



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial

AUTORES:

Chamorro Reyes, Marilyn Elaine (ORCID: 0000-0003-1413-4707)

Yupanqui Cruzado, Elizabeth Gianira (ORCID: 0000-0002-7267-4771)

ASESOR:

Dr. Rojas Ríos, Víctor Michael (ORCID: 0000-0003-1125-4519)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral Infante, Niño y Adolescente

TRUJILLO - PERÚ

2019

Dedicatoria

En primer lugar, agradezco a Dios y a nuestro Señor Jesucristo por darme la vida, la salud y muchas bendiciones. Y con todo mi amor y cariño a toda mi familia de manera especial a mis padres Elmer y Mercedes por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; mucho de mis logros se los debo a ustedes entre los se incluye esta meta. Me formaron con reglas y valores, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

A mi abuelita Susana que inicie está meta a su lado que siempre recuerdo sus consejos no lo pude terminar con ella este logro, pero sé que desde el cielo siempre me ayudo y me guio para mis buenas decisiones y hoy cumplí la promesa que la hice antes de morir.

A mi hermana Rosmery y mis sobrinos que son mi gran adoración Elmer y Nazumi que fueron también mi gran motivo para terminar la carrera por el apoyo que siempre me brindaron.

MARILYN

Mi tesis la dedicada en primer lugar a mis niños, Yeiko y Karely, porque por ustedes es por quien todos días sigo luchando, por darme la fuerza y el amor para levantarme de cada problema.

En segundo lugar, a mi familia, mi madre Marilú Cruzado, por ser mi apoyo incondicional, mi fuerza mi motivo de ser profesional; a mi padre Gerardo Segura, por haberme dado ese amor y cuidado como a una hija más; a mis hermanos, por ayudarme en esta lucha diaria a conseguir mi meta.

Y en tercer lugar a mi padre Silvestre Yupanqui, por su apoyo constante, por no dejarme sola, a su querida esposa y a mis hermanas por ese cariño que sienten hacia mí.

ELIZABETH

Agradecimiento

Mi agradecimiento más sincero a la Universidad César Vallejo y a la escuela de Post grado, por la oportunidad de acogerme en sus aulas; Para poder así realizar este proyecto y continuar en el camino de la superación personal y profesional.

A cada docente por la dedicación y el tiempo que me brindaron, por ser guías y acompañantes en este camino de superación, por mostrar en todo momento su profesionalismo a mis queridos asesores por la guía y el apoyo de lograr terminar la tesis correctamente.

Además de ello el agradecimiento más profundo a Dios por cada día de vida y el de haberme bendecido por la maravillosa familia y los mejores amigos.

A mis queridos padres Elmer y Mercedes, por hacer de mí lo que soy.

MARILIN

En primer lugar, agradezco a Dios por haberme dado la salud y fuerzas para lograr mi meta, por darle la salud a mi familia para poder estar este momento a mi lado.

En segundo lugar, a mi familia por su apoyo, por cada palabra, para no rendirme, apoyarme; por estar en estos momentos a mi lado luchando junto a mí.

A mis hijos por entender las razones por las que no siempre estuve a su lado, por ese amor tan infinito que me dan.

A los docentes que fueron parte de mi formación académica dentro de la universidad, por impartirme su sabiduría. A la universidad Cesar Vallejo por darme las facilidades para desarrollar más mi aprendizaje.

ELIZABETH

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	12
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	12
2.2. Operacionalización de variables.....	13
2.3. Población, muestra y muestreo.....	14
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	15
2.5. Procedimientos.....	15
2.6. Método de análisis de datos.....	15
2.7. Aspectos éticos.....	16
III. RESULTADOS.....	17
IV. DISCUSIÓN.....	24
V. CONCLUSIONES.....	26
VI. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS.....	28
ANEXOS.....	31

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207”, tuvo como objetivo general: Determinar si el juego como estrategia mejora la socialización de los niños de 5 años del I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de Trujillo – 2019, teniendo como hipótesis de investigación el juego como estrategia mejora significativamente la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 Trujillo – 2019 el tipo de investigación es Experimental y el diseño pre- experimental, contado con una población de 50 estudiantes y la muestra estuvo conformada por una sola aula “Armonía” constituida por 26 niños para la cual se utilizó como técnica la observación y como instrumento para la recolección de datos de la variable independiente una rúbrica y para variable dependiente una guía de observación; para la contratación de hipótesis se utilizó la prueba estadística T- Student (T-9,729), aportando resultados óptimos con respecto al progreso continuo de los estudiantes, donde $p= 0.000$ (significancia) menor a $p= 0.05$; por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación alterna (H_1): el juego como estrategia mejora significativamente la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 Alfredo Pinillo Goicochea trujillo-2019 se obtuvieron las siguientes conclusiones: el juego como estrategia mejoró significativamente la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207, Alfredo Pinillos Goicochea Trujillo- 2019, con una media de 32,27 en el PRE -TEST y 36,69 en el POST–TEST, demostrando una diferencia de 4,42. Asimismo, en la dimensión Autoestima se obtuvieron 69% en un nivel Bueno y 30% en un nivel Regular en la dimensión comportamiento 77% en un nivel Bueno con y 23% en un nivel Regular, finalmente en la dimensión identificación se llegó a 80% en un nivel Bueno y 19% en un nivel de Regular.

Se llegó a la conclusión que se ha encontrado una divergencia significativa entre el valor promedio obtenido por el pre test y el post test de los niños de 5 años del aula Armonía. Lo que nos muestra que la aplicación de los juegos respalda significativamente en la mejora en la socialización de los niños.

Palabras clave: juego como estrategias, socialización, socialización relacionada con la autoestima, comportamiento, identificación.

Abstract

This study, "Play as a strategy to improve socialization in five-year-olds at Educational Institution No. 207", had the general objective to assess whether play as a strategy improves socialization of five-year-old children at "Alfredo Pinillos Goicochea" Educational Institute Number 207, Trujillo, Peru, 2019. Its research hypothesis was that play as a strategy significantly improves the socialization of five-year-old children at Educational Institution Number 207 Trujillo, 2019. The type of research is experimental and the design pre-experimental, with a population of 50 students and the sample consisted of a single classroom, "Armonía", comprising 26 children, for which observation was used as a technique, and as an instrument for the collection of data for the independent variable a rubric, and for the dependent variable an observation guide. For statistical hypothesis testing, the T-Student statistical test ($T=9,729$) was used, providing optimal results with respect to the continuous progress of the students. $P=0.000$ (significance) was less than $p=0.05$; therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative research hypothesis (H_1) was accepted: play as a strategy significantly improves socialization in five-year-old children at "Alfredo Pinillos Goicochea" Educational Institution Number 207, Trujillo-2019. The following conclusions were made: play as a strategy significantly improved socialization in five-year-old children at "Alfredo Pinillos Goicochea" Educational Institution Number 207, Trujillo-2019, with an average of 32.27 in the pre-test and 36.69 in the post-test, showing a difference of 4.42. Likewise, for Self-esteem 69% had a Good level and 30% had a Regular level; for Behavior, 77% had a Good level and 23% had a Regular level; finally, for Identification, 80% had a Good level and 19% had a Regular level.

It was concluded that a significant divergence has been found between the average scores achieved at pre-test and post-test by the five-year-olds in the "Armonía" classroom. This shows that using games significantly contributes to improving children's socialization.

Keywords: play as strategies, socialization, socialization related to self-esteem, behavior, identification.

I. INTRODUCCIÓN

Para una docente del nivel inicial, una de sus metas es el que todos sus niños se integren socialmente, pero esto no solo se trata de que el niño entable una conversación, sino también que respete las decisiones y el espacio de sus compañeros y así el niño esté preparado para la sociedad. Muchas veces los niños tienen miedo de entablar una conversación con alguien a quien acaban de conocer y suelen esconderse detrás papá o mamá, Asimismo Acosta (2016) experta en desarrollo social expresa que: “El niño mayor de 18 meses entra en una etapa de ansiedad normal, del que quiere hacer algo solo, pero necesita de la ayuda de alguien; necesito explorar, pero quiero mi base segura.” Lo cual es cierto muchas veces el niño espera la aprobación de la persona adulta con la que esta, para poder empezar a soltarse; como docentes sabemos que la socialización de un niño demora, por la cual debemos tener paciencia, y respetar su proceso y sobre todo ayudarlo en esta nueva etapa. Al entrar el niño al jardín entra en un proceso muy difícil, muchos de estos lloran, gritan o se tiran al piso, para que mamá o papá no los dejen; a lo cual la docente tendrá que mostrarle un ambiente agradable para que el niño sienta que estará bien dentro del aula; luego entrará en un conflicto con sus compañeros, porque quizás antes no tenía tantos niños cerca, a lo cual la maestra tendrá que ayudar a aceptarse y respetarse entre ellos, así como lo establece La Ley general de educación (2003) N° 28044 en el artículo 34 dice: “El currículo es valorativo en tanto responde al desarrollo armonioso e integral del estudiante y a crear actitudes positivas de convivencia social, democratización de la sociedad y ejercicio responsable de la ciudadanía”, lo cual es cierto en la educación inicial, los niños dan inicio o refuerzan su socialización, aprendiendo a respetar a sus compañeros y sus decisiones, lo cual seguirá desarrollando en sus siguientes años escolares.

En los adultos, la socialización es uno de los problemas que se encuentra frecuentemente, pues se observan personas con dificultad a la hora de entablar una conversación, el lograr sentir empatía por las demás personas, el no sentirse capaz de hacer alguna actividad o miedo, arrastrando estas desde su etapa de niñez; siendo en esta etapa en donde cada capacidad se desarrolla en su máximo potencial o corregir muchas acciones que esté realizando mal.

A través de una investigación se logró recuperar distintos antecedentes para nuestra tesis:

Betancur (2010) realizó un estudio sobre: La interacción entre niños de 3 a 5 años durante el proceso de socialización, de la corporación universitaria Lasallista, de la facultad de ciencias sociales y educación- Caldas el cual busca comprender las interacciones de los niños, quienes se encuadran por conductas agresivas y de exclusión, queriendo lograr en el niño actitudes positivas, frente al proceso de socialización; en lo cual se logró generar un óptimo y eficaz trabajo con ayuda de los padres de familia y maestros. La metodología empleada fue cualitativa, orientada en dos niveles descriptivos y el propósito complementándose uno del otro. La población con el que se trabajó el estudio fueron 20 niños del grado del jardín, cuatro papas y mamas, la docente del nivel de transición que ayudo en el progreso de actitudes de valores. Se determinó que a través del ambiente en el que el infante se desenvuelve en el proceso de su vida, se convierte en un arma para expresar lo que el niño este sintiendo, pensando, o la reacciones que él tenga, también se logró evidenciar que las acciones o reacciones que tiene el niño en distintas situaciones teniendo dos factores principales; uno la relaciones que tenga el niño con su familia y dos, el contexto ambiental y emocional en el que esté presente.

Ugalde (2011), en su tesis: El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar en México. Tiene objetivo general es optimizar la relación interpersonal entre los niños(as). La investigación se realizó con una población de 55 niños(as) de 5 años. Tuvo como estudio el descriptivo. Se llegó a la siguiente conclusión: El juego es fundamental en la formación social, intelectual y biológica de los niños; permite que los niños tengan oportunidad de comunicar sus sentimientos y desacuerdos ayudando a la socialización.

Acaro (2016) en su tesis titulada El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la Institución Educativa Particular Marvista- de la ciudad de Paita, 2015”, siendo una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre-experimental con Pre-test y Pos-test con un grupo de control, teniendo como muestreo 20 niños; la técnica a utilizar fue la evaluación sistemática, su instrumento la lista de cotejo; el objetivo general de esta tesis tiene establecer si al desarrollar la estrategia del juego dramático mejora las habilidades de socialización, llegando a la conclusión que al aplicar del juego dramático mejoró de manera formidable la socialización de los niños, logrando el aumento significativo de sus destrezas para integrarse, adecuarse y aceptar a sus compañeros.

