



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Programa de Juegos Educativos para el Desarrollo Social en Estudiantes
del Nivel Inicial, Quito, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA:

Carrera Freire, Liseth Andrea (ORCID: 0000-0002-2003-8730)

ASESOR:

Dr. Balladares Atoche, Cesar (ORCID: 0000-0001-8242-7742)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias de la educación en todos los
niveles

PIURA – PERU

2022

Dedicatoria

El presente trabajo de Investigación lo dedico a mis padres, quienes me apoyaron permanentemente para poder cumplir con mis propósitos.

A mis hermanos, quienes me alentaron para jamás decaer.

A mi familia y amigos que confiaron en mí.

A mis docentes de la Universidad “Cesar Vallejo”, quienes me guiaron en cada una de las dificultades que se me presentaron en este camino.

A los niños y niñas que me dieron el valor para continuar con paso firme y convencerme que elegí la más gratificante de las profesiones ser maestra parvularia.

Liseth

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme el don de la sabiduría para superar con paciencia los obstáculos que se me presentaron.

A mis padres, por ser el pilar fundamental en mi preparación académica.

A mis hermanos, por siempre brindarme una palabra de aliento para no decaer.

A mi familia y amigos que me extendieron su mano cuando lo necesite.

A la comunidad educativa del centro de educación Inicial Fiscal “Ovidio Decroly” por abrirme sus puertas y estar predispuestos a colaborar en lo que yo requería.

A mis maestros que fomentaron en mi los valores y conocimientos para ser una digna profesional.

Especialmente a mi asesor Dr. Cesar Balladares Atoche por guiarme permanentemente con paciencia y esmero para lograr alcanzar mi objetivo.

La Autora.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|------|
| Carátula | |
| Dedicatoria..... | ii |
| Agradecimiento..... | iii |
| Indice de contenido..... | iv |
| Indice de tablas..... | v |
| Indice de figuras..... | vi |
| Resumen..... | vii |
| Abstrac..... | viii |
| I. Introducción..... | 1 |
| II. Marco teórico..... | 4 |
| III. Metodología..... | 11 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación..... | 11 |
| 3.2 Variables y Operacionalización..... | 12 |
| 3.3 Población, Muestra y Unidad de estudio..... | 12 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad . | 12 |
| 3.5 Procedimientos..... | 13 |
| 3.6 Métodos de análisis de datos..... | 13 |
| 3.7 Aspectos éticos..... | 19 |
| IV. RESULTADOS..... | 14 |
| V. DISCUSIÓN..... | 24 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 28 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 29 |
| Referencias..... | 30 |
| Anexos. | |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Distribución de la población..... | 12 |
| Tabla 2 Niveles del pre y post test de la variable desarrollo social..... | 15 |
| Tabla 3 Niveles del pre y post test de la dimensión agentes del proceso social...16 | |
| Tabla 4 Niveles del pre y post test de la dimensión etapas del desarrollo social.. | 17 |
| Tabla 5 Niveles del pre y post test de la dimensión desarrollo moral..... | 18 |
| Tabla 6 Prueba de normalidad | 19 |
| Tabla 7 Prueba no paramétrica..... | 20 |
| Tabla 8 Prueba de hipótesis de la variable desarrollo social. | 21 |
| Tabla 9 Estadística de la dimensión proceso sociales..... | 22 |
| Tabla 10 Prueba de hipótesis de la dimensión desarrollo moral..... | 23 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 Niveles del pre y post test de la variable desarrollo social..... | 19 |
| Tabla 2 Niveles del pre y post test de la dimensión agentes proceso social..... | 16 |
| Tabla 3 Niveles del pre y post test de la dimensión etapas del desarrollo social. | 17 |
| Tabla 4 Niveles del pre y post test de la dimensión desarrollo moral..... | 18 |

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022, de tipo aplicada, con diseño pre experimental. Los datos recogidos mediante la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejos, aplicada a una muestra de 150, la confiabilidad es alta, según KR 20. Los resultados conllevan a sostener que existe relación significativa entre las variables de estudio, evidenciado en la tabla 09, donde se aprecia que en el pretest presenta media de 22,83 y para el posttest media de 30,59, presentando diferencia de medias de 7.76. Asimismo, se demostró, que los juegos educativos ayudan significativamente a los agentes del proceso social con una diferencia de medias de 3,00; así también, influyo en las etapas del desarrollo social con diferencia 2,30; de igual, en el desarrollo moral la diferencia de medias de 2,46; siendo los resultados mayores del pretest, aceptando las hipótesis de investigación y se rechazan las hipótesis nulas de las dimensiones, (Tablas 10, 12 y 14), con significancia bilateral de 0,00 menor que 0,05. En conclusión, permite evidenciar que el programa de juegos educativos mejora el desarrollo social de los niños.

Palabras clave: Programa, juegos educativos, desarrollo, proceso, moral.

ABSTRACT

The general objective of this research was to demonstrate that the educational game program helps social development in students of the initial level Quito, 2022, of an applied type, with a pre-experimental design. The data collected through observation as a technique and the instrument the checklist, applied to a sample of 150, reliability is high, according to KR 20. The results lead to sustain that there is a significant relationship between the study variables, evidenced in the table 09, where it can be seen that in the pretest it presents a mean of 22.83 and for the posttest a mean of 30.59, presenting a mean difference of 7.76. Likewise, it was shown that educational games significantly help the agents of the social process with a mean difference of 3.00; likewise, it influenced the stages of social development with a difference of 2.30; Similarly, in moral development the mean difference was 2.46; being the highest results of the pretest, accepting the research hypotheses and rejecting the null hypotheses of the dimensions, (Tables 10, 12 and 14), with bilateral significance of 0.00 less than 0.05. In conclusion, it shows that the educational game program improves the social development of children.

Keywords: Program, educational games, development, process, moral.

.

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, los docentes deben promover la interacción de todos los estudiantes, reforzando las habilidades de comunicación, colaboración y convivencia. La responsabilidad de educar a los niños recae directamente en la familia, por ende, al núcleo familiar más cercano; hoy donde la inseguridad está latente en diversos contextos, los padres sienten temor por lo que pueda pasar sus hijos, es ahí donde encuentra razón de ser la indiferencia, intolerancia y desconfianza, causas que no permiten el desarrollo social óptimo en los estudiantes. La escuela debe asumir su rol protagónico y generar las condiciones que posibiliten a los estudiantes desarrollarse de la mejor manera para la convivencia con sus semejantes, es tarea docente promover el desarrollo de destrezas y habilidades, enfatizando el aspecto social, como parte inherente a toda persona humana.

La sobrecarga de funciones administrativas, es un factor que a menudo se escucha en el entorno y no solamente a nivel nacional. Pues no cabe duda que la gestión administrativa tiene estrecha vinculación con el desempeño docente, conllevando a realizar la tarea docente enfatizando lo cognitivo, dejando de lado el desarrollo social en los niños.

Al referirme a la problemática a nivel internacional encontramos que, en Perú, entre 2015 al 2019, la mayoría de niños, niñas y adolescentes podían acceder a la educación: secundaria (87.73%), primaria (97.26%) e inicial (93.95%). Es importante considerar que, con la presencia de la pandemia que azotó al mundo entero, este avance se ha deteriorado durante el 2020 (UNICEF, 2020). Así también en el año 2019, el 62.1% de instituciones educativas contaba con una mínima conexión a internet, pero la cifra desciende considerablemente si se considera el contexto territorial donde se ubica la IE: el 40.8% en el rural y el 80.9% en el sector urbano. Igualmente, el porcentaje de conexión varía de acuerdo el tipo de gestión: 75.4% en establecimientos bajo gestión privada y 57.9% bajo gestión pública (MINEDU, 2019).

En Ecuador se utilizan los estándares de calidad educativa, los mismos que no son conocidos totalmente por los docentes; cabe recalcar que los docentes y directivos tienen múltiples funciones que cumplir dentro y fuera de la institución, y que en su gran mayoría se encuentran las relacionadas con los diversos documentos y trámites que tienen que ejecutar a lo largo del ciclo escolar, y de manera especial al iniciar y finalizar el año escolar. En el 2014 según datos estadísticos aproximadamente el 37% de la población total abarcaba la población que corresponde a niños, niñas y adolescentes en Ecuador, de esta manera es factible comprender realmente la situación, ya que debido a que el 8% de la niñez es afro-ecuatoriana, el 9% es indígena, el 7% montubia y el 76%, es mestiza es necesario entender que Ecuador es un país multiétnico. (UNICEF, 2020)

Por lo anteriormente descrito la pregunta de investigación planteada es; ¿De qué manera un programa de juegos educativos ayuda el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022?

El presente se justifica, desde el aspecto teórico se demuestra, mediante estrategias pre concebidas, aplicadas y evaluadas, que los juegos son elementos condicionantes para desarrollar a los niños, procuran siempre la integración y se dará sustento y validez a las teorías que promueven y sostienen que jugando se aprende. Desde lo práctico, es conveniente porque se desarrolló un programa de juegos educativos que son de fácil aplicación y promuevan la interacción social de los estudiantes de nivel inicial; y de esta manera fue factible establecer vínculos afectivos y sociales entre compañeros evitando la agresión y egocentrismo entre ellos y favoreciendo una adecuada comunicación con las personas de su entorno.

Para la investigación en cuestión como objetivo general se planteó demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022. De la misma manera se plantearon los objetivos específicos: Programa de juegos educativos ayuda a: agentes del proceso de socialización, las etapas del desarrollo social, y desarrollo moral, en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022

La hipótesis general de dicha investigación muestra de que manera un programa de juegos educativos ayuda significativamente en el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Este estudio se basa en el modelo sociocultural porque el núcleo teórico de este modelo incluye los siguientes elementos; las funciones psíquicas superiores se derivan de las relaciones sociales, esto quiere decir que la adquisición de habilidades y actitudes, así como también de destrezas se da a través de la interacción y socialización con el mundo circundante, por lo que es muy práctico que los docentes estimulen a los estudiantes con actividades divertidas desde edades tempranas. Los estudios realizados por Aldave (2019) Perú, La investigación tuvo como objetivo, determinar el efecto de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 347, con diseño aplicado fue cuasi experimental, muestra 54 niños; observación como técnica, instrumento el test. Concluye que aplicación de las actividades lúdicas influye de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 347.

Paullo (2018) objetivo determinar la relación entre las actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Conchacalla–Anta-Cusco tipo básica, diseño no experimental, descriptivo correlacional, enfoque cuantitativo. muestra no aleatoria de 25 niños, dos cuestionarios como instrumento y como técnica la encuesta. Determino que las actividades lúdicas influyen positivamente en la socialización del educando, más aún si se ofrecen oportunidades y espacios en coherencia con las necesidades y cubre expectativas de los estudiantes, evitando hacerlo solo como estrategia de aprendizaje.

De igual forma, Castro (2019), en su artículo científico, plantea su objetivo donde pretende “identificar los factores físicos y socioemocionales de los ambientes escolares que favorecen el aprendizaje”, enfoque mixto del tipo exploratorio y descripción, población y muestra, 307 niños participaron, las herramientas utilizadas fueron cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas, esquemas anecdóticos, técnicas de observación, resultados la tesis indica que el color afecta fuertemente el estado emocional de las niñas y los niños, por lo tanto y pretende

diseñar actitudes positivas hacia la luminosidad y atmósfera positiva, para que Es importante elegir el juego con cuidado.

De la misma manera, Capcha y Barsola (2021), el objetivo fue, establecer de qué manera los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües, diseño transaccional descriptivo, constituida la población por estudiantes 5to grado, la muestra fue 22 estudiantes del 5to "A, técnica la encuesta, instrumento cuestionario, finalmente se concluye que las habilidades psicomotoras y sociales son posibles desarrollar mediante actividades de juegos tradicionales.

De la revisión de las investigaciones a nivel nacional tenemos a:

Bermúdez (2021), el objetivo es estudiar actividades recreativas dirigidas al desarrollo de habilidades y competencias a través de herramientas digitales de niños de 3 a 5 años, ciudad de Portoviejo, Ecuador; la investigación se desarrolla en un enfoque cualitativo-cuantitativo, es descriptiva, exploratoria y bibliográfica; la población cuenta con 39 docentes; las técnicas utilizadas para la investigación. En conclusión, las actividades recreativas se consideraron como actividades primarias como metodología de nivel inicial; cabe señalar que los docentes creen que el juego es una estrategia importante para promover el aprendizaje significativo ya que es un estimulante, sin embargo y a pesar de ello, la gran mayoría de ellos limitan a los niños y jóvenes al aceptar posiciones tradicionales y antiguas en la educación debido a esto es muy claro que los docentes tienen un bajo porcentaje de conocimiento y manejo de herramientas digitales, más aún herramientas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Asimismo, Martínez y Salinas (2020) artículo científico, Ecuador, la investigación fue su objetivo, orientar la eficacia de las actividades lúdicas, para fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el aula. tipo descriptivo, comparativo y de corte longitudinal. Enfoque cuantitativo, Las técnicas empleadas fueron la psicometría y la encuesta. Siendo el instrumento el cuestionario, población y muestra fueron 36 adolescentes. Conclusión, fue factible observar cambios relevantes en las inteligencias: lógico matemática, lingüística, interpersonal, intrapersonal y espacial, lo que demuestra que el beneficio de los

recursos lúdicos fortalece el aprendizaje y su desenvolvimiento en el aprendizaje; optimizando de esta manera, el desarrollo cognitivo.

De acuerdo con el concepto de juegos educativos transformadores sustentado en la teoría de los juegos de Decroly (1986), determina una nueva dimensión a la educación, respetando el carácter del juego, como medio básico de conveniencia del proceso de autoeducación de niños y niñas. Posteriormente, Torbert y Schnieder (1986) afirmaron que “el juego es la llave que abre la puerta a la diversidad” que, al igual que Erickson y Piaget, considera el juego como un proceso constante de la vida de un niño pequeño; por otra parte, vistos los objetivos afectivos y sociales, los cognoscitivos y motores, mediante el logro las habilidades antes mencionadas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).

La teoría del entretenimiento, del alemán (1883) establece que el objetivo principal del juego es "restaurar y conservar energía cuando se está fatigado". Pero hace la distinción entre energía mental y energía física. Y afirma que cuando el cerebro está cansado, es pertinente el cambio de actividad con el fin de restaurar restaura la energía neural” (Kraus, 1990).

El juego educativo sostenido por:

Para Gallardo (2018) es considerada una actividad, placentera, recreativa y lúdica, indispensable en el progreso del ser humano. Al realizar el juego, desarrollan habilidades motrices, así como también técnicas, condiciones, capacidades físicas y cualidades propias de los distintos juegos deportivos; incluso descubren, observan, exploran comprendiendo sus entornos los lleva a tomar conocimiento de su propio yo; y favorecer la relación con otras personas, liberan tensiones adquieren conocimientos, relacionándose con otras personas, tanto colectivas como individuales, adquieren destrezas sociales.

MINEDUC (2018) estrategia metodológica, vista para el aprendizaje activo, se acoge un modelo de aprendizaje siendo el ente prioritario el alumno, quien va construye sus aprendizajes a partir de sus necesidad e interés, dichas actividades diseñados por el docente, se puede decir, que el docente debe tener las

condiciones de promover actividades basándose en los principios de aprendizaje activo.

De tal modo, Torres (2022) el propósito de la estrategia metodológica, enfocado en el profesor y su intervención dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, contribuye a motivar aprender matemática, planteando la transformación y cambio en relación al problema; considerando por qué y para qué de la propuesta; de los fundamentos pedagógicos, enfoque curricular, filosófico, psicológico, socioeducativos del área.

De igual forma, Parras (1997) El ambiente educativo puede ser considerado como el marco donde viven y se desarrollan condiciones favorables para el aprendizaje en un espacio y tiempo dinámico, es donde los educandos desarrollan habilidades, competencias, técnicas, competencias y valores.

Define al ambiente educativo como:

Para los ejecutores la experiencia comunitaria pretende generar espacios de interés, donde pretenden plantear dos dimensiones: problemáticas e identidades. Estos retos, entendidos como desafíos y provocaciones creados por iniciativa propia o combinada de promotores, educadores y animadoras, entre otros. Son desdenes con moderación porque son importantes para el grupo o la persona que los enfrenta y tienen la menor interferencia de actores externos. Los desafíos educativos fortalecen la autonomía grupal y apoyan el desarrollo de valores (Duarte 2003).

Por lo expuesto el ambiente educativo es, el espacio para el desarrollo de aprendizajes que brinde las condiciones favorables, donde los asistentes fortalezcan competencias, capacidades, destrezas habilidades y valores (Parras 1997). Para los creadores de la experiencia comunitaria se contemplan dos dimensiones: problemáticas e identidades; los desafíos, vistos como provocativos y desafiantes, son creados por iniciativas propias, por facilitadores y educadores, entre otros. Si los desafíos son significativos para la persona o el grupo que los

enfrenta; de la misma forma, estos fortalecen el proceso de autocontrol y autonomía, resguardando la potenciación de los valores. (Lojano 2015)

Para los investigadores, Alvarez et al. (2008) los ambientes lúdicos no siempre son para divertirse, entretenerse, es como el ser humano asocia al juego, pero en sí el juego-juego, va más allá, permitiendo vivir en micro mundo, entretenidos y amigables, pero ceñidas a las reglas vigentes, es el motivo que el juego fortalece el desarrollo creativo. Aughin (2003), un ambiente lúdico, son interacciones que se dan en un determinado tiempo y espacio, su propósito fundamental es el desarrollo social, valorativo, cognitivo de los sujetos. en la que implica pensar una intensión, que responda a las necesidades.

Chóliz (2017) que la existencia de un gran número de tipos de juego, en el que el que se asume determinado papel o personalidad concreta de estrategia, siendo estos considerados entretenimientos que requieren de inteligencia y de planificación.

En cuanto a la conceptualización de la variable juegos educativos sostenida en la teoría conductista y aprendizaje social sostenida por:

Manifiesta, Skinner (1904-199) “Pensar no es lo más importante para analizar y comprender el comportamiento infantil. El estudio del desarrollo se realiza a través de observaciones conductuales; y esto está determinado por las circunstancias ambientales de recompensa o castigo”. Para Bandura (1977) “La teoría sociológica afirma que el entorno es un determinante importante de la conducta, pero también de los procesos cognitivos. Los niños tienen la capacidad de controlar su propio comportamiento aprendiendo a imitar”.

De la misma manera, Jeda (2010) afirma que sobre él se puede construir el desarrollo social y su concepto para lo cual se deben formular estrategias y políticas correspondientes a nuestra realidad. Siguiendo el contraste entre nuestra realidad social y la teoría existente, vemos la necesidad de formular nuestro propio enfoque para promover el desarrollo, al que llamamos Desarrollo Social.

Así, Guzmán, (2018) Los procesos sociales son aspectos reales de las relaciones interpersonales; la capacidad de integrarse con el adulto y con los de su contexto debe ser gratificante y satisfactoria; Juega un papel muy valioso la empatía el adecuarse a los diferentes entornos. La familia y los centros de educación inicial es donde se inicia la capacidad de socialización con sus iguales y con el adulto, ello contribuirá, a que pueda actuar en distintas situaciones de manera apropiada; así también uno de los componentes son las habilidades sociales, e inteligencia emocional.

Por ello, Miller et al. (1995) los agentes de procesos de socialización, son normas de comportamiento, valores, conductas que desarrolla el ser humano con la ayuda del seno familiar, es quien da la sostenibilidad al vínculo entre el individuo y la sociedad, es así como la familia ayuda a la interiorización de los elementos culturales y el desarrollo de la personalidad. Los padres pueden adoptar dos formas: a) como conformidad, etiquetándose como la obediencia, donde el niño se ajusta a las precisiones de ellos, con el propósito de evitar castigos; b) tenemos la interiorización, es más duradero e independiente del valor instrumental de actitudes o conductas personales (Rodriguez 2007, p 93).

El desarrollo social se refiere:

Al capital humano y capital social en una sociedad, esto involucra evolución o cambios positivos en las relaciones del individuo, grupos e instituciones; su proyecto a futuro del niño, es el bienestar social, el **desarrollo social**, basado, inicialmente en la interacción madre-hijo, si este vínculo afectivo es positivo, las relaciones posteriores serán adecuadas, pero si es negativo, a no ser que se compense por un "sustituto adecuado" (tía, abuela u adulto significativo), estas relaciones no siempre serán adecuadas, siempre diferentes; su comportamiento en el aula y al momento del juego es un marcador de las relaciones sociales, a los 3 años el niño a través del lenguaje expresa sus emociones e inicia a pensar sobre las interacciones sociales. (Prior, 1992).

Así, las etapas del desarrollo social de Mansilla (2000), que estudia el desarrollo, el término "vital" denota las energías emocionales y nerviosas que

potencian el impulso de la sociedad hacia el logro y se expresan más directamente en las interacciones entre los seres humanos. Antes del pleno desarrollo de la mente, son estas energías vitales las que predominan en la personalidad humana y gradualmente ceden terreno cuando el elemento mental se fortalece. La velocidad y las circunstancias de la transición social de una etapa a otra varían

Hinestrosa (2015), ético-moral, considerado como un proceso de construcción de comportamientos, valores, se refiere a tratar a los demás individuos como realistas o capaces de ser iguales a nosotros, más o menos necesitados de nuestra ayuda, según su comportamiento y el de los demás, o tan poco según sea necesario de acuerdo con sus capacidades y bienes personales; sobre la base del trabajo de Lawrence Kohlberg, la capacidad de emitir juicios morales y actuar en consecuencia es un proceso tanto personal como cultural, cuyo desarrollo puede y debe ser apoyado por el sistema educativo.

Turiel, el ser humano percibe la realidad social a través de las estructuras de (asimilación), y al mismo tiempo, también nos lleva a saber que existen estructuras que no son adecuadas para enfrentar algunas situaciones, donde el sujeto las cuestiona, trata de construir un nuevo modelo de aprendizaje al entrar en conflicto con el patrón anterior de aprehensión, para eventualmente integrar este modelo de acomodación. Los conflictos cognitivos pueden surgir de contradicciones internas por desarrollo espontáneo o como resultado de la confrontación del sujeto con ciertos hechos o inferencias de otros (VandenplasHolper, 1982).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

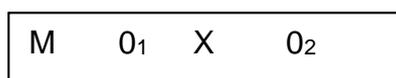
3.1.1 Tipo de investigación: El trabajo se basó en un método cuantitativo. Gonzáles y Sempere (2012, p.3) argumentan que la investigación cuantitativa “tiene la ventaja de sugerir una serie de pasos que permiten estudiar un fenómeno de manera estandarizada, limitando fuertemente la intervención de miembros conscientes o inconscientes de la opinión del investigador”.

Asimismo, es de tipo aplicado. Además, también se le conoce como “investigación práctica o experimental”, cuya característica es que apunta a la aplicación o aprovechamiento de los conocimientos adquiridos, mientras que otros se adquieren posteriormente, se implementan y sistematizan a partir de la investigación práctica. (Sánchez y Reyes, 1998, p.131).

3.1.2. Diseño de investigación: De acuerdo a los objetivos planteados se consideró el diseño pre experimental, para los autores Palella y Martins (2010), sostienen:

Se trata de un estudio en el que se conoce una variable experimental no verificada, en contextos rigurosamente estudiados. Su objetivo es detallar cómo y por qué ocurre un fenómeno o por qué puede ocurrir un fenómeno. Tiene como finalidad predecir el futuro, construyendo predicciones que, una vez confirmadas, se convierten en leyes y generalizaciones destinadas a aumentar la acumulación de conocimientos pedagógicos y mejorar la acción educativa. (pág. 86)

El esquema utilizado ha sido el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

O₁ = Pre test

X = Estímulo: programa de juegos educativos

O₂ = Post test

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual: variable Independiente, Los juegos didácticos son actividades que promueven o estimulan cierto tipo de aprendizaje en los niños y niñas de una forma sencilla y lúdica. Actualmente se dispone de una amplia gama de juegos educativos, de uso común en casa y en la escuela. (Corporación de Desarrollo de África)

Definición operacional: De la misma manera su operacionalización consiste en un conjunto de técnicas que utilizando el juego, responden a una forma de organización, basados a un aprendizaje constructivo y cooperativo, utilizando materiales y recursos, que fueron medidas con lista de cotejo, siendo las dimensiones: habilidades motoras y afectiva.

Definición conceptual: variable dependiente, El desarrollo social es considerado como un conjunto de fenómenos por los cuales nos adaptamos a las normas requeridas por la sociedad, es decir, la interacción entre las personas de acuerdo a ciertos lineamientos y normas culturales que el resultado es la integración social (James Midgley)

Definición operacional: De igual forma, en un conjunto de técnicas utilizadas mediante el juego educativo, respondiendo a forma de organización, centradas en aprendizaje que se va construyendo en equipo, utilizando recursos y materiales, siendo medidas con lista de cotejo, siendo las dimensiones: Agentes de proceso de socialización, etapas de desarrollo y desarrollo moral.

La escala de medición es nominal, para ambas variables.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Es el número total de individuos estimados en un estudio, es decir, representa las unidades de análisis con rasgos comunes y característicos, que dan origen a los datos del estudio. (Ñaupas et al., 2018); En el presente estudio se considera como la población 150 estudiantes.

Tabla 01

Distribución de la población según género.

| Sexo | f | % |
|--------------|------------|------------|
| Varones | 75 | 50 |
| Mujeres | 75 | 50 |
| Total | 150 | 100 |

Fuente: Registro institucional.

3.3.2 Muestra: Es una parte de la población o un subconjunto de la misma. Se ha considerado el total de la población, o sea, 150 estudiantes.

3.3.3. Muestreo: Es no probabilístico por conveniencia, como se demuestra en los informes metodológicos de la literatura, lo que permite acceder a las unidades de estudio en función de la conveniencia y el criterio del investigador (Baena, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el logro de los objetivos se aplicó la técnica conocida como encuesta, la cual es similar y conforma la estrategia utilizada en la investigación de campo, y tiene como finalidad recopilar información relevante a las variables de estudio, para obtener información coherente y se hará uso del cuestionario como una herramienta. (Hernández y Mendoza, 2018).

El instrumento utilizado ha sido la lista de cotejo; Chavez (2014), la define como: herramientas de evaluación de habilidades que ayudan a determinar la presencia o ausencia de una serie de evidencias (indicadores). El nivel de desempeño se tiene en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores.

3.5. Procedimientos

La información se recogió mediante la lista de cotejo para la variable dependiente, elaborada en concordancia a las dimensiones de estudio, se aplicó la prueba piloto a muestra distinta, para establecer la confiabilidad según KR 20, las mismas que fueron validadas por juicio de expertos posterior a ello se estableció la confiabilidad de 0.85, para luego realizar la correcta aplicación a la muestra de estudio

3.6. Método de análisis de datos

Posteriormente aplicada la lista de cotejo, los datos se organizaron en tablas y figuras estadísticas, para posteriormente ser analizadas de manera descriptiva e inferencial, y que servirán para consolidar los resultados y llegar a establecer las conclusiones. Para ello se utilizó la tecnología; como calculadora, el programa Excel y SPSS.

3.7. Aspectos éticos

Se hizo uso de las normas APA séptima edición, referenciando y citando, indicando la autoría en cada una de ellas. Los participantes no estuvieron obligados a participar, siempre fue a voluntad, conociendo los beneficios que trae consigo la investigación. Los datos se recogieron acorde a la verdad, actuando con justicia y veracidad cuidando siempre el anonimato de los participantes de la muestra, guardando la reserva de sus nombres evitando su identidad.

IV RESULTADOS

Análisis descriptivo

Objetivo general: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022

Tabla 02

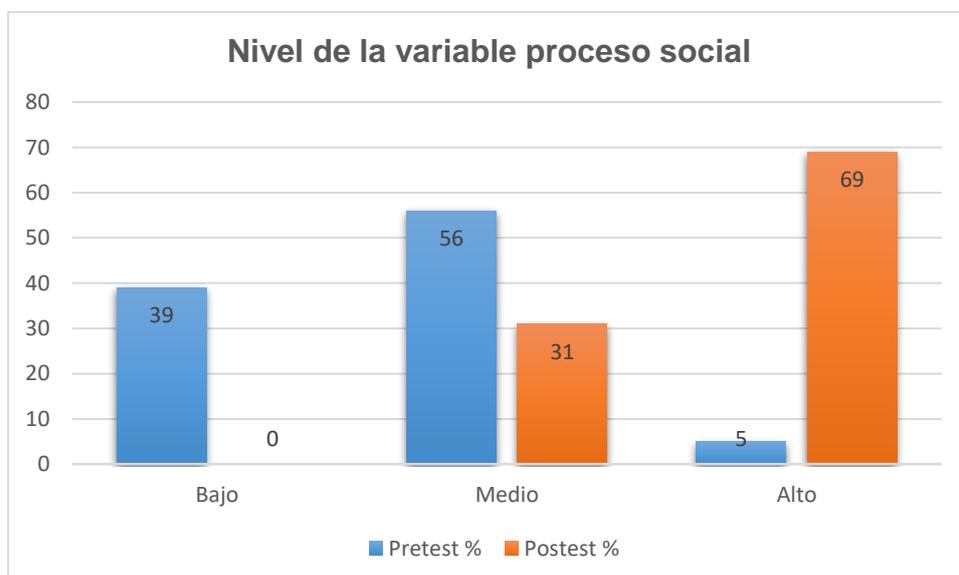
Niveles del pre y post test de la variable desarrollo social

| Variable desarrollo social | | | | |
|----------------------------|------------|------------|------------|------------|
| Nivel | Pretest | | Posttest | |
| | f | % | f | % |
| Bajo | 58 | 39 | 1 | 0 |
| Medio | 84 | 56 | 46 | 31 |
| Alto | 8 | 5 | 103 | 69 |
| TOTAL | 150 | 100 | 150 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos aplicada a estudiantes

Figura 01

Niveles del pre y post test de la variable desarrollo social



Fuente: Tabla 02

Interpretación: En la tabla 02 y figura 01, se presentan los resultados del pre y post test, donde se evidencia que en el pre test el 39% se ubica en nivel bajo, el 56% en nivel medio y el 5% en nivel alto; en cambio, en el post test, el 69% se ubica en nivel alto y el 31% en nivel medio, lo que permite evidenciar que el programa de juegos educativos mejora el desarrollo social.

Objetivo específico 1: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda a los agentes del proceso social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022

Agentes del proceso de socialización

Tabla 03

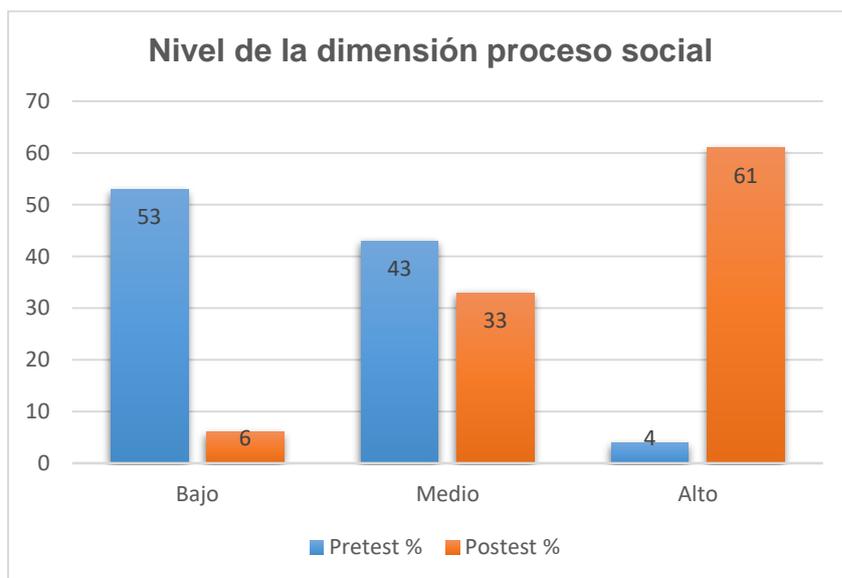
Niveles del pre y post test de la dimensión agentes del proceso social

| Nivel | Pretest | | Postest | |
|-------|---------|-----|---------|-----|
| | f | % | f | % |
| Bajo | 79 | 53 | 9 | 6 |
| Medio | 65 | 43 | 49 | 33 |
| Alto | 6 | 4 | 92 | 61 |
| TOTAL | 150 | 100 | 150 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos aplicada a estudiantes.

Figura 02

Niveles del pre y post test de la dimensión agentes del proceso social



Fuente: Tabla 03

Interpretación: En la tabla 03 y figura 02, se presentan los resultados del pre y post test, donde se evidencia que en el pre test el 53% se ubica en nivel bajo, el 43% en nivel medio y el 4% en nivel alto; en cambio, en el post test, el 33% se ubica en nivel medio y el 61% en nivel alto y el 6% en nivel bajo, lo que permite evidenciar que el programa de juegos mejora a los agentes del proceso social.

Objetivo específico 2: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda a las etapas del desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022

Tabla 04

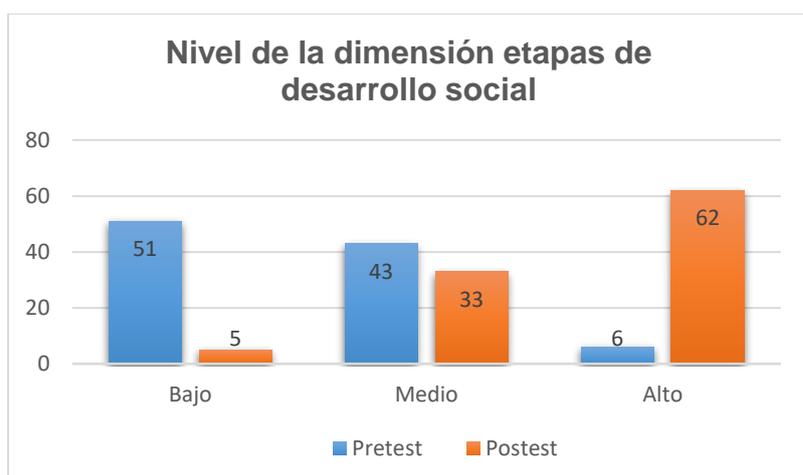
Niveles del pre y post test de la dimensión etapas del desarrollo social

| Nivel | Pretest | | Posttest | |
|-------|---------|-----|----------|-----|
| | f | % | f | % |
| Bajo | 77 | 51 | 8 | 5 |
| Medio | 64 | 43 | 49 | 33 |
| Alto | 9 | 6 | 93 | 62 |
| TOTAL | 150 | 100 | 150 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos aplicada a estudiantes

Figura 03

Niveles del pre y post test de la dimensión etapas del desarrollo social



Fuente: Tabla 04

Interpretación: En la tabla 04 y figura 03 se presentan los resultados del pre y post test, donde se evidencia que en el pre test el 51% se ubica en nivel bajo, el 43% en nivel medio y el 6% en nivel alto; a diferencia, en el post test, el 62% se ubica en nivel alto y el 33% en nivel medio y en nivel bajo el 5%, lo que permite evidenciar que el programa de juegos mejora las etapas del desarrollo social.

Objetivo específico 3: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo moral en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022

Tabla 05

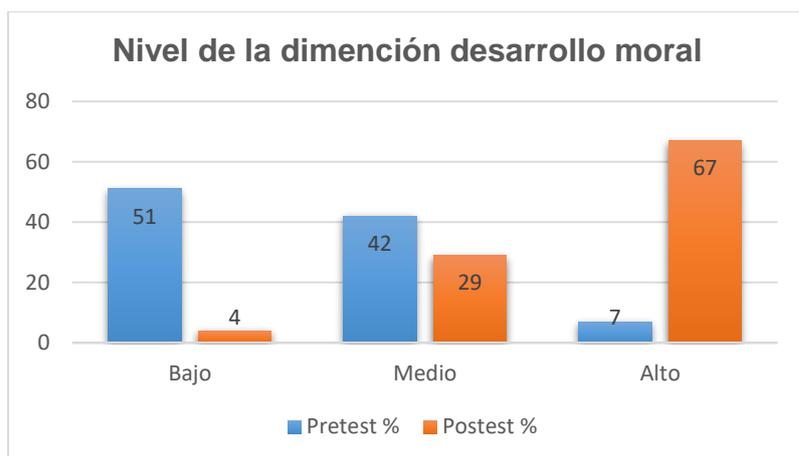
Niveles del pre y post test de la dimensión desarrollo moral

| Dimensión desarrollo moral | | | | |
|----------------------------|------------|------------|------------|------------|
| Nivel | Pretest | | Posttest | |
| | f | % | f | % |
| Bajo | 77 | 51 | 5 | 4 |
| Medio | 63 | 42 | 44 | 29 |
| Alto | 10 | 7 | 101 | 67 |
| TOTAL | 150 | 100 | 150 | 100 |

Fuente: Lista de cotejos aplicada a estudiantes

Figura 04

Niveles del pre y post test de la dimensión desarrollo moral



Fuente: Tabla 05

Interpretación: En la tabla 05 y figura 04, se presentan los resultados del pre y post test, donde se evidencia que en el pre test el 51% se ubica en nivel bajo, el 42% en nivel medio y el 7% en nivel alto; en cambio, en el post test, el 67% se ubica en nivel alto y el 29% en nivel medio y 4% en nivel bajo, lo que permite evidenciar que el programa de juegos mejora el desarrollo moral.

Tabla 06*Prueba de normalidad*

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------------------------------|---------------------------------|-----|------|--------------|-----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Desarrollo social Pretest | ,118 | 150 | ,000 | ,963 | 150 | ,000 |
| Desarrollo social Posttest | ,338 | 150 | ,000 | ,639 | 150 | ,000 |

a. Corrección de significación de Lilliefors

Observación: Siendo la muestra de 150 estudiantes, corresponde procesar mediante Kolmogorov – Smirnov; siendo la significancia menor a 0,05, para las investigaciones pre experimentales corresponde procesar mediante Wilcoxon.

Prueba no paramétrica

Tabla 07

Prueba de normalidad

| | | Rangos | | |
|---------------------------|------------------|------------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Desarrollo social Pretest | Rangos negativos | 10 ^a | 29,40 | 294,00 |
| Desarrollo social Postest | Rangos