEGORIA: Integración Y Participación

2.-OBJETIVO: Amistad, cooperación, autoestima, Respeto a las diferencias

3.-LUGAR: Cerrado o abierto

4.-MATERIALES: Nada

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La persona misteriosa

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
16 de junio	<p>La docente dice a los niños que está pensando en alguien en el grupo y quiere que ellos adivinen quien es, se les van a dar algunas claves que los van a ayudar a adivinar quien es.</p> <p>Seleccionar a la primera persona a ser adivinado.</p> <p>Comenzar con una característica común e ir gradualmente siendo más específico. Los niños deben levantar sus manos cuando ellos creen que saben quién es la persona.</p> <p>Si por ejemplo, el instructor comienza con el mismo, puede decir algo como: "a esta persona le gusta jugar con mascotas, esta persona es un instructor, esta persona es alta, le encanta la música y habla Hebreo".</p> <p>Continuar con alguna persona del grupo.</p> <p>Después de algunas rondas de adivinar, se invita a uno de los niños a seleccionar a otro niño y dar claves sobre él.</p>

SESION DE APRENDIZAJE Nº 6

1.- CATEGORIA: Integración, participación y hábitos y normas sociales

2.-OBJETIVO: Solidaridad, todos Somos importantes

3.-LUGAR: Cerrado o abierto

4.-MATERIALES: Una sábana o lona

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Quién Falta?

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
19 de junio	<p>La docente reunirá a los niños en un círculo: Discutir con los niños la idea de que aun cuando las personas en un grupo muchas veces no estén de acuerdo, todas las personas que forman el grupo son importantes, cuando alguien está ausente lo extrañamos.</p> <p>Se le dice a los niños que se va a realizar una actividad en la cual alguien del grupo va a estar escondido bajo una sábana y es resto del grupo debe tratar de adivinar quién falta.</p> <p>Ir alrededor del círculo y cada niño debe ir diciendo su nombre. Si alguien del grupo faltó se pregunta a ver si todos pueden recordar el nombre del niño que falta.</p> <p>Se les dice a los niños que se les va a pedir que cierren sus ojos, luego la docente va a ir al centro del grupo y va a tocar a un niño en el hombro, ese niño debe abrir sus ojos y de manera silenciosa sentarse en el centro y taparse con la sábana. Después de que el niño esté escondido se les va a pedir a los otros niños que abran sus ojos y adivinen quien es la persona que está escondida.</p>

La actividad debe comenzar escondiéndose primero el mismo docente y permitirle a los niños que lo identifiquen como la persona que falta. Luego se le pide a uno de los niños que se esconda (hay que estar seguro que el niño se sienta cómodo debajo de la sábana).

Si nadie en el grupo lo puede identificar, se le pide al niño escondido que diga algo como clave para ayudar a los otros niños a que adivinen.

COMENTARIOS:

se puede incrementar la dificultad de esta actividad escondiendo a más de dos niños a la vez, o escondiendo todos los niños bajo la sábana y pedirle a uno que salga. La idea es adivinar quién falta.

SESION DE APRENDIZAJE Nº 7

1.- CATEGORIA: Integración Y Hábitos Sociales

2.-OBJETIVO: Solidaridad, Reconocer diferencias individuales, las diferencias como parte

3.-LUGAR: Cerrado o Abierto

4.-MATERIALES: Radio, Cd

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El niño imán

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
21 de junio	<p>Pedirles a los niños que se agarren de las manos formando un círculo. Cuando la música comience, el grupo salta o camina dando vueltas mientras continúan agarrados de las manos. Cuando la música se para, el docente dice en voz alta el nombre de uno de los niños, y todos los demás se separan de las manos y caminan a tocar suavemente al niño imán. Tan pronto como el último niño haga contacto, todos dicen: "a la iba iba, FULANITO, ¡arriba!" y comienza la música a sonar otra vez. Todos los niños se agarran de las manos formando un círculo y se repite la actividad. Se continúa hasta que todos los niños hayan sido nombrados.</p> <p>COMENTARIOS: Excelente oportunidad para practicar el "Juguemos con seguridad", seamos gentiles.</p> <p>IMPORTANTE: Esta actividad se puede complicar con niños a quienes no les gusta el contacto físico, por lo que se puede variar y en lugar de tocar al niño, el resto de los niños puede cantar con las manos agarradas rodeando al niño imán.</p>

REFLEXIONES:

¿Cómo se siente el sentirse importante y atendido por todos? ¿Cómo nos sentimos cuando llamaron nuestro nombre para ser "el niño imán"?

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

1.- CATEGORIA: Hábitos y normas sociales y participación

2.-OBJETIVO: Solidaridad, Amistad, Cooperación, Respeto.

3.-LUGAR: Abierto o cerrado, pero amplio

4.-MATERIALES: Pelotas, petates, alfombras, cajas

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ayúdame por favor

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
23 de junio	<p>Coloque la mayoría del grupo en las alfombritas alrededor del tobo. Esparza las pelotas en el suelo. Pida como voluntarios a unos pocos niños (4-5) quines serán los AYUDANTES (y no estarán en las alfombritas o cartones).</p> <p>El resto son los LANZADORES (y van parados sobre las alfombras).</p> <p>El objetivo de la actividad es que los LANZADORES lancen las pelotas en el tobo/caja de modo que caiga el mayor número de pelotas en el menor tiempo posible.</p> <p>LOS LANZADORES ESTAN PEGADOS A LAS ALFOMBRAS, es decir, no pueden moverse de su puesto. Ellos recogen solamente las pelotas que tengan cerca y las lanzan.</p> <p>Cuando tengan las manos vacías le piden a los AYUDANTES diciendo "Ayúdame por favor".</p> <p>Los ayudantes recogen las pelotas sueltas o que cayeron fuera y se las dan o entregan a los lanzadores.</p> <p>El juego termina cuando todas las pelotas están dentro del tobo (opcional: tome el tiempo).</p>

Haga otra ronda y cambie los jugadores y los ayudantes.

REFLEXIONES:

¿Cómo nos sentimos ayudando a los demás? ¿Cómo se siente pedir ayuda y recibirla inmediatamente?

¿Qué pasó cuando pedimos ayuda y no nos ayudaron inmediatamente? ¿Qué se siente cuando no podemos hacer las cosas por nosotros mismos y saber que otros nos pueden ayudar? ¿Cómo podemos hacer lo mismo en nuestro salón para ayudarnos unos a otros cuando lo necesitamos?

SESION DE APRENDIZAJE N° 9

1.- CATEGORIA: Integración, participación y hábitos y normas sociales

2.-OBJETIVO: Comunicación, Expresión corporal

3.-LUGAR: Cerrado o abierto

4.-MATERIALES: Caja mágica" (caja de zapatos forrada)

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La caja mágica

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
26 de junio	<p>Decírles a los niños que se va a pretender tomar algunas cosas de una caja mágica. Asimismo se va a pretender que se están utilizando esas cosas.</p> <p>Cuando se haya hecho esto se invita a los niños a ver si ellos pueden adivinar qué se sacó de la caja mágica.</p> <p>Tomar cada uno de los siguientes objetos imaginarios fuera de la caja mágica y emplearlos simulando la acción (en cada oportunidad, se invita a los niños a nombrar los objetos imaginarios):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Martillar un clavo - Lanzar una pelota - Pelar un cambur (banano, platanito) - Comer un sándwich - Serruchar una madera - Cortar papel con unas tijeras - Tomar agua de un vaso - Se les pide a los niños que en turnos "saquen algo" de la caja mágica y se los muestren a otros niños.

Variante: La Caja Mágica De Los Sentimientos:

Una vez familiarizados con la actividad, pueden "sacarse de la caja mágica" acciones y sentimientos que los niños van a adivinar. Ud. haga la mímica de: un niño llorando, ayudando a otro, recogiendo una basura del piso, compartiendo un objeto propio, dando un abrazo, feliz y saltando, etc. Discuta con los niños la acción y lugares o momentos donde podemos realizar la acción.

COMENTARIOS: Esta actividad es muy significativa para enseñarle a los niños que la comunicación significa trasladar una idea a una forma que pueda ser entendida por otros. La variante de los Sentimientos es particularmente útil para ejemplificar comunicación no-verbal, expresión corporal, y para generar discusiones acerca de sentimientos, valores, y comportamientos.

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

1.- CATEGORIA: Integración, participación y hábitos y normas sociales

2.-OBJETIVO: Respetar y recibir órdenes

3.-LUGAR: Patio

4.-MATERIALES:

5.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Las ardillas en la jaula

FECHA	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA
27 de junio	<p>Todos los niños hacen grupo de tres menos 1 de cada grupo de tres dos se toman de la mano y forman una jaula.</p> <p>El tercero es la ardilla y se pone dentro.</p> <p>A una señal dada por el niño que está solo, las ardillas deben cambiar de jaula y uno quedara afuera.</p> <p>Este será el que pase a dar las ordees al volver a jugar.</p> <p>No es eliminatoria.</p>

Anexo (6)
Base De Datos
(Grupo Pre Experimental)

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E."1130 VIDAY ALEGRIA" EN EL DISTRITO DE VENTANILLA-CALLAO 2017																								
Nº	CATEGORIA DE INTGRACION					Total	CATEGORIA DE PARTICIPACION					Total	CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES								Total	SOCIALIZACION	TOTAL GENERAL	
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5		Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10		Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18				Ítem 19
1	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	9
2	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	11
3	0	0	1	1	1	3	1	0	1	0	1	0	3	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6	12
4	0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	14
5	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	1	1	1	1	0	6	13
6	0	0	1	0	1	2	1	1	0	1	1	0	4	0	1	1	1	1	0	1	1	0	6	12
7	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	9
8	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	13
9	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	0	1	0	0	1	5	11
10	0	0	1	1	1	3	1	1	0	1	1	1	5	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	13
11	0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	15
12	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	0	1	0	1	5	12
13	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	0	0	1	0	1	0	0	1	0	3	11
14	0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	15
15	0	0	1	1	1	3	1	0	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	13
16	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	13
17	0	0	1	1	1	3	0	0	1	0	0	1	2	1	1	1	0	0	1	1	0	0	5	10
18	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	1	4	0	1	0	0	1	0	1	1	0	4	11
19	0	0	1	0	1	2	0	1	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	9
20	0	0	1	0	1	2	0	0	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	1	0	1	0	4	9
21	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5	11
22	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	10
23	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	6	15
24	0	0	1	0	1	2	0	1	1	1	0	1	4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	13
25	0	0	1	1	1	3	1	1	0	1	1	0	4	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7	14
26	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	14
27	0	0	1	0	1	2	0	1	1	1	0	1	4	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4	10
28	0	0	1	1	1	3	0	1	0	1	1	0	3	0	0	1	0	0	0	1	1	0	3	9
29	0	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	14
30	0	1	1	0	1	3	0	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	12

Anexo (8)

Base De Datos
(Grupo Control Pre)

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E."1130 VIDAY ALEGRIA" EN EL DISTRITO DE VENTANILLA-CALLAO 2017																								
N°	CATEGORIA DE INTGRACION					Total	CATEGORIA DE PARTICIPACION					Total	CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES										Total	SOCIALIZACION
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5		Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10		Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20		TOAL GENERAL
1	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	7
2	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	1	0	1	1	0	5	11
3	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	14
4	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	0	1	0	1	0	1	4	10
5	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5	12
6	1	0	1	0	1	3	1	1	1	0	1	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5	13
7	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	12
8	1	0	1	0	1	3	1	1	1	0	1	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	12
9	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	12
10	1	0	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	0	1	0	1	4	9
11	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	13
12	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	0	0	1	0	1	0	3	12
13	0	1	0	1	0	2	0	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	12
14	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	0	1	0	1	0	1	4	13
15	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	11
16	1	0	1	0	1	3	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4	12
17	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4	11
18	1	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	1	5	0	0	1	0	1	0	1	0	1	4	12
19	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	13
20	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	11
21	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	0	1	4	0	1	0	1	1	1	0	1	0	5	11
22	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	10
23	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10
24	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	10
25	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	10
26	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	0	1	0	1	0	1	4	10
27	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	3	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4	9
28	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	9
29	0	1	0	1	1	3	1	0	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10
30	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	10

Anexo (9)
Base De Datos
(Grupo Control Post)

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E."1130 VIDAY ALEGRIA" EN EL DISTRITO DE VENTANILLA-CALLAO 2017																								
N°	CATEGORIA DE INTGRACION					Total	CATEGORIA DE PARTICIPACION					Total	CATEGORIA HABITOS Y NORMAS SOCIALES								Total	SOCIALIZACION TOTAL GENERAL		
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5		Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10		Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18			Ítem 19	Ítem 20
1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	8
2	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	0	1	1	0	5	11
3	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	14
4	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10
5	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	12
6	1	1	1	0	1	4	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6	13
7	1	0	1	1	1	4	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	11
8	1	1	1	0	1	4	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	12
9	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	11
10	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	8
11	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	12
12	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	12
13	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	11
14	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	12
15	0	1	0	1	0	2	1	0	0	1	1	1	4	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5	11
16	0	1	1	1	1	4	0	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4	11
17	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	0	3	10
18	1	0	1	1	1	4	0	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	11
19	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	13
20	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10
21	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	11
22	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	10
23	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	9
24	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	0	0	1	5	11
25	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1	1	0	1	0	5	10
26	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10
27	1	0	1	0	1	3	1	0	0	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	9
28	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	10
29	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	1	0	3	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5	10
30	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	11



Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 vida y alegría en el distrito de ventanilla-callao 2017

Br. Rojas Mondragón Diana Elizabeth

Escuela de Postgrado

Universidad César Vallejo Filial Lima

Resumen

El presente trabajo de investigación titulada: Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 Vida y Alegría en el distrito de Ventanilla - Callao 2017, cuyo propósito fue conocer la influencia del juego Del desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo, la investigación fue aplicada, el diseño de la investigación cuasi experimental, que recogió la información en un periodo específico, del Pre y Posttest de la influencia del juego para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I “130 Vida y Alegría en el distrito de Ventanilla, la muestra estuvo conformada por 60 niños divididos en dos grupos, en el grupo control conformado por 30 estudiantes y 30 estudiantes en el grupo experimental. La técnica empleada fue de observación y el instrumento lista de cotejo. Los resultados fueron analizados mediante el estadígrafo no paramétrico, en este caso, mediante “U” de Mann-Withney. Finalmente, al realizar el análisis de datos según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba que la aplicación de programa “Juega conmigo”, es eficaz en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años, el valor de significación observada Sig = 0.617 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que el desarrollo de la socialización son estadísticamente

diferentes en el posttest, ya que el valor de significación observada $Sig = 0.00$ es menor al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, lo cual permite concluir que la aplicación del programa "Juega conmigo" influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Palabras claves: Socialización, Categoría de integración, participación Categoría de hábitos y normas sociales.

Abstract

This work of research entitled: influence of the game in the development of socialization in children 5 years of IEI "130 life and joy in the District of Ventanilla - Callao 2017, whose purpose was to determine the influence of the game from the development of the socialization of children of 5 years of the IEI 130 life and joy window - Callao 2017." The methodology used was the quantitative approach, the research was applied, design of quasi-experimental research, which collected information on a specific period, pre-and posttest of the influence of the game to improve the development of socialization in children 5 years of IEI "130 life and joy in the Ventanilla district, the sample was conformed by 60 children divided into two groups, the control group consisting of 30 students and 30 students in the experimental group. The technique used was observation and instrument list matching. The results were analyzed using the non-parametric Statistician, in this case, using "U" Mann-Whitney. Finally, the analysis of data according to the U of Mann-Whitney nonparametric test checks that the implementation of program "Play with me", is effective in the development of socialization of children of 5 years, the value of significance observed $Sig = 0.617$ is more than theoretical significance level $\alpha = 0.05$. Finally, checks that development of socialization are statistically different in the posttest, since the observed significance $Sig = 0.00$ value is less than the level of theoretical significance $\alpha = 0.05$, which allows to conclude that the implementation of the programme "Play with me" significantly influences the development of the socialization of children of 5 years of the IEI 130 life and joy Ventanilla - Callao 2017.

Keywords: socialization, integration, participation and category of habits and social norms.

Introducción

Desde pequeño, el ser humano adquiere conductas de acuerdo a las características del contexto en el que se encuentra inmerso, el primero de ellos es el hogar, donde el adquiere comportamientos que le serán útiles para desenvolverse en la sociedad.

Ahora bien, si en el primer contexto que es el hogar, el niño no desarrolla una buena socialización con sus familiares, esto originará serios problemas para su desenvolvimiento en la escuela, es decir, el niño presente timidez, sea poco comunicativo, difícil de crear lazos de amistad con sus pares, poco participativo en los eventos escolares, poca o mínima capacidad para integrarse en un grupo, etc. Así mismo, cuando tenga que enfrentarse a un contexto mucho más grande como lo es la sociedad, esta persona fracasará, pues hoy en día en los diferentes ámbitos de la sociedad se requieren personas sociables, como eje fundamental para el éxito de cualquier actividad.

Es por ello, que la presente tesis plantea el desarrollo de la socialización en los niños mediante el juego, como punto inicial y fundamental en el aprendizaje del niño. Pues, mediante el juego el niño se comunica, desarrolla relaciones de convivencia, crea lazos de amistad, etc. Es allí, donde el papel o la función de la docente es fundamental, pues debe procurar desarrollar en los niños la integración a grupos entre los pares, así como la participación de todos los alumnos en los diferentes eventos de la institución, así mismo crear hábitos y normas que les permitan socializarse.

En conclusión, la investigación busca mejorar la socialización de los alumnos del nivel inicial, en este caso de los niños de 5 años de la IE. Vida y Alegría, pues se observa carencia de la capacidad de socialización, lo cual

origina problemas para integrarse no solo en clase sino también, en sus juegos en la hora de recreo. Por ello, se plantea el programa “ven juega conmigo”, donde los niños realizarán actividades que aportarán a mejorar su socialización.

Antecedentes del problema

Morales (2012), en su tesis titulada *Análisis de los juegos cooperativos y su indecencia en el desarrollo social de los niños y niñas 5 años del jardín de infantes Marietta de Veintimilla de Sangolqui en cantón Rumiñahui* en Ecuador. Lo cual su diseño es descriptivo, con una investigación cualitativa; fue realizado con una población de 460 niños, cuya muestra es 50 niños, llegando a las siguientes conclusiones: El juego cooperativo es una herramienta muy importante para las docentes ya que este ayudara a la formación de niños y niñas que se encuentren en el pre básico; ya que algunos desconchen la importancia y las aportaciones que brindan para su desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional del niño que ayudarían a mejorar su proceso de enseñanza - Aprendizaje. Sin embargo muchas veces el desconocimiento de algunas docentes sobre la aplicación de algunas actividades sobre los juegos cooperativos hace que esta relación de socializarse se dificulte la relación entre los estudiantes aumento significativamente actitudes egocéntricas, actitudes agresivas no solo en el salón de clases sino también en algunas actividades que se realice en el patio, yaqué de algunas actividades requiere de ser solidaridad y de esa manera evitar autoritarismo, que muchas veces sin tener conocimiento afecta a los estudiantes en las áreas de psicomotriz, cognitiva, social, afectivo y no permite la integración en el grupo de pequeños.

Taipe (2013), en su tesis titulada *El juego infantil como proceso de la socialización en niños y niñas de 4 y 5 años del centro educativo Episcopal “Catedral Del Señor” propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial de Ecuador*. Su diseño descriptivo, cuya investigación es cuantitativo- cualitativo, fue llevado a cabo en una población de 26 estudiantes, cuya muestra fue la totalidad de la población. Concluyendo que si existe una influencia en el juego infantil que utilizan las docentes en el

proceso de socialización, es por ello que se afirma que a mayor nivel de socialización de los niños y niñas. Es el uso de las actividades lúdicas por parte de las docentes, la mayoría de los docente no realizan actividades lúdicas adecuada, solamente realizan sus clase sin ningún proceso oportuno de socialización. Rara vez estimulan la parte lúdica del niño y la niña, también rara vez organizan juegos infantiles para el trabajo grupal. La investigación demuestra que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas en el proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez; lo que dificulta su desarrollo social, emocional y cognitiva. Por lo consiguiente el uso de juego infantil ayuda de manera efectiva al proceso de socialización de los niños y niñas, fortalecen y estimulan el desarrollo social, emocional, afectivo y cognitivo.

Camacho (2012), en su tesis titulada *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio católico*; cuyo diseño descriptivo llevando a cabo con una población de 16 niñas, que fueron censadas en su totalidad llegando a la conclusión: que cuando el juego es cooperativo brinda espacios para poner en práctica las habilidades sociales desarrollando a a la vez habilidades comunicativas que serán beneficiosas para el ser humano en lo largo de su vida. Sin embargo los juegos cooperativos que se desarrollan dentro o fuera del aula contribuyen a una alternativa de mejoramiento de las habilidades sociales entre las estudiantes promoviendo en el aula un buen clima favorable. La metodología de este programa busca desarrollar a través de los juegos lúdicos un trabajo cooperativo entre sus integrantes de esa manera lograran un bien común que favorezca la socialización a dichos integrantes.

Revisión de literatura

Pérez (1996) citado por de la Cruz y Lucena (2010) manifestó que:

Los juegos son actividades propuestas para la disminución de la agresividad, con la finalidad de promover actitudes de sensibilización, cooperación. Comunicación y solidaridad. Los juegos buscan la participación de todos, predominado los

objetivos colectivos sobre las metas individuales, ya que los niños buscan estos juegos para superar ciertos desafíos y obstáculos. (p.1)

Por otro lado, Mora (2014) mencionó:

Los juegos didácticos son los que ayudan a promover una dinámica de juego – aprendizaje requiriendo de una participación activa del niño. Es por ello que se considera al juego como un instrumento pedagógico que constituye la potenciación de diversas dimensiones, como la personalidad, la adquisición de saberes, el desarrollo creativo, puesto que es un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al procedimiento conceptual y al mundo social.(p.45)

Características del juego

Garaigordobil y Agoaga (2011) mencionaron que existen cinco características entre ellas tenemos: a) Participación: Consiste en alcanzar metas grupales y para ello cada docente tienen papel necesario para la realización el juego; b) La comunicación e interacción amistosa: los juegos cooperativos interactúan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros; c) La cooperación: estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un bien común. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacción social consistentes en dar y recibir anda para contribuir en un bien común; d) La ficción y reacción: por qué en mucho juegos se juega hacer el “como si” de la realidad, así como combinar estimular para crear algo nuevo por ejemplo. Unir muchos objetivos y de esa manera crear instrumentos musicales; e) La diversión: en los juegos cooperativos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan actuando de forma positiva, amistosa, con sus compañeros de grupo. Es por ello que en los juegos cooperativos todos los miembros del grupo participan, cooperan, para conseguir una finalidad común. (p.84)

Miralles (2013) manifestó:

El jugar permite superar los miedos, gestionar conflictos comprenderse a un mismo y a los demás; los juegos cooperativos pueden ayudar a los niños a tener más confianza en los demás, superar miedos, comunicarse positivamente con los demás y comprenderse a s mismo y a los demás.(p.10)

Socialización

Asensi (2012) definió a la socialización como la capacidad para relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza solo, sino en medio de otros individuos de su misma especie, sino existiera esto no se humanizaría. La socialización es concebida con los demás, sin la cual es ser humano se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio social emocional y mental.

Sánchez (2010) menciona:

Se denomina socialización al proceso a través del cual los individuos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social. (p.48)

Dimensiones de la socialización

Dimensión 1. Categoría de integración de la socialización

Asensi (2012) señaló:

La integración del niño en el grupo de compañeros se va produciendo paulatinamente. Según Asensi nos dice: La Integración es importante para el equilibrio y desarrollo personal la satisfacción de las necesidades psicológicas de seguridad afectiva y la aceptación social: sentirse querido, sentirse útil, sentirse aceptado tanto en el ambiente familiar como en el escolar y de trabajo. (p. 45)

Dimensión 2. Categoría participación de la socialización

Asensi (2012) al referirse a la participación como punto principal de la socialización menciona:

Solo se educa para la vida social practicando la vida social. El aprendizaje social significa mucho más conocimientos de contenidos, se trata fundamentalmente de conductas (hábitos, habilidades comportamientos actitudes valores e interés sociales) que solo se alcanzan mediante una tarea constante, de todo momento, una tarea de año tras año. (p. 159)

Dimensión 3. Categoría de hábitos y normas sociales:

Los niños necesitan sentir que tienen un hogar y una escuela donde gozan de ciertas libertades, pero también deben saber que hay ciertas normas de convivencia. Necesitan tomar parte en la formulación de estas normas y al hacerlo las respetaran, las cumplirán y trataran de hacerlas suyas.

Asensi (2012) enfatizó:

La vida diaria en la escuela ofrece múltiples oportunidades para realizar aprendizajes sociales como grupos de juego, grupos de trabajo, orden y cuidado del aula y de las instalaciones escolares, practica de algunas conexiones sociales, tales como el saludar, pedir permiso, agradecer, felicitar, jugar sin manifestaciones agresivas aprender a ganar y perder a colaborar para que gane el grupo, realizar tareas con responsabilidad, respetar a los demás elaborará algunas normas colectivas de conducta. (p. 34)

Problema

¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017?

Objetivo

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la socialización de los niños de cinco años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla, 2017.

Método

La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo, la investigación fue aplicada, el diseño cuasi experimental, que recogió la información en un periodo específico del Pre y Pos test con el programa ven juega conmigo, la muestra estuvo conformada por dos grupos de 30 estudiantes, grupo experimental y control. La técnica que se utilizó es la observación y se aplicó como instrumento una lista de cotejo. Los resultados fueron analizados mediante el estadígrafo no paramétrico “U” de Mann-Whitney en el caso del estudio.

Resultado

Tabla 1

Distribución de niveles de la variable socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017

Socialización	N	Control (n=30)	Grupo N	Experimental (n=30)
			<i>Pretest</i>	
Inicio	3	10%	20	66.7%
Proceso	14	46.7%	9	30%
Logrado	12	43.3%	1	3.3%
			<i>Postest</i>	
Inicio	4	13.3%	1	3.3%
Proceso	18	60%	6	20%
Logrado	8	26.7%	23	76.7%

Se observa en la figura 1, al comparar la variable socialización en la entrada en el grupo control, el 10% y 13.3% de los estudiantes de educación inicial se encuentran en el nivel inicio, el 47% y 60% se ubican en el nivel proceso y el 43.3% y 26.7% se ubican en el nivel logrado. Asimismo en el grupo experimental en la entrada y salida se obtienen los siguientes resultados: el 66.7% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 76.70% se ubican en el nivel logrado. Es decir a través del juego utilizado como estrategia el estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus pares intercambiando ideas, opiniones entre otras actividades de esta manera logra integrarse con mucha facilidad a

diferentes contextos, lo cual también obtendrá la participación y la aceptación de dicho grupo o contexto respetando las normas y hábitos en los diferentes contextos todo ello es necesario hacia una buena socialización.

Discusión

El resultado del objetivo general fue el 66.7% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el 76.70% que se encuentra ubicado en el nivel logrado. Llegando a la conclusión de que el juego ayuda al desarrollo de la socialización en los niños mejorando a la par mejorar su relación con los demás. Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprueba que el desarrollo de la socialización son estadísticamente diferentes en el postest, ya que el valor de significación observada $Sig = 0.00$ es menor al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, lo cual permite concluir que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. Hay una similitud en los resultados contrastados con la investigación de Gálvez, et al (2012) donde se concluyó que al inicio los estudiantes del nivel inicial tenían bajo nivel de socialización demostrando timidez, pocos comunicativos, rehuendo al trabajo en equipo, dificultando el desempeño docente y el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo gracias al programa basada en actividades confirman la importancia del juego para el desarrollo de la socialización; ya que con el desarrollo de actividades lúdicas se ha observado un mejor desarrollo de socialización y permitiendo un desarrollo integral y un mejor desempeño en EL aprendizaje de los niños. Asimismo que la teoría de (Gómez, 2010) nos dice que existen algunas características que nos permitan darnos cuenta si el niño se socializa entre ellas tenemos: Representar Papeles Sociales Aprobados: Entendiéndose como papel social una forma acostumbrada de conducta, que defina y exija por los miembros de un grupo social; es decir el niño debe desempeñar el rol que corresponde dentro de una sociedad teniendo en cuenta la realidad en la que el niño se desarrolla. En el objetivo 1, los resultados de acuerdo el objetivo fue el 53.30% de los estudiantes antes de la aplicación del programa “Ven juega conmigo” se encuentran en inicio, después de la aplicación del programa había una mejora

obteniendo el 66.60% que se ubican en el nivel logrado. se llegó a la conclusión según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, el valor de significación observada Sig = 0.517 es superior al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$. Finalmente, se comprueba que la aplicación del programa “Juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la categoría de integración de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017. Hay una similitud con la investigación de Taipei (2013) donde se arribó que la investigación demuestra que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas en el proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez; lo que dificultaba su desarrollo social, emocional y cognitiva. Por lo consiguiente el uso de juego infantil ayuda de manera efectiva al proceso de socialización de los niños y niñas, fortalecen y estimulan el desarrollo social, emocional, afectivo y cognitivo. Según Asensi, la Integración es importante para el equilibrio y desarrollo personal la satisfacción de las necesidades psicológicas de seguridad afectiva y la aceptación social: sentirse querido, sentirse útil, sentirse aceptado tanto en el ambiente familiar como en el escolar y de trabajo.

Conclusiones

Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, se comprueba que el desarrollo de la socialización son estadísticamente diferentes en el posttest, ya que el valor de significación observada Sig = 0.00 es menor al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, lo cual permite concluir que la aplicación del programa “Ven juega conmigo” influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años de la I.E.I 130 Vida y Alegría Ventanilla – Callao 2017.

Referencias

- Asensi, J. (2012). *Ciclo inicial de la educación básica*; Madrid, España: Editorial Santillana.
- Gálvez, P. (2012). *Socialización mediante la aplicación de un programa de juego basada en dinámicas de animación y agrupación en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 82720 Conyude*

distrito de Chugur en la provincia de Hualgayoc (tesis de maestría, universidad de Cajamarca).

Garaigodobi y Fagoagu (2011). *El juego y sub desarrollo de la socialización.* Bogotá, Colombia: Editorial Magister.

Gómez, J. (2011). *Escuela y socialización: evaluación del desarrollo moral.* Madrid, España: Editorial Monterrey.

Miralles, J. (2013). Los Juegos cooperativos un compromiso social ineludible. articulado de opción. Educa web de España. Extraída el 11 de octubre Del 2013 desde: <http://www.educaweb.com/noticia/2006/12/18/juegos-cooperativos-compromiso-social-ineludible-2092>

Mora, A. (2014). Juegos didácticos, Palemo- Argentina. Recuperado el 04 de enero del 2014 desde: www.palemo.edu/dyc/maestría_diseño/pdf/tesis.../99-mora-andrea.pdf.

Pérez, G. (2010). *Lenguaje oral y no verbal.* (2da Ed.). Madrid, España: Editorial Narcea.

Sánchez, J. (2010). *La Socialización en el niño.* Quito, Ecuador: Editorial Lumix.

Taipe (2013). *El juego infantil como proceso de la socialización en niños y niñas de 4 y 5 años del centro educativo Episcopal "Catedral Del Señor".* (Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana)