Vásquez (2016) en su tesis titulada: *“Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – 2014”* la investigación fue cuantitativa; pre-experimental; teniendo como población y muestra a 30 alumnos; el instrumento utilizado fue la encuesta que permitió identificar los niveles de socialización; concluyendo en la afirmación que al emplear los juegos recreativos optimizó elocuentemente la socialización de todos los alumnos que estuvieron dentro del grupo de estudio.

Moreno y García (2016) en su tesis: *“Influencia de la biodanza en la socialización de los niños de 4 años de la I.E. N°1564 “Radiantes Capullitos” urb. Chimú-Trujillo-2015”* tuvo como punto primordial el afrontar el problema que se presentó en los niños de educación inicial, el cual se basó en el desarrollo de la socialización, en el cual afecta el ambiente de trabajo del niño dentro del aula; percute también en su conocimiento y en sus emociones; eligiendo así trabajar con un pretest y un pos test; la muestra que se eligió fueron dos aulas “Rosas” y “Tulipanes” con 26 niños en cada aula; en el cual el aula “Rosa” es en donde se aplicó 20 sesiones de aprendizaje. La conclusión a la que se llegó es que la biodanza logra que aumente significativamente la socialización en los niños.

Hernández y León (2018) En su tesis titulada: *“Influencia del juego basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización en estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba en el 2016”*. El objetivo fue el determinar la influencia que tiene el juego basado en dinámicas en la socialización de los niños, la investigación fue experimental, trabajándose con un solo grupo de estudio el cual constó de 22 estudiantes, aplicando una guía de observación para medir así la socialización de los niños para saber el cómo se encuentran antes de la aplicación de los juegos y otra después de la aplicación. El resultado obtenido fue significación de 0.05. Concluyendo de que los juegos basados en dinámicas fue favorable por la socialización.

Dentro de las teorías que sustentan nuestro tema están: La Socialización; para algunas personas es el tan solo poder entablar una conversación con otras personas, pero los expertos la definen de la siguiente manera:

Según Vander (como se citó en Suria, 2010) “Es el transcurso en donde las personas al interactuar con otras, desarrollan su manera de pensar, sentir y actuar; los cuales son primordiales para su participación en la sociedad”. Lo cual es cierto porque al estar con

más personas sabemos si lo que hacemos está bien (al realizar algo que los demás no aprueben, yo no volveremos hacer lo mismo) porque a los seres vivos no nos gusta el estar solos si no que con compañía; asimismo, lo expresa Feroso (como se mencionó en Tuz, 2016) “La socialización es la capacidad de relacionarse, ya que los seres humanos no se desarrollan solos sino en la convivencia con otros humanos”.

Por otro lado, Durkheim (en Tuz, 2016) señala que “La socialización inicia a las personas en los deberes que debe cumplir, teniendo en la virtud del progreso; colocándolo en relación con la sociedad que de la cual es parte.”

En una persona la socialización es de suma importancia pues al no lograr esta, no podrá desenvolverse en todo sentido en su comunidad.

Verde (2002) “La socialización en preescolar es la construcción de conductas siguientes, cuando esta no se da se producen conductas tales como: inadaptabilidad, sin iniciativa propia, con baja autoestima, etc.” Si bien es cierto dentro primeros años de vida del niño es cuando forma el quien será, es por esta razón que toda enseñanza que se le imparta sea buena para que este se pueda ser un buen ciudadano más adelante.

De la misma manera lo expresa: Essay (2018) “La socialización es significativa en la formación de la personalidad, la cual ocurre cuando nos relacionamos permitiendo desarrollar valores, normas y creencias; durando así para toda nuestra vida”.

(Lacunza y Gonzales, 2011) "Expresan que las destrezas sociales no son sólo significativas para relacionarse solo con los demás; sino que brinda a los niños y adolescentes la similitud del cómo es la sociedad y sus normas “

La Socialización en preescolar tiene un papel muy importante, así mismo lo afirman; Tuz, (2016) “En la primera infancia es donde el proceso la socialización es más fuerte, durante esa etapa el niño logra aprender mucho más.

Asimismo, (Lacunza y Gonzales 2011) expresan que “En los primeros años de colegio, las habilidades sociales se establecen en las relaciones con sus compañeros o maestra, ya sea ayudándolos o compartiendo sus juguetes o alimentos.”

(Núñez y Alba 2012) “Manera en la que el niño y niña llega hacer competente en la sociedad y cultural del grupo en el que vive.”

De esta manera también Leyva (2011) expresa “Es necesario que el niño se pueda relacionar con distintos sujetos e interactuar con ellos de manera natural, lo cual lo llevara

a formarse de manera completa”. Algo que todos los autores coinciden es en que la socialización es de suma importancia en el nivel inicial porque es donde fortalecerá lo que llevo aprendiendo en años anteriores, esto se dará desde la más mínima acción; con unas gracias o por favor, hasta el lograr desenvolverse con propiedad en la sociedad.

Petrus (en Rivas y Verastegui, 2014) nos brinda una secuencia del proceso de socialización: Socialización primaria: el inicio de esta se da en la familia y en la escuela; siendo esta ultima el principio de la interacción educativa, la cual debe ser con mucha fuerza. Socialización secundaria: es consecuente de la primera, en donde se corrige y finaliza el proceso de fortalecimiento, hábitos y normas; las cuales se da en un grupo de amigos, agrupaciones, corporaciones y medios de comunicación. Socialización terciaria: donde se dará la integración para el sujeto mal socializado, con el punto de una buena integración social.

Alcocer (2002) Expresa que existen tres agentes importantes que brinda un óptimo proceso de socialización de los niños, la familia, compañeros, y la escuela. La familia es la primera realidad social que tenemos, por lo cual el ambiente familiar será primordial, para su formación y es la base de la adquisición de las primeras experiencias. El modo más eficaz de expresión emocional y para evaluar la realidad social del niño, es interactuar con otros niños. En la escuela se da interacción de todos los agentes, padres, compañeros y maestro; por lo cual es importante un ambiente armónico entre todos, para una buena formación social.

Según Dadic, M. (2013) existen 3 dimensiones en la socialización:

La autoestima: (Heussler y M., 1998) “uno de los principales elementos más definitivos para la socialización es tener una buena autoestima, saber que uno es apto e importante para los demás.”

Comportamiento: La relación que tiene con los demás; las manifestaciones que se tienen son, el ser honesto, obedecer reglas, no mentir, no robar, no agredir a los demás.

Identificación: proceso psíquico que logra que una persona adquiera las conductas de otros; teniendo resultado en la asimilación de sentimientos, actitudes, pautas y valores del grupo social que pertenece la persona; logrando de esta manera que en el proceso el infante asimile las normas, sus deberes, los límites de su comportamiento, sus derechos y sobre todo a ser responsable sus consecuencias, actos y palabras.

Por otro lado, tenemos al Juego la variable independiente que la definen como una: “Actividad racional; que se da en el ámbito familiar, social, cultural. También es una actividad donde el niño explora, realiza acciones libres y espontaneas, donde vivirán diversas aventuras al tener contacto con la naturaleza; siendo algo propio de él y necesaria para una buena formación.”. Luzuriaga; (2001).

Es una herramienta del niño para descubrir la realidad exterior: se forma progresivamente sus conceptos sobre el mundo; teniendo un significado fundamental para el niño(a) porque, se expresa y se motiva; es una actividad básica y esencial en lo que es la infancia, ya que este adquiere relevancia en el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas básicas de la teoría que Piaget cree que el juego en el niño va tomando menos interés, conforme él va adquiriendo las capacidades intelectuales la cual le permite entender la realidad de manera más concreta; Vygotsky (1924) por otro lado considera que el juego se da con la necesidad que el niño tiene de tener contacto con sus amigos.

De la misma manera Vera (2013) “El juego se da para tener un contacto con los demás, habiendo dos líneas de cambio evolutivo que finalizan en las personas: que es dependiente de la biología y otra de tipo sociocultural”

Moneses (2001) expresan que: “a través del juego, los niños van aprendiendo a compartir, desarrollan la cooperación y del trabajo en equipo, protegerse el mismo y sus derechos”.

En el infante la actividad lúdica es de suma importancia; mediante el juego experimenta, aprende, comprende lo que tiene a su alrededor y lo ayuda emocional mente; siendo un arma necesaria para el desarrollo, físico, cognitivo, psicológico y social.

Delgado (2011) expresa “Esta actividad es fundamental durante el crecimiento de los niños, pero los adultos no le dan la importancia debida en su desarrollo. También participa en distintas áreas del progreso del niño, teniendo como la más importante, el área educativa el cual tiene como objetivo el dar al infante diversidad de sucesos que mejoren al progreso de ciertas funciones mentales”. Asimismo, lo expresa, Hidalgo (1989) menciona: “El juego es suma importancia para el desarrollo formativo del infante gracias a este el niño desarrolla su autonomía, haciendo que logre desarrollar sus acciones de manera activa y positiva; también está relacionado con las técnicas de enseñanza, pues se usan para la motivación muy seguido, demostrando la innovación de las distintas actividades de aprendizaje.

Gonzales y Sotil; (2013) afirman “El juego apoya al infante a complacer su indagación, su imaginación y sus necesidades, es por eso que se utilizado el juego como un instrumento de enseñanza completa”.

Delgado (2011), muestra distintas características importantes del juego: acción que se da por iniciativa propia y libre y ayuda al infante a lograr desplegarse libremente por sí solo, ocupando distintos roles imaginarios, que serán llevados en un futuro a realizarse; también siendo una actividad “autotélica”, palabra que significa; que se utiliza el juego no con un fin específico; si no que al ser utilizado este logra distintas sensaciones en los niños, como de placer y disfrute; siendo una tarea indispensable para el progreso de toda persona, ya que a través del juego el niño consigue conocer e interactuar con su entorno, siendo considerable para su desarrollo. Pero el juego no solo debe ser utilizado por los niños, sino también por el adulto ya que al utilizarlo este le puede brindar distintos beneficios como la liberación de estrés, ya que al ser activo implica ciertos esfuerzos, así como la relación, imitación, exploración y comunicación, y se logra mostrar lo que realmente piensa y siente uno mismo. Logrando que percibamos nuestros límites y deseos. Siendo primordial para el desarrollo de los niños, ya que beneficia a las relaciones sociales y las comunicativas, ya que en esta actividad siempre se estará relacionando con los demás.

Por otro lado, Bañeres (citado en Chayña 2018) nos habla de los tipos de juegos los cuales están asociado en dimensiones primordiales para mejorar la enseñanza de los niños(as) que pertenecen a lo social, psicomotor, afectivo-emocional e intelectual.

Desarrollo social: los niños de nivel inicial, a través del juego de representación, se van incorporando en la sociedad en la que se desenvuelven las personas adultas y las normas que rigen estas interacciones. Los infantes a través del juego se relacionan, y se comunican entre ellos de forma abierta, aumentan así la capacidad de comunicarse, colaboración, y mejora moralmente, pues asimilará reglas que le permitirá una buena conducta, también logrará ir conociéndose mejor, otro punto que permite desarrollar el juego es su yo social, esto lo logrará mediante la observación de las conductas de sus amigos; de la misma manera por medio del juego se desarrolla la conciencia personal y el autoconocimiento que permite el aumento del acomodo socio emocional. También los juegos que impliquen el compartir, inciten una conversación entre jugadores, que trabajen con mensajes positivos, ayuda a aumentar las conductas vinculadas a cooperar, compartir,

disminuye el comportamiento de violencia, terquedad, ansiedad y timidez, se aumenta la unión grupal y se obtiene una noción superior de uno mismo y de sus demás compañeros.

Desarrollo psicomotor: los infantes, mediante el juego mejoran sus movimientos, y su coordinación motriz, también reestructuran el movimiento en su cuerpo, que luego serán exactos, y aumentan sus capacidades sensoriales y motoras, y así mismos van dominando el mundo exterior y su cuerpo.

Desarrollo cognitivo: Se refiere a las capacidades de comprender y controlar su entorno físico y social, de ejercerse en la vida real. Los alumnos al relacionarse recolectan experiencias nuevas; mediante el ensayo y error aprenden diferentes situaciones problemáticas. Por otro lado, es importante el dominio del lenguaje para comunicarse con el grupo de pares y los adultos. Les permite el análisis y a resolver problemas que se presentan asimismo en el ámbito escolar. El juego también ayuda a estimular el pensamiento, dando pase a la creatividad. Mediante el juego los niños descubren su medio; logrado tener experiencias de manera continúa mejorando el progreso de la inteligencia, madurez para el aprendizaje de los distintos cursos como matemática, comunicación entre otras.

Desarrollo Afectivo – Emocional: el juego para los niños es una actividad donde logran desenvolverse libremente pudiendo canalizar sus energías manera positiva y disminuir sus tensiones. El niño encuentra distintos problemas en sus actividades diarias; para ellos el juego será un refugio donde obtendrán equilibrio psicológico logrando tener control de uno mismo. Menciona que a través del juego se desarrolla la personalidad, siendo también un medio que ayuda a controlar emociones aumentan su autoestima, aceptación y auto concepto permitiendo así tener un buen equilibrio afectivo También ayuda que los niños aprendan métodos que permitan resolver problemas, que surgen en los juegos y que los niños solucionan para seguir jugando. Es conveniente que se trabaje en grupo para que así se puedan relacionar, desarrollando de esta manera sus emociones gracias a las experiencias que pasen juntos.

Según: Zaragoza (2013) el juego desarrolla distintas áreas en el niño como: El Desarrollo Psicomotor: es la coordinación de mano y pie que el niño tiene. Favorece los músculos y desarrollar la coordinación corporal; el infante a través de diferentes experiencias va indicando las características físicas de las cosas: color, dureza, textura, peso, así como las nociones, y los espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc. Mejora sus

competencias para la coordinación de los movimientos oculares. Incita la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido. Ayuda la coordinación viso motora (como: lanzamiento y recepción de una pelota).

El juego ayuda a desarrollar satisfaciendo las necesidades afectivas: El infante a través del juego, especialmente, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado). Trata modos de resolver estas situaciones. En otras situaciones el juego es un instrumento de para imaginar lo que nos gustaría ser, siendo así un camino de expresión privilegiada.

El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales: Los niños por medio de la manipulación de las cosas, empezará a dar muchas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre las cosas, formándose las primeras nociones como: forma, color; amplía la capacidad de solucionar dificultades; es en el juego donde el niño aprenderá, obteniendo nuevas experiencias, a través de sus errores jugando, Estimula la capacidad de pensamiento y creatividad del niño.

Desarrollo Social: A cierta edad el infante juega con otros, utilizando juguetes lo cual provoca el sentido de la propiedad, se irritan cuando lo cogen sin su permiso. Consecutivamente los prestará para que los demás también se lo empresten a él, lo cual permitirá que el niño aprenda a través del compartir, a controlar sus impulsos, aguantar sus fracasos (ya que en el juego el que gana es siempre el mismo). Aprendiendo de esta manera a esperar su turno y obedecer las instrucciones, respetando así todas aquellas reglas que le imponga un adulto durante el juego.

Desarrollar El Lenguaje: todo aquel momento en el que lo niños puedan realizar juegos o actividades que le encanten será un buen momento para que el niño participe y estimule el uso del lenguaje. Pues a través de esto los niños tendrán experiencias de aprendizaje donde el adulto le brindara el camino a un nuevo vocabulario, estructuras lingüísticas y maneras de un lenguaje avanzado.

El juego tiene como una de sus características principales el ámbito social, permitiendo al infante desarrollar sus capacidades para integrar a un grupo social, en donde expresara su conducta y opiniones con las personas que reúne y muestra diversas conductas en el entorno, Asimismo el juego les permite adaptarse y seguir normas de convivencia para integrarse con fácilmente al grupo.

Según Delgado (2011) habla que: a través de juego el niño tendrá su primer contacto con personas de su misma edad, aprendiendo a asimilar comportamientos deseables: compartir, saludar, respetar el turno y aprendiendo a no mostrar malas conductas como pegar a sus demás compañeros o hacer su voluntad haciendo referencia a las ideas teóricas de Piaget y la Teoría de Freud En 1905, consideraba al juego como un mediador para expresar y satisfacer necesidades.

Al conocer nuestra realidad problemática, se llegó a formular la siguiente problemática; ¿Cómo influye el juego en la mejora de la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207?

justificando la presenta investigación, al decir que, la socialización en un niño es primordial, ya que una persona en los primeros años de su vida interactúa con los demás, logrando de esta manera que se forme para su vida adulta, ya que al relacionarse con los demás aprende y construye su propia identidad, es por esta razón por la cual la socialización para un niño no es solo es el lograr relacionarse con los demás si no el aprender a desenvolverse ya en una sociedad, asimismo lo expresa Alcoser (2002) al decir que “La socialización es la asimilación de los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que exige y trasmite la sociedad”; es por esta razón que se buscó una estrategia para poder ayudar a los niños a desarrollar su socialización, encontrando al juego como el mayor potencial para lograr mejorar la socialización del niño, por que el niño a través del juego logra desenvolverse en distintas áreas, además de que el juego es una actividad gratificante para él. Palau (2010) expresa que “el juego ayuda a que el niño se relacione con sus amigos, además de que desarrolla una parte de la sociabilidad ya que dentro del juego aparecerán problemas y conflictos afectivos y sociales que el niño deberá solucionar” es por este motivo que se realizó 15 sesiones donde el juego será nuestra herramienta principal para lograr que el niño trabaje en equipo respetando los acuerdos tomados en cada juego y a sus compañeros, En el estudio se emplearon los procedimientos y métodos fundamentales y eficaces para lograr un resultado positivo que exhibe un alto nivel de rigor científico. Los instrumentos, procedimientos, métodos y técnicas una vez comprobada su validez y confiabilidad pueden ser utilizados en otras investigaciones similares, finalmente los datos recopilados y procesados posibilitaran obtener conclusiones las cuales servirán para que la institución tome decisiones al respecto.

Se tiene como objetivos: General; Determinar si el juego como estrategia mejora la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207; específicos: Identificar el nivel de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207 a través de un pretest y postest. Aplicar el taller para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207

Evaluar si el juego influye en las dimensiones de la socialización: Autoestima, Comportamiento e Identificación de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207

Siendo las hipótesis; en la investigación: El juego mejora significativamente la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207. Nula: El juego no influye significativamente para la mejora de la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación:

Esta investigación tuvo un nivel de estudio experimental; (Santa y Feliberto (2010); “aquel según el cual el investigador manipula una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controlada), de tipo cuantitativa (Hernández,, F. y B. (2014); “aquel que se da a través de un proceso deductivo; que con un medición numérica y análisis estadístico inferencial, se comprueba la hipótesis antes formulada”.); con un diseño pre-experimental, porque se realizó el uso de un pre-test y pos-test aplicando el taller de juegos con un solo grupo de impacto.

G.E

O₁

X

O₂

Dónde:

G.E.: Grupo Experimental

X: Juegos

O₁: Aplicación del pre-test de socialización

O₂: Aplicación del post-test de socialización

2.2. Operacionalización de variables:

VARIABLE	DIFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
SOCIALIZACIÓN	Acto que permite que el ser humano se relacione con más personas; permitiendo el desarrollo de su pensamiento, sentimiento y su actuar los cuales son fundamentales para su intervención en la sociedad. Vander (citado en Suria, 2010)	Se utilizó una guía de observación para poder evaluar la socialización del niño.	Autoestima	El niño tiene una aceptación propia positiva Acepta el hecho de perder en un juego.	Ordinal Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
			Comportamiento	Juega con sus compañeros de manera armónica Sigue las reglas	
			Identificación	Es responsable de los actos que realiza. Ayuda a sus compañeros ante una dificultad	
JUEGO	Actividad explorada de acción libre, espontánea, aventura y de experiencia que se da través del contacto natural. Luzuriaga (2001)	Se utilizó una guía de observación para poder evaluar el desempeño de los niños en los juegos	Juego motor	Conocimiento corporal se orienta en el espacio.	Ordinal Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
			Juego cognitivo	Explora y manipula dominio de lenguaje.	
			Juego social	Interacción con otra comunicación	
			Juego afectivo – emocional	Expresa y sus emociones y se acepta a sí mismo y a los demás.	

2.3. Población, muestra y muestreo:

La población estuvo conformada por 98 educandos de 5 años de la I.E 207 Alfredo Pinillos Goicochea del periodo del 2019.

Tabla 1:

Población de infantes de cinco años de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

<u>Turno</u>	<u>Aula</u>	<u>Hombre</u>		<u>Mujeres</u>		<u>Total</u>	
		T	%	T	%	T	%
	Armonía	13	13.26	13	13.26	26	26.53
Mañana	Libertad	12	12.24	13	13.26	25	25.51
	Amor	13	13.26	9	9.18	22	22.44
Tarde	Celeste	12	12.24	13	13.26	25	25.51
TOTAL	Alumnos	50	51.00	48	58.96	98	99.99

Fuente: nómina de matrículas de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea del 2019

La muestra se conformó por una sola aula “Armonía” constituida por 26 alumnos entre niños y niñas.

Tabla 2

Muestra de infantes de cinco años de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

<u>Turno</u>	<u>Aula</u>	<u>Hombres</u>		<u>Mujeres</u>		<u>Total</u>	
		T	%	T	%	T	%
Mañana	Armonía	13	88.46	13	88.46	26	100

Fuente: nómina de matrículas de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea del 2019.

El muestreo de la investigación es no probabilístico por conveniencia, debido a que las practicantes realizan sus prácticas pre-profesionales en dicho jardín.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:

Según Hernández, F. y B. en el (2010). “Afirma que el instrumento de medición conveniente es el cual registra datos de lo que se observa durante un proceso que se presentan en los conceptos o variables, siendo verídico, es decir, el problema de lo que quiere medir.” Es por eso que como técnica de medición para la variable dependiente y la independiente se utilizó la observación y como instrumento la guía de observación lo cual nos permitirá evaluar la socialización del niño antes durante y después de la aplicación de nuestra tesis.

Para la validación de nuestro instrumento de la variable independiente, consta de 15 ítems que fue validado con la ayuda de 1 expertos en educación de la U.C.V y 2 docentes la I.E. en la cual se llevó acabo la aplicación de nuestra tesis.

Confiabilidad

El instrumento fue aplicado a un grupo diferente, pero con las mismas características para posteriormente ser sometido al programa SPSS; para determinar la confiabilidad del instrumento se sometió a fiabilidad la prueba piloto a través del método de alfa de Crombach obteniendo una puntuación de 0.955 cuya consistencia interna de ítems presentados es confiable de una apreciación elevada.

2.5. Procedimientos: Al llegar a conocer nuestra problemática en nuestros niños se decidió buscar un arma con cual mejorar la socialización, encontrando al juego como la más indicada; teniendo nuestras dos variables se pasó a realizar la búsqueda de autores que sustenten nuestra investigación, realizándose a través de web, libros virtuales, en la biblioteca, para poder entender más de nuestro tema; una vez realizada la búsqueda de información se pasó a desarrollar la propuesta de aplicación, la cual fueron aprobadas por nuestros docentes; pasando luego a aplicar nuestro taller.

2.6. Método de análisis de datos: Para la presente investigación se consideró utilizar las siguientes fórmulas para el análisis de nuestros datos.

Frecuencia Absoluta: Se utilizó para poder conocer la cantidad de niños en el Jardín.

$$\sum_{i=1}^k n_i = n_1 + n_2 + \dots + n_k = N$$

Frecuencia Relativa: Se utilizó para conocer con la cantidad de niños con los que se trabajará.

$$n_i = \frac{f_i}{N}$$

Medida Aritmética: Se consideró pertinente utilizarla para conocer el resultado promedio de la tabla general de la evaluación del número de individuos sometidos a evaluación.

$$\bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + \dots + x_n}{N}$$

Desviación

estándar: Se utilizará para asignar los resultados de acuerdo a las dimensiones y tomando en cuenta el instrumento de cada variable juego y de la socialización.

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Coefficiente de Variación: Nos permitirá hallar la relación entre las variables, utilizando para la constancia de la hipótesis se utilizará la T Student, para saber si acepta o rechaza la hipótesis nula.

$$CV = \frac{S_x}{|\bar{x}|}$$

2.7. **Aspectos éticos:** se tuvieron en cuenta, la veracidad de los datos informativos, la protección de la identidad de los menores y la veracidad para la realización de los estudios.

III. RESULTADOS

Resultados generales

Tabla 3

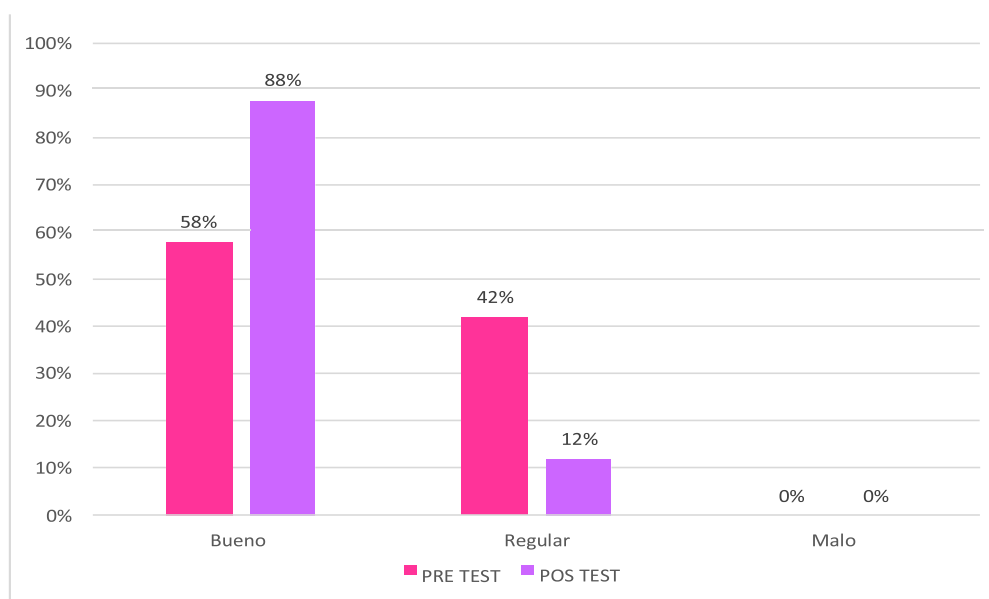
Resultado general del pre y post-test de la variable socialización

INTERVALO	NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
		Nº	%	Nº	%
31 a 45	Bueno	15	58 %	23	88%
16 a 30	Regular	11	42%	3	12%
1 a 15	Malo	0	0 %	0	0%
TOTAL		26	100%	26	100%

Fuente: instrumento del pre y post test

Figura 1

Resultado general del pre y post test de la variable socialización



Fuente: Tabla 3

Descripción

En la tabla 3 y figura 1 muestra en el pre test que 58% de los infantes están en un nivel bueno, el 42% está en un nivel regular y el 0% en un nivel malo; en el post-test que 88% de los infantes está en siempre, el 12% en a veces y el 0% en nunca.

RESULTADOS POR DIMENSIÓN

Tabla 4

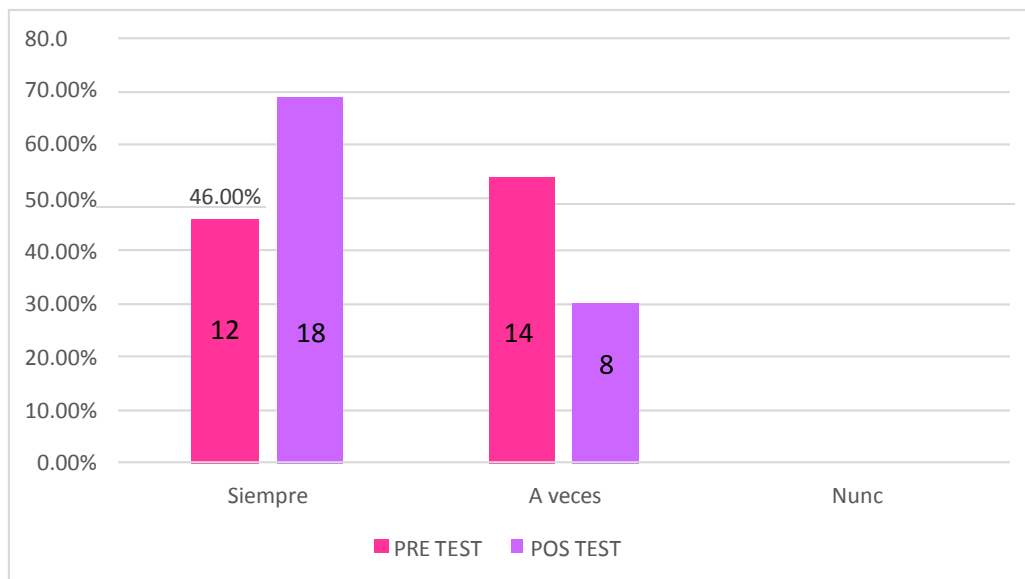
Pre y post test de la dimensión autoestima.

Valoración	Escala	PRE TEST		POS TEST	
		N.º	%	N.º	%
11 a 15	Bueno	12	46 %	18	69%
06 a 10	Regular	14	54%	8	30%
0 a 05	Malo	0	0 %	0	0%
TOTAL		26	100%	26	100%

Fuente: instrumento del pre y post test

Figura 2

Pre y post-test de la dimensión autoestima



Fuente: la tabla 4

Descripción:

En la tabla 3 y figura 2 muestra en el pre test que 46% de los infantes está en siempre, el 54% en a veces y el 0% en nunca; en el post test que 69% de los infantes está en siempre, el 30% en a veces y el 0% en nunca.

Tabla 5

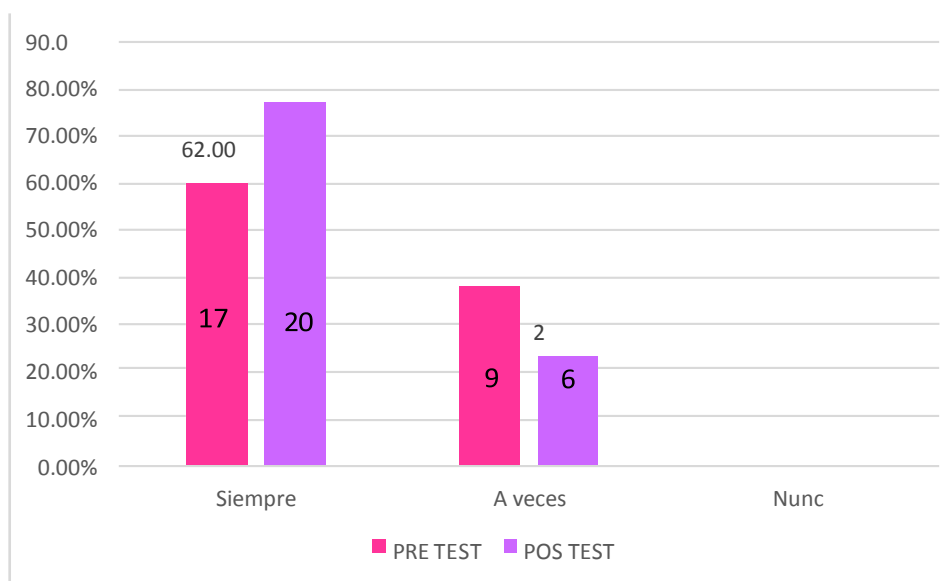
Pre y post test de la dimensión de comportamiento

INTERVALO	NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
		Nº	%	Nº	%
11 a 15	Bueno	17	62 %	20	77%
06 a 10	Regular	09	38%	6	23%
0 a 05	Malo	0	0 %	0	0%
TOTAL		26	100%	26	100%

Fuente: instrumento de pre y post test

Figura 3

Pre y post test de la dimensión de comportamiento



Fuente: la tabla 5

Descripción

En la tabla 5 y figura 3 muestra en el pre test que 62% de los infantes se encuentran en siempre el 38% en a veces y el 0% en nunca; en el post test que 77% de los infantes está siempre, y el 23% en a veces y el 0% en nunca.

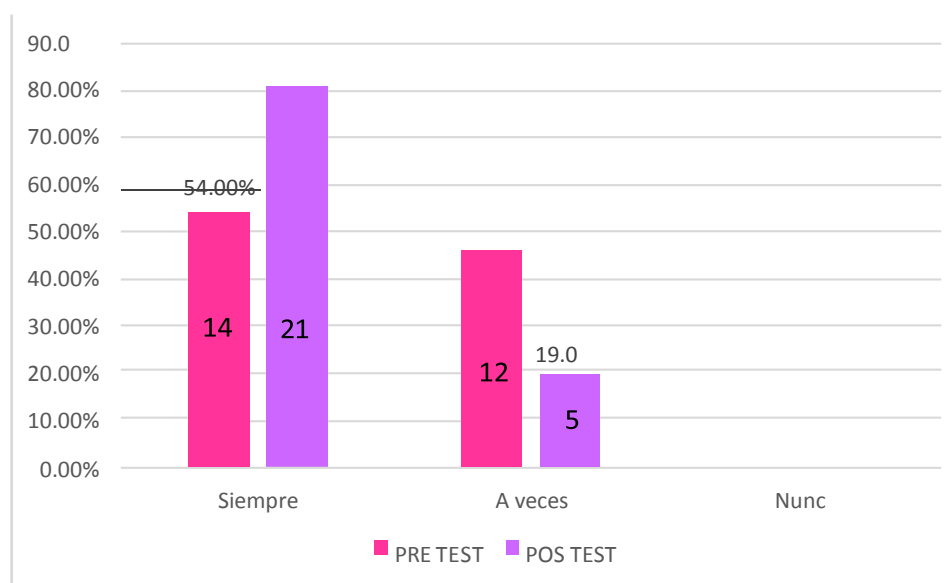
Tabla 6

Pre y post test de la dimensión de identificación

INTERVALO	NIVEL	PRE TEST		POS TEST	
		Nº	%	Nº	%
11 a 15	Bueno	14	54%	21	80%
06 a 10	Regular	12	46%	5	19%
0 a 05	Malo	0	0 %	0	0%
TOTAL		26	100%	26	100%

Fuente: instrumento de pre y post test

Figura 4. Pret y post test de la dimensión de identificación



Fuente: tabla 6

Descripción

En la tabla 6 y figura 4 muestra en el pre test que 54% de los infantes está en siempre el 46% en a veces y el 0 % en nunca; en el post-test qué 80% de los infantes está en siempre, y el 19% en a veces y el 0% en nunca.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Prueba de hipótesis

Hi: el juego como estrategia si influye significativamente para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 Alfredo Pinillo Goicochea.
Trujillo – 2019

Ho: El juego como estrategia no influye significativamente para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 Alfredo Pinillo Goicochea.
Trujillo – 2019

Tabla 7: Estadística de muestras emparejadas de variable dependiente

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,209	26	,005	,816	26	,000

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	PRETEST	32,27	26	5,048	,990
	POSTEST	36,69	26	4,515	,885
Par 2	AUTOESTIMAPRETES T	10,38	26	2,385	,468
	AUTOESTIMAPOSTES T	12,38	26	2,118	,415
Par 3	COMPORTAMIENTOP RETEST	11,00	26	1,980	,388
	COMPORTAMIENTOP OSTEST	11,85	26	1,713	,336
Par 4	IDENTIFICACIÓNPRET EST	11,27	26	2,219	,435
	IDENTIFICACIÓNPOST EST	36,69	26	4,515	,885

Fuente: SPSS

Tabla 8: La Prueba de t-student de la variable dependiente pre y post test

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia
					Inferior
Par 1	PRETEST - POSTEST	-4,423	2,318	,455	-5,359
Par 2	AUTOESTIMAPRETEST - AUTOESTIMAPOSTEST	-2,000	1,020	,200	-2,412
Par 3	COMPORTAMIENTOPRETEST - COMPORTAMIENTOPOSTEST	-,846	,881	,173	-1,202
Par 4	IDENTIFICACIÓNPRETEST - IDENTIFICACIÓNPOSTEST	-25,423	3,215	,630	-26,721

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas	t	gl	Sig. (bilateral)
		95% de intervalo de confianza de la diferencia			
		Superior			
Par 1	PRETEST - POSTEST	-3,487	-9,729	25	,000
Par 2	AUTOESTIMAPRETEST - AUTOESTIMAPOSTEST	-1,588	-10,000	25	,000
Par 3	COMPORTAMIENTOPRETEST - COMPORTAMIENTOPOSTEST	-,490	-4,900	25	,000
Par 4	IDENTIFICACIÓNPRETEST - IDENTIFICACIÓNPOSTEST	-24,125	-40,326	25	,000

Fuente: SPSS

Descripción:

De la tabla 8 se observa que el resultado obtenido del sig. (bilateral) resulta ,000 siendo menor que 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Hi), por lo que se concluye que El juego como estrategia si influye significativamente para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 Alfredo Pinillo Goicochea. Trujillo – 2019.

De la tabla N° 2 se observa que el resultado obtenido del sig. (bilateral) resulta ,000 siendo menor que 0,05, por lo que rechaza la Hipótesis nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Hi), por lo que se concluye que la aplicación de juegos cooperativos desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños de tres años.

IV. DISCUSIÓN:

Una vez obtenido los resultados se constará los resultados obtenidos en la discusión

El objetivo general de la presente tesis es el determinar si el juego mejora la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 207, los resultados obtenidos luego de aplicar las actividades, evidencia que los juegos si mejoran significativamente la socialización en los niños, para que la realización de los juegos sean eficientes, se tuvo en cuenta la edad de los niños y su nivel de aprendizaje al momento de planificarlos, siendo así que el juego es una herramienta significativa para la socialización de los niños habiendo reforzado en ellos reglas, la buena comunicación de sus sentimientos, el trabajo en equipo y la resolución de sus problemas. Siendo así que estamos de acuerdo con Udalge M. (2011) quien expresa que el juego es fundamental en la formación social, intelectual y biológico; dando así a los infantes la oportunidad de comunicar sus sentimientos y desacuerdos ayudando a su socialización.

En cuanto al nivel de socialización de los infantes se obtuvo los resultados, en el pretest que el 58% de los infantes se encontraban en un nivel bueno de socialización, luego de la aplicación de los juegos se observó en el postest que el 88% de los infantes se encontraban en un nivel bueno de socialización; evidenciando así un aumento en el nivel de socialización en el postest. Llegando a coincidir con Acaro E. (2016) quien en su pretes la mayoría de infantes manifestó un nivel malo de socialización (60%) y luego de aplicar su propuesta el 100% de los infantes manifestó un nivel alto en socialización lo cual manifestó que si hubo un aumento del nivel de socialización de los infantes.

Se aplicó el taller de juegos para mejorar la socialización, el cual fue significativo para la mejora de la socialización de los niños; consto de 15 actividades, las cuales al ir avanzando cada una, se iba evidenciando la mejora del trabajo en equipo de los niños, llegando a decir que el juego es una actividad que ayuda a la socialización de los niños, coincidiendo con lo que dice Palau (2010) el juego ayuda a que el niño se relacione con sus amigos, además de que ayuda a desarrollar la socialización ya que dentro de ellos aparecen conflictos que los niños deberán solucionar.

Al evaluar los resultados si el juego influye en las dimensiones de la socialización se constató en los resultados que:

En la dimensión de autoestima, los resultados en la tabla 4 nos muestra que en el pretest el 46% de los niños se encuentran en siempre, el 54% en a veces y el 0% en nunca, lo contrario que se observa en el posttest que el 69% de los niños están en siempre, el 30% en a veces el 0% en nunca, evidenciando así que el juego si logra desarrollar la dimensión de autoestima. Bañares al hablar de la dimensión afectivo – emocional, expresa que a través de estos juegos ayudando a controlar sus emociones, aumentando su autoestima y su aceptación permitiendo así tener un buen equilibrio emocional.

En la dimensión de comportamiento, en la tabla 5 los resultados nos muestran que en el pretest el 62% de los niños están en siempre, el 9% en a veces y 0% en nunca lo contrario de lo que se observa en el posttest que el 77% de los niños están en siempre, el 19% en a veces y 0% en nunca, dando a notar así que el juego ayuda en el desarrollo de la dimensión de comportamiento. Hidalgo (2011) expresa que el juego es de suma importancia para el desarrollo formativo del infante, desarrollando su autonomía y una manera correcta de expresarse.

En la dimensión de Identificación, tabla 6 en los resultados del pretest nos muestran que el 54% de los niños están en siempre el 46% en a veces y el 0% en nunca lo contrario que se observa en el posttest el 81% de los niños están en siempre el 19% en a veces y el 0% en nunca; evidenciando significativamente que el juego desarrolla a la dimensión de Identificación. Chayña (2018) habla de que los juegos implican el compartir, el que entre jugadores se den mensajes de apoyo, el trabajo en grupo y la ayuda a sus compañeros.

Al lograr constatar cada una de nuestros objetivos con otras investigaciones se llega a concluir que con la aplicación de los juegos se aumenta el nivel de socialización, teniendo impacto en cada una de las dimensiones que tiene la socialización, así como lo afirman los autores citados en esta tesis.

V. CONCLUSIONES

- El juego como estrategia mejoró la socialización de los niños significativamente ya que se obtuvo en la prueba T de student un valor de 0.000 siendo menor de 0.05
- El nivel de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207 a través de un pretest se obtuvieron los resultados de que el 58% de los niños están en un nivel bueno de socialización y que el 42% es un nivel regular; en el Post test. Los resultados evidenciaron una mejora que el 88% de los niños se encuentran en un nivel bueno de socialización, el 12% en un nivel regular. De esta manera se puede concluir que el nivel de socialización en los niños aumentó en un 30%.
- El taller de juegos para mejorar la socialización de los infantes se dio a notar que con las 15 actividades los niños iban trabajando más en equipo, las resoluciones de sus problemas eran más evidentes; es así que podemos decir que el juego ha demostrado su eficacia en la socialización en los niños.
- Los resultados según cada dimensión son las siguientes:
 - ✓ Los juegos desarrollaron la dimensión de Autoestima, pues en el pre test el 54% de los niños de 5 años está en siempre, mientras que, en el post test el 69% está en siempre.
 - ✓ Los juegos desarrollaron la dimensión de Comportamiento, pues en el pre test el 38% de los niños de 5 años está en siempre, mientras que, en el post test el 77% están en siempre.
 - ✓ Los juegos desarrollaron la dimensión de Identificación, pues en el pre test el 46% de los niños de 5 años están en siempre y en el post test el 80%, está en siempre.
- Después de procesar los datos y el resultado de la variable dependiente de acuerdo a la prueba estadística de T de Student, se concluye que la aplicación de los 15 Talleres de Juego influye en la socialización de los niños una vez que se aplicó el programa dado que el valor de $p = 0,000$ es menor que 0.05, lo que evidencia una mejora sostenible en el nivel de socialización en los niños.

VI. RECOMENDACIONES:

- A la directora

Se sugiere que debe propiciar el uso de todo tipo de juegos durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje ya que favorece a la socialización entre compañeros y de los aprendizajes.

- A la docente

puedan desarrollar talleres de capacitación utilizando los diversos tipos de juego en el desarrollo de las actividades educativas, ya que ayuda al niño a su desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo de los estudiantes, orientándoles a fundamentarlos para lograr mejorar una buena socialización entre sus compañeros y docente.

- A los padres de familia

Que deben participar en toda la actividad planteadas de la Institución educativa con el fin de brindar seguridad a sus hijos y ofrecerle mucho cariño y mostrando confianza y respeto a sus hijos, de esa forma se sentirán seguros y tener mayores probabilidades de socializar de forma exitosa con las demás personas

REFERENCIAS

- Acaro C. (2016) " *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. marvista- paita, 2015.* (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote Piura, Piura, Perú.
- Acosta, L. [Un nuevo día]. (2016, noviembre 16). *La importancia de la socialización en los niños* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9RZ2zpHurf4>
- Alcoser, N. (2002). " *El papel de los padres y maestros en la socialización del niño escolar*" (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Campeche, México.
- Betancur, T. (2010). La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización. *Caldas*. Disponible en <https://www.scribd.com/doc/.../InteracciónNiños-3-a-5-Años-Procesos-de-Socialización>.
- Cabeza. D y Tamayo. C. (2014). Talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños. *Revista In Crescendo - Educación y Humanidades*, Vol. 01 No 02, 2014, pp. 101 – 107
- Cuba y Palpa (2015) en su tesis: " *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara*" de la ciudad Lima – Perú 2015". Universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional. Lima, Perú
Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1>
- Chayña. G (2018). *Desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo – emocional a través del juego en niños y niñas de la I.E.I. n°207 "José Antonio Encinas" puno en el marco del currículo nacional* Lima - Perú obtenido de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/7959/4/2018_CHAY%C3%91A_G_ONZALES_VIRGINIA_ESTHER.pdf
- Dadic, M. (2013) " *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Julcan*". (tesis de pregrado) Universidad Antenor Orrego, Trujillo, Perú.

- Delgado, L. (2011). El juego infantil y su metodología. Editorial Parrinfo S.A. Madrid: España. Recuperado el 14 de mayo del 2015 en https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Essays, UK. (2018). The importance of socialization. Recuperado de <https://www.ukessays.com/essays/sociology/the-importance-of-socialization.php?vref=1>
- García & Moreno (2016) “*Influencia de la biodanza en la socialización de los niños de 4 años de la I.E. N°1564 “Radiantes Capullitos” urb. Chimú-Trujillo-2015*” (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Gonzales y Sotil (2013) “*El juego, el teatro y la poesía como estrategia de aprendizaje*”. Huánuco: Ediciones biblioteca Nacional del Perú. Primera Edición.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M.P. (2010) *Metodología de la Investigación* (5ª Ed.). México: McGraw Hill Educación.
- Hernández & León (2018) “*Influencia del juego basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización en estudiantes de educación inicial*” (tesis de pregrado). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo, Perú.
- Lacunza y Gonzales (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades. XII.* (23), 159-182
- Ley General de Educación N°28044. Ministerio de Educación, Lima, Perú, julio del 2003.
- Leyva, A. (2011). *La socialización preescolar* (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Michoacán, México.
- Luzuriaga. (2001) *Diccionario de pedagogía*. Buen aire: Editorial Losada. S.A
- Meneses y Monge (2 de septiembre del 2001) El juego en los niños: enfoque pedagógico. *Educación.* (25), 113-124
- Núñez y Alba (12 de diciembre del 2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. *Revista Pueblos y Fronteras Digital.* (6), 105-128
- Rivas y Verastegui (2013) “*programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber Y Fantasía Con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013*”. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú: obtenido de:

- <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4700/RIVAS%20SIMBA%20C3%91A-VERASTEGUI%20RIVERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suarez Lopinta (2018) “*Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018*”. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19835/SUAREZ_LD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Surià R. (2010) Socialización y Desarrollo Social. [Archivo PDF]. Recuperado de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%20%20SOCIALIZACION%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf>
- Tuz, M. (2016) “*influencia del juego basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización en estudiantes de educación inicial*” (tesis para pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Yucatán, México
- Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar. México: Universidad pedagógica nacional* recuperado: <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>
- Vázquez J. (2014) “*Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la i. E. N° 329, sarabamba – chota - 2014. Cajamarca, Perú*”. Universidad Nacional de Cajamarca obtenido de <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1279/PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20RECREATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20SOCIALIZACION%20DE%20LOS%20NI%20C3%91OS%20Y%20NI%20C3%91AS%20DE%205%20A%20C3%91OS%20DEL%20N.pdf?sequence=1>
[HYPERLINK](#)
- Vásquez, J. (2016) “*taller juego de roles para desarrollar socialización en niños de cinco años - centro de estimulación temprana “creciendo con amor” Chiclayo 2016*”. Universidad Cesar Vallejo recuperado por: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/29296/Vasquez_PLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Verde, M. (2002) “*Importancia de la socialización en el niño preescolar*” (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Mazatlán, México

ANEXOS

ANEXOS 1: INSTRUMENTO:

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

I. INSTRUCCIONES:

La presente guía de observación servirá para evaluar en qué nivel de socialización se encuentra el estudiante de 5 años. Marque con una X en el casillero que observe que se encuentre él.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Fecha:

1.3. Estudiante:

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

N°	ÍTEMS	N	A V	S
	AUTOESTIMA			
1	Menciona halagos a su persona.			
2	Dice palabras positivas a otros compañeros			
3	Suele ser el primero en conversar a otro niño que no conoce			
4	Se integra fácilmente al grupo			
5	Se siente capaz de realizar diversas actividades			
	COMPORTAMIENTO			
6	Sigue reglas acordadas			
7	Sonríe y saluda a las personas que no conoce.			
8	Pide disculpa ante una mala acción			
9	Hace uso de palabras mágicas			
10	Ayuda a sus demás compañeros			
	IDENTIFICACIÓN			
11	Es solidario con sus compañeros ante una dificultad			
12	Ayuda a guardar los juegos a sus compañeros.			
13	Ayuda a sus compañeros cuando sufre algún accidente.			
14	Busca soluciones ante un problema que se les presenta.			
15	Comparte sus materiales con sus compañeros.			

TABLA DE VALORACIÓN

MALO	1 al 15
REGULAR	16 al 30
BUENO	31 al 45

PUNTAJE POR DIMENSIÓN

MALO	0 al 5
REGULAR	6 al 10
BUENO	11 al 15

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN
BAREMACIÓN DE LA PRUEBA

1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del Test	GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN
Objetivo	Determinar si el juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea.
Dimensiones que mide	Autoestima, comportamiento, identificación
Total, de indicadores/ítems	15
Tipo de puntuación	Numérica/opción: Nunca, A veces, Siempre
Valor total de la prueba	45 puntos
Tipo de administración	Directa Individual
Tiempo de administración	2 horas
Autores	Chamorro Reyes Elaine Yupanqui Cruzado Elizabeth
Editor	Sin editor
Fecha última de elaboración	junio 2019
Constructo que se evalúa	Socialización
Área de aplicación	Pedagogía
Base teórica	Teoría de la Socialización
Soporte	Lápiz y papel impreso

2. CALIFICACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
AUTOESTIMA	1,2,3,4,5	05	15	11-15	Bueno
				6-10	Regular
				0-5	Malo
COMPORTAMIENTO	6,7,8,9,10,	05	15	11-15	Bueno
				6-10	Regular
				0-5	Malo
IDNETIFICACION	11,12,13, 14,15	05	15	11-15	Bueno
				6-10	Regular
				0-5	Malo

3. CALIFICACIÓN GENERAL

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Socialización	15	15	31-45	Bueno
			16-30	Regular
			0-15	Malo

4. VALORACIÓN

Características	Valoración cualitativa	Puntuación (Min=0 Max=5)
Calidad de redacción		
Fundamentación teórica		
Validez de contenido		
Validez de constructo		
Validez predictiva		
Fiabilidad de consistencia interna		

ANEXO 2: CONFIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,955	15

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	23	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	23	100,0

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	37,96	37,498	,801	,951
VAR00002	37,91	37,447	,815	,951
VAR00003	38,04	39,771	,591	,956
VAR00004	37,87	41,028	,626	,954
VAR00005	38,00	39,636	,694	,953
VAR00006	37,83	38,150	,844	,950
VAR00007	37,83	38,150	,844	,950
VAR00008	37,74	38,565	,838	,950
VAR00009	37,83	38,150	,844	,950
VAR00010	37,74	39,565	,818	,951
VAR00011	37,70	41,221	,763	,953
VAR00012	37,74	41,565	,630	,954
VAR00013	37,65	41,510	,798	,953
VAR00014	37,74	39,929	,759	,952
VAR00015	37,74	39,929	,759	,952

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
40,52	45,170	6,721	15

ANEXO 3: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1° Evaluador: (PROFESOR VICTOR ROJAS RIOS)

2° Evaluador: Nelly Bazán Montes



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN DE SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS

OBJETIVO: Determinar la efectividad del juego para mejorar la socialización de los niños de 5 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de Trujillo. Abril-Julio 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 5 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Chamorro Reyes, Elaine

Yupanqui Cruzado, Elizabeth

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

DOCTORA EN EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

MUY ALTO
BAJO

~~ALTO~~

MEDIO

BAJO

MUY

Nelly Bazán Montes
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION DE NIÑOS DE 5 AÑOS DEL I.E. 207 "ALFREDO PINILLOS GOICOCHEA", TRUJILLO-2019"

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				0	1	2	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSION	RELACION ENTRE DIMENSION Y EL INDICADOR	RELACION ENTRE EL INDICADOR Y LOS ITEMS	RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	SI		NO		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
SOCIALIZACIÓN	AUTESTIMA	El niño tiene una aceptación propia positiva	Menciona halagos a su persona.				X	X	X	X					
		Dice palabras positivas a otros compañeros.			X	X	X	X							
	Acepta el hecho de perder en un juego.	Suele ser el primero en conversar a otro niño que no conoce.		X	X	X	X								
		Se integra fácilmente al grupo.		X	X	X	X								
		Se siente capaz de realizar diversas actividades		X	X	X	X								
	COMPORTAMIENTO	Juega con sus compañeros	Sigue reglas acordadas.				X	X	X	X					
s de		Sonríe y saluda a las personas que no conoce.				X	X	X	X						

		manera armónica																
		Sigue las reglas	Pide disculpa ante una mala acción.				X		X		X		X					
			Hace uso de palabras mágicas.				X		X		X		X					
			Ayuda a sus demás compañeros.				X		X		X		X					
	INDENTIFI CACCÓN	Es responsable de los actos que realiza.	Es solidario con sus compañeros ante una dificultad				X		X		X		X					
				Ayuda a guardar los juegos a sus compañeros.				X		X		X		X				
				Ayuda a sus compañeros cuando sufre algún accidente.				X		X		X		X				
			Es responsable de los actos que realiza.	Busca soluciones ante un problema que se les presenta.				X		X		X		X				
		Comparte sus materiales con sus compañeros.					X		X		X		X					


 FIRMA DEL EVALUADOR

3° Evaluador: María Gonzales Obando

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN DE SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS

OBJETIVO: Determinar la efectividad del juego para mejorar la socialización de los niños de 5 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de Trujillo. Abril-Julio 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 5 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Chamorro Reyes, Elainè

Yupanqui Cruzado, Elizabeth

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Doctora En Educación

VALORACIÓN:

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY

BAJO


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION DE NIÑOS DE 5 AÑOS DEL I.E. 207 "ALFREDO PINILLOS GOICOCHEA", TRUJILLO-2019"

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				0	1	2	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSION	RELACION ENTRE DIMENSION Y EL INDICADOR	RELACION ENTRE EL INDICADOR Y LA OPCION DE RESPUESTA	RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA OPCION DE RESPUESTA	SI		NO			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
SOCIALIZACIÓN	AUTESTIMA	El niño tiene una aceptación propia positiva	Menciona halagos a su persona. Dice palabras positivas a otros compañeros.				X		X		X		X			
		Acepta el hecho de perder en un juego.	Suele ser el primero en conversar a otro niño que no conoce. Se integra fácilmente al grupo. Se siente capaz de realizar diversas actividades				X		X		X		X			
	COMPORTAMIENTO	Juega con sus compañeros de	Sigue reglas acordadas. Sonríe y saluda a las personas que no conoce.				X		X		X		X			

	manera armónica																	
	Sigue las reglas	Pide disculpa ante una mala acción.					X	X	X	X								
		Hace uso de palabras mágicas.					X	X	X	X								
		Ayuda a sus demás compañeros.					X	X	X	X								
INDENTIFI CACCÓN	Es responsable de los actos que realiza.	Es solidario con sus compañeros ante una dificultad					X	X	X	X								
		Ayuda a guardar los juegos a sus compañeros.					X	X	X	X								
Ayuda a sus compañeros cuando sufre algún accidente.							X	X	X	X								
	Es responsable de los actos que realiza.	Busca soluciones ante un problema que se les presenta.					X	X	X	X								
		Comparte sus materiales con sus compañeros.					X	X	X	X								


FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 4: PROPUESTA

PROPUESTA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SACIALIZACIÓN DE NIÑOS DE 5 AÑOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN: Jardín 207 “Alfredo Pinillos”
- 1.2. NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3. DIRECCIÓN: Sabogal
- 1.4. INVESTIGADORAS: Chamorro Reyes, Elainé y Yupanqui Cruzado, Elizabeth
- 1.5. AULA: Armonía
- 1.6. BENEFICIARIOS: Alumnos del aula Armonía
- 1.7. NUMERO DE ESTUDIANTES: 26 estudiantes
- 1.8. DURACIÓN:
 - 1.8.1. INICIO: A
 - 1.8.2. TERMINO: Diciembre
- 1.9. HORARIO DE TRABAJO: lunes – viernes de 8:30 am – 12:15 pm

II. FUNDAMENTACIÓN:

Con el presente trabajo de investigación tiene como principal fundamentación que el niño mejore su socialización a través del juego por lo cual se realizará 15 actividades de juegos, Ya que se pudo percibir diferentes problemas de socialización que tienen los niños de 5 años de la I.E. Alfredo Pinillos Goicochea con sus demás compañeros y se tomó en cuenta mejorar la socialización. Así como docente debe emplear estrategias innovadoras como el juego para el desarrollo personal y social de los niños.

III. OBJETIVOS:

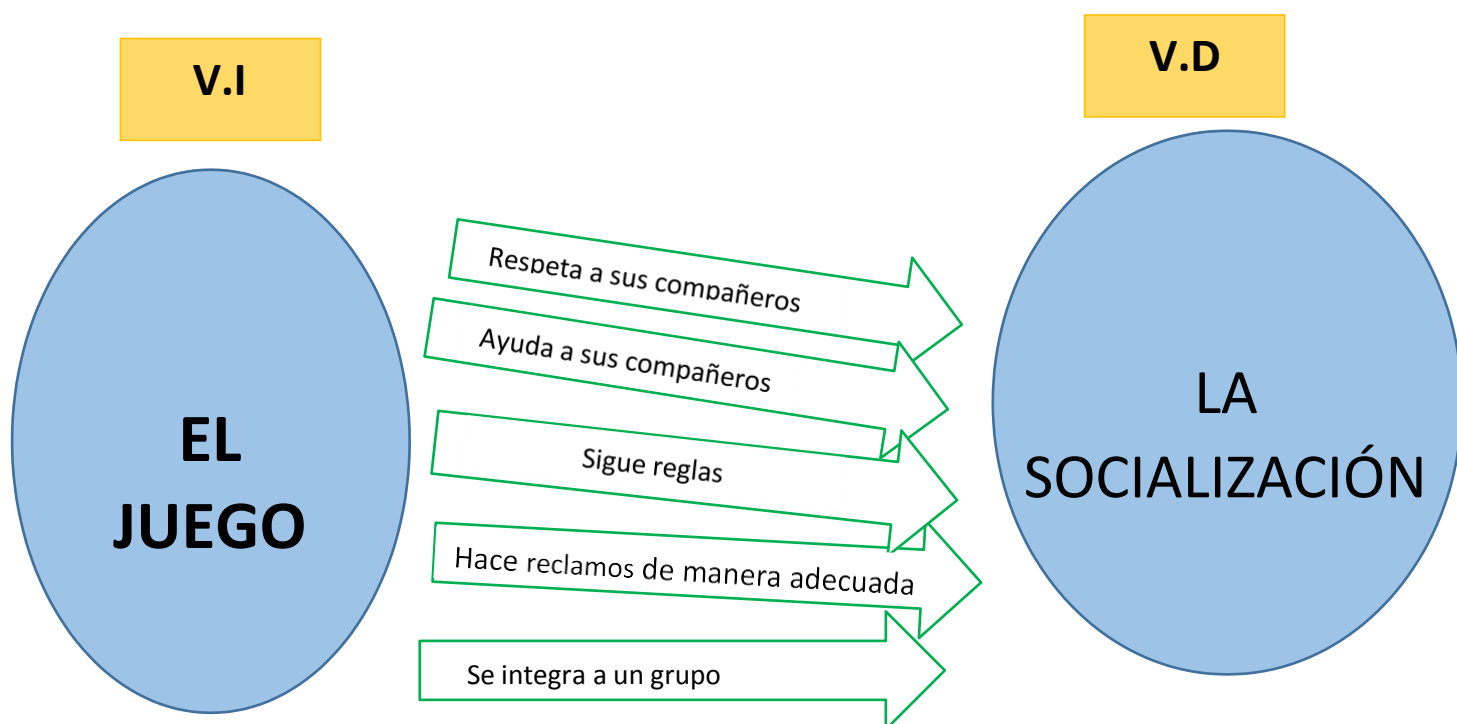
3.1 OBJETIVO GENERAL:

- Aplicar diferentes actividades de sesiones de juegos como estrategia para mejorar la socialización, en los niños y niñas de 5 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de Trujillo. Abril-Julio 2019.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Propiciar la socialización del niño mediante la interacción de los juegos.
- Promover el trabajo en equipo dentro del aula y mejorar su socialización a través de diferentes actividades de juego.
- Diseñar, validar y aplicar estrategias que permitan desarrollar los diversos juegos para mejorar el proceso de socialización de los estudiantes de 5 años.

IV. DESCRIPCIÓN:



El juego como estrategia influye directamente a la variable dependiente que es la Socialización para mejorar y lograra así las competencias que requiere una buena socialización.

V. METAS:

- a. Lograr la participación activa de los 26 niños de 5 años.
- b. Motivar las ganas de aprender en los 15 talleres de juego, logrando eliminar las diferencias y dificultades en cada juego.
- c. Que los niños aprendan valores.
- d. Enseñar a través del juego el cómo actuar como un buen ciudadano.

VI. RECURSOS Y MATERIALES:

6.1. HUMANOS:

- Investigadoras Chamorro Reyes, Elaine y Yupanqui Cruzado Elizabeth.
- Todos los niños de 5 años del aula Armonía del jardín Alfredo Pinillos.

6.2.MATERIALES:

- PELOTAS
- ULAS ULAS
- SOGAS
- CAJAS
- PLUMONES
- PAPELOTES
- PAPEL BOND
- LAPICERO
- CAJAS
- CARTON
- TARJETAS
- PELOTA
- HUELLAS DE PIES
- BOLOS

VII. EVALUACIÓN:

El juego será evaluado a través de una guía de observación, de manera que permita establecer si se logró o no las metas del día.

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

SEMANAS	ACTIVIDADES DE JUEGOS	2019				
		AGOS	SET	OCT	NOV	DIC
	Aplicar pre test					
01	La ruleta de emociones					
02	Encestar pelotas					
03	Tumbas latas					
04	Juego de memoria					
05	Pelota túnel					
06	Encuentra a tu pareja					
07	Jugando a las palmadas					
08	Juego Ensalada de frutas					
09	Circuito mágico					
10	Jalemos amigos					
11	Siguiendo mis huellas por los aros					
12	El dragón					
13	Cruzando el rio					
14	La casa sucia					
15	¿Quién falta?					
	Aplicación del Post Test					

IX. BIBLIOGRAFÍAS:

- Peña L. “Desarrollo de la afectividad a través de juego en niños pre escolar” recuperado: <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>
- Vásquez J. en la tesis: “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329, SARABAMBA – CHOTA – 2014” recuperado de <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1279/PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20RECREATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20SOCIALIZACION%20DE%20LOS%20NIOS%20Y%20NIAS%20DE%205%20A%C3%91OS%20DEL%20N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21522/chapo%C3%B1anod.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

X. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

Se desarrollará los talleres programados en las fechas indicadas o conforme a la docente del aula lo requiera.

JUEGO N°1

TÍTULO DE JUEGO: “La ruleta de emociones”

OBJETIVO: del que los niños expresen sus emociones

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.

NUMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 25min



MATERIALES: ruleta, cartón, imágenes de emociones, tarjetas de colores

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

La maestra les comunica a los niños que vamos a realizar un juego muy bonito y divertido llamado “La ruleta de las emociones”. A continuación, explica cómo se llevará a cabo el juego, cada niño girará la ruleta el cual contiene caras de diferentes emociones y cada una de ellas representa un color: el amarillo representa alegría, rojo representa enojado, verde representa felicidad y azul representa tristeza.

La maestra pide la participación de los niños de forma voluntaria para que gire la ruleta de las emociones. De tal modo que al momento de girar la ruleta la flecha indicará un color con la emoción respectiva, por ejemplo: si a Pedrito le tocó el color amarillo que es la alegría se le dará la tarjeta amarilla con la actividad que corresponde tendrá que demostrar la expresión de alegría y así sucesivamente con las demás emociones.

Acuerdo o toma de Decisiones: La maestra propone a los niños que piensen en situaciones cotidianas que los hacen sentir diversas emociones. Luego deberán contarle en el aula para que sus compañeros escuchen como se sienten, por ejemplo: Me siento contento cuando..., me siento triste cuando siento miedo cuando me siento molesto cuando.

ANEXOS:



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante:

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°2

TÍTULO DE JUEGO: “Encestar Pelotas”

OBJETIVO: Que los niños introduzcan la pelota en el recipiente.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 25min

MATERIALES: Pelotas, tina, balde o caja (un recipiente).

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

El juego consiste en encestar pelotas. Para ello, el adulto prepara previamente el espacio que debe ser amplio y permitir el libre desplazamiento de los niños y las niñas, escogiendo un lugar donde colocar el recipiente para encestar, a una distancia que permita encestar a los niños.

Se puede invitar a los niños y niñas formar grupos (5 grupos) uno por grupo saldrá y lanzarán las pelotas los niños que logren encestarlas se colocará un punto en un cuadro de doble entrada, al finalizar de lanzar todos los niños se sumara los puntos y darán los equipos ganadores. Practicar lanzando las pelotas lo más lejos que puedan. El juego se trata de lanzar las pelotas tratando de encestar.

ANEXOS:



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°3

TÍTULO DE JUEGO: “Tumba latas”

OBJETIVO: Tirar los tarros que se encuentren en el piso.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Botellas o tarros y pelotas

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

Las Practicantes darán algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad, se colocará tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño luego seguirán las indicaciones de la maestra. Se dividirá a los niños y niñas en 2 grupos, y se armaran dos torres una por grupo, la torre con base de cuatro, con latas de leche, y se le dará al niño una pelota, el niño tendrá que lanzar la pelota y botar la mayor cantidad de latas, todos los niños participan.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha.....

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°4

TÍTULO DE JUEGO: “Juego de memoria”

OBJETIVO: Recuerda y encuentra la pareja de la cartilla que saco primero.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Cartillas con sus fichas de animalitos.

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

La docente ordena a los niños en su sitio y les presenta cartillas con sus fichas, les dice que con ella vamos a jugar aprendiendo se les muestra a los niños las cartillas y les pide que observen minuciosamente. Ahora la practicante pide de vuelta las cartillas y da las instrucciones e indica que se colocará las cartillas boca abajo y solo darán la vuelta a una Cartillas un par por niño, al encontrar el par de la cartilla la voltean ambas figuras se pondrán en un costado y así sucesivamente hasta terminar con la ficha.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°5

TÍTULO DE JUEGO: “Pelota túnel”

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes desarrollen el termino de cooperación y socialización.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.
- Trabajar con armonía

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Pelotas

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se inicia formando a los estudiantes en columna de diez o más, sin mayor separación entre ellos. El primer jugador lanza la bola hacia atrás, rodando entre las piernas de los jugadores que se encuentran abiertas y se inician el juego. Al recibir el último jugador la pelota, sale corriendo hacia adelante, se ubica en el primer puesto y continua el juego, hasta que el primero quede último; en este juego se necesita la comunicación entre los jugadores para que la pelota no salga fuera.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°6

TÍTULO DE JUEGO: “Encuentra a tu pareja”

OBJETIVO: Relacionarse con el grupo y reconocer diferentes sonidos.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Pañuelos y varios instrumentos (flauta, triángulo, tambor, cascabel, etc.)

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

Todo el grupo se divide en parejas y a cada pareja se le asigna un instrumento. (Para realizar las parejas, realizamos una dinámica). A uno de los miembros de la pareja se le taparán los ojos con un pañuelo y al otro se le dará el instrumento.

Los niños que tengan el instrumento se dispersarán por el espacio (sin moverse) y empezarán a tocar el instrumento que les haya correspondido. A su vez, los niños que tengan los ojos vendados tendrán que buscar a su pareja mediante el sentido auditivo.

Cuando todos los niños hayan encontrado a su pareja se hará a la inversa, de manera que el que llevaba el pañuelo ahora tocará un instrumento y el otro tendrá que buscarlo con los ojos tapados.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
		1	2	3
	DIMENSIÓN: Juego Motor			
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°7

TÍTULO DE JUEGO: “Jugando a las palmadas”

OBJETIVO: desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: ninguno.

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados unos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 o 3 veces, después comienza a dar palmadas al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco, cumplirán un reto todos los que se equivoquen.

Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada, pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
		1	2	3
	DIMENSIÓN: Juego Motor			
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO

Nº8 TÍTULO DE JUEGO: “Ensalada de frutas”

OBJETIVO: no dejarse atrapar, comunicación.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: ninguno

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

Todos en círculo, y el animador en el centro, mientras los jugadores se les atribuyen nombres de frutas. Con los ojos cerrados, el animador pronuncia dos nombres de frutas y estos cambian de lugar procurando no dejarse atrapar por el animador. Si este último dice: "ensalada de frutas", todos los participantes cambian de lugar y el juego continúa con un nuevo guía.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

III. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°9

TÍTULO DE JUEGO: “Circuito mágico”

OBJETIVO: Pasar cada obstáculo colocado.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Colchoneta, Aros, Cajas, Pisos tatamis y Telas

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

La maestra presenta a los niños el circuito mágico y dice a los niños que ahora vamos a jugar por el circuito. - La maestra brinda las indicaciones y los niños y deberán comenzar el circuito de la siguiente forma: primero los niños deben ir gateando, después pasar por los aros saltando hasta llegar a un obstáculo donde saltarán 20 cm, para dar luego un volantín y terminar amarrando el pañuelo al palo.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°10

TÍTULO DE JUEGO: “Jalemos amigos”

OBJETIVO: Comunicación entre compañeros.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Respetar mi turno.

NUMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: cinta de color

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se forma dos filas donde los niños se cogen de la cintura como formando un gusano donde los dos primeros de cada afila se pondrán frente al otro y comenzarán jalarsse hasta llegar de jalar amigos hasta su línea indicada. Al finalizar el juego el grupo que tenga menos amigos perderán y cumplirán un reto.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°11

TÍTULO DE JUEGO: “Siguiendo mis huellas por los aros”

OBJETIVO: pasar los aros siguiendo las huellas.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales y juguetes.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: huellas de cartón y aros.

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se necesita unas huellas de colores y unos aros. Las huellas se ubican de formas distintas: unos adentro de los aros y otros afuera. El niño tiene que seguir la secuencia que indica los pies saltando de un aro a otro.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
	DIMENSIÓN: Juego Motor	1	2	3
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°12

TÍTULO DE JUEGO: “El dragón”

OBJETIVO: pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Pañuelos

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DE JUEGO:

se divide al grupo en subgrupos de 8 o 7 niños. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

III. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.4 Institución Educativa.....

1.5 Fecha:

1.6 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
		1	2	3
	DIMENSIÓN: Juego Motor			
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°13

TÍTULO DE JUEGO: “Cruzando el río”

OBJETIVO: El juego requiere un trabajo en equipo para avanzar y no caerse, colocándose todos en el cartón.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: Cartón y cinta de color.

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DE JUEGO:

Se forma dos grupos (rojo y verde) a cada grupo se le entregará 2 pedazos de cartón del tamaño adecuada para que todo el grupo pueda entrar y pararse sobre el (bien apretados). El juego consiste en que los grupos deberán pasar el río hasta la orilla (línea), tratando de llegar la otra orilla con los dos pedazos de cartón. Debe parar todo el grupo en una de los cartones, colocar el otro cartón cerca de ellos, saltar todo el grupo al siguiente cartón sin tocar el suelo (el que cae se ahoga en el río), tomar el cartón que quedo atrás y colocarse delante y así sucesivamente.



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
		1	2	3
	DIMENSIÓN: Juego Motor			
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°14

TÍTULO DE JUEGO: “La casa sucia”

OBJETIVO: Aprender a escuchar, obedecer reglas, respetar los tiempos y relacionarse con sus compañeros.

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales.
- Ordeno los materiales que utilice.
- Respetar mi turno.

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: pelotas o bolitas de papel.

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DE JUEGO:

El juego consiste en que se dividirán dos grupos, se jugará en 3 tiempos de 6 minutos), cada grupo tendrá un lugar específico que será denominado su casa (separado cada grupo por una línea). Se les entregara una cantidad de pelotas o bolitas de papel a cada grupo y se les dará un tiempo para que los grupos se lancen el mayor número de pelotas, si el compañero del otro grupo no logra atrapar la pelota no deberá recoger las pelotas; al finalizar el tiempo se contarán las pelotas de cada casa y el grupo que tenga más pelotas sobre el piso será quien tiene la casa más sucia



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
		1	2	3
	DIMENSIÓN: Juego Motor			
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

JUEGO N°15

TÍTULO DE JUEGO: ¿Quién falta?

OBJETIVO: Recordar que compañero falta

REGLAS Y NORMAS:

- Cuidar mi cuerpo y el de mis compañeros.
- Comparto los materiales.
- Ordeno los materiales que utilice.

Respetar mi turno

NÚMERO DE PERSONAS: 26 niños

DURACIÓN: 45min

MATERIALES: sabanas y vendas

AMBIENTE: Aula Armonía de 5 años

DESARROLLO DE JUEGO:

Se les pide a los niños cerrar sus ojos, luego el instructor 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 sabana. Después de que el niño este escondido se les va a pedir a los otros niños que abran sus ojos y adivinen quien es la persona que está escondida. La actividad debe comenzar escondiéndose primero el mismo instructor y permitirles a los niños que lo identifiquen como la persona que falta. Luego que se le pide a uno de los niños que se esconda (hay que estar seguro que el niño se sienta cómodo debajo de la sabana).



GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

EDAD: 5 años

AULA: Armonía

TURNO: Mañana

I. INSTRUCCIONES: La actual guía de observación tiene como propósito recoger información acerca del juego de los niños en las diferentes actividades que se aplicara. Escribir el valor evidenciando el nivel en que se encuentra el niño.

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa.....

1.2 Fecha:

1.3 Estudiante.....

Leyenda:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

		N	A V	S
		1	2	3
	DIMENSIÓN: Juego Motor			
1	encesta una pelota a un punto fijo			
2	Lanza con ambas manos la pelota a un punto fijo para derrumbar objetos			
3	Salta con un pie o dos pies con facilidad			
4	Salta con los dos pies con facilidad			
	DIMENSIÓN: Juego Cognitivo			
5	Participa en los juegos grupales.			
6	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
7	Realiza agrupación hasta 9 elementos			
8	Identifica imágenes según sus características, forma o color.			
	DIMENSIÓN: Social			
9	Anima a sus compañeros durante el juego.			
10	Se agrupa a diversos equipos con facilidad.			
11	Participa en grupo compartiendo los materiales			
12	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			
	DIMENSIÓN: Juego afectivo – emocional			
13	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
14	Se comunica de manera positiva con sus compañeros de juego.			
15	Acoge a un compañero y lo integra a su equipo y le brinda mucho cariño			
15	Demuestra alegría al jugar en equipo			

ANEXO 5: PRUEBA PILOTO

ESTUDIANTES		AUTOESTIMA					COMPORTAMIENTO					IDENTIFICACIÓN						
N°	NOMBRES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL	VALORACIÓN
1	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	44	BUENO
3	MASCULINO	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	21	REGULAR
3	MASCULINO	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	40	BUENO
4	MASCULINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
5	MASCULINO	1	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	37	REGULAR
6	FEMENINO	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	BUENO
7	MASCULINO	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	37	BUENO
8	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
9	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
10	FEMENINO	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	BUENO
11	FEMENINO	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	42	BUENO
12	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
13	FEMENINO	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	BUENO
14	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
15	MASCULINO	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	22	REGULAR
16	MASCULINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
17	FEMENINO	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	BUENO
18	FEMENINO	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	37	BUENO
19	MASCULINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
20	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	37	BUENO
21	FEMENINO	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	BUENO
22	MASCULINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO
23	FEMENINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	BUENO

ANEXO 6: BASES DE DATOS DEL PRE TEST

ESTUDIANTES	AUTOESTIMA						COMPORTAMIENTO						IDENTIFICACIÓN					TOTAL VALORACIÓN		
	N°	1	2	3	4	5	TOTAL	6	7	8	9	10	TOTAL	11	12	13	14			15
1	3	2	3	3	2	13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	42	BUENO
3	1	2	1	1	2	7	3	1	2	3	2	11	2	2	2	1	3	10	28	REGULAR
3	2	2	3	3	2	12	1	2	2	2	2	9	2	3	3	2	2	12	33	BUENO
4	2	2	1	2	2	9	3	2	2	2	2	11	2	3	2	1	2	10	30	REGULAR
5	3	2	2	3	3	13	2	3	3	2	2	12	2	3	2	2	2	11	36	BUENO
6	2	1	2	2	3	10	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	27	REGULAR
7	3	1	2	3	3	12	2	2	3	2	2	11	2	2	2	2	2	10	33	BUENO
8	2	2	3	3	3	13	2	3	2	2	2	11	1	2	2	2	3	10	34	BUENO
9	3	2	3	3	3	14	2	2	3	3	2	12	2	3	3	2	3	13	29	BUENO
10	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	1	2	9	27	REGULAR
11	1	2	1	2	2	8	2	1	2	3	2	10	2	3	3	3	3	14	32	BUENO
12	1	1	2	2	2	8	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	27	REGULAR
13	2	2	3	3	3	13	1	3	2	3	2	11	2	3	2	2	3	12	36	BUENO
14	3	2	3	2	3	13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	43	BUENO
15	1	1	1	2	2	7	2	1	2	3	2	10	3	2	2	2	3	12	29	REGULAR
16	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	2	9	1	2	2	2	2	9	27	REGULAR
17	1	1	2	2	2	8	2	3	2	3	2	12	3	3	3	2	3	14	34	BUENO
18	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	28	REGULAR
19	2	1	2	2	3	10	1	2	1	2	1	7	2	1	2	1	2	8	25	REGULAR
20	2	2	3	3	2	12	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	39	BUENO
21	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	28	REGULAR
22	2	2	1	1	2	8	3	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	36	BUENO
23	3	3	2	2	3	13	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	3	15	41	BUENO
24	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	29	REGULAR
25	2	2	2	3	2	11	2	3	2	3	2	12	2	2	2	2	2	10	33	BUENO
26	2	2	3	3	3	13	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	33	BUENO

✓ Base de datos de post test

AUTOESTIMA						COMPORTAMIENTO						IDENTIFICACIÓN							
1	2	3	4	5	TOTAL	6	7	8	9	10	TOTAL	11	12	13	14	15	TOTAL	TOTAL	VALORACION
3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	BUENO
2	2	2	2	2	10	3	2	3	3	3	14	2	2	2	2	3	11	35	BUENO
3	2	3	3	3	14	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	14	38	BUENO
3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	2	12	34	BUENO
3	3	3	3	3	15	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	2	13	40	BUENO
2	2	2	2	3	11	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	30	REGULAR
3	3	2	3	3	14	2	2	3	2	2	11	2	3	3	3	2	13	38	BUENO
3	2	3	3	3	14	2	3	2	2	2	11	3	2	2	2	3	12	37	BUENO
3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	42	BUENO
2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	3	2	2	2	11	31	BUENO
2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	3	14	36	BUENO
2	2	2	2	2	10	2	3	2	3	2	12	2	2	2	2	2	10	32	BUENO
3	3	3	3	3	15	2	3	2	3	2	12	2	3	2	2	3	12	39	BUENO
3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	BUENO
2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	2	11	3	2	2	3	3	13	34	BUENO
2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	REGULAR
2	3	2	2	2	11	3	3	2	3	2	13	3	3	3	2	3	14	38	BUENO
3	3	3	2	3	14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	34	BUENO
2	1	2	2	3	10	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	29	REGULAR
2	2	3	3	2	12	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	39	BUENO
2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	32	BUENO
2	3	2	2	2	11	3	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	BUENO
3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	44	BUENO
2	3	2	3	2	12	2	3	2	2	2	11	3	2	2	3	3	13	36	BUENO
3	3	2	3	2	13	3	3	2	3	2	13	2	2	3	3	3	13	39	BUENO
3	3	3	3	3	15	2	3	2	2	3	12	2	2	3	2	2	11	38	BUENO



ABSTRACT

This study, "Play as a strategy to improve socialization in five-year-olds at Educational Institution No. 207", had the general objective to assess whether play as a strategy improves socialization of five-year-old children at "Alfredo Pinillos Goicochea" Educational Institute Number 207, Trujillo, Peru, 2019. Its research hypothesis was that play as a strategy significantly improves the socialization of five-year-old children at Educational Institution Number 207 Trujillo, 2019. The type of research is experimental and the design pre-experimental, with a population of 50 students and the sample consisted of a single classroom, "Armonía", comprising 26 children, for which observation was used as a technique, and as an instrument for the collection of data for the independent variable a rubric, and for the dependent variable an observation guide. For statistical hypothesis testing, the T-Student statistical test (T-9,729) was used, providing optimal results with respect to the continuous progress of the students. $P=0.000$ (significance) was less than $p=0.05$; therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative research hypothesis (H_1) was accepted: play as a strategy significantly improves socialization in five-year-old children at "Alfredo Pinillos Goicochea" Educational Institution Number 207, Trujillo-2019. The following conclusions were made: play as a strategy significantly improved socialization in five-year-old children at "Alfredo Pinillos Goicochea" Educational Institution Number 207, Trujillo-2019, with an average of 32.27 in the pre-test and 36.69 in the post-test, showing a difference of 4.42. Likewise, for Self-esteem 69% had a Good level and 30% had a Regular level; for Behavior, 77% had a Good level and 23% had a Regular level; finally, for Identification, 80% had a Good level and 19% had a Regular level.

It was concluded that a significant divergence has been found between the average scores achieved at pre-test and post-test by the five-year-olds in the "Armonía" classroom. This shows that using games significantly contributes to improving children's socialization.

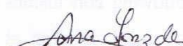
Key words: play as strategies, socialization, socialization related to self-esteem, behavior, identification.



ABSTRACT

This document has been translated by the Translation and Interpreting Service of Cesar Vallejo University and it has been revised by the English native speaker: Mark Stables.




Mg. Ana Gonzales Castañeda
Lecturer of the School of Languages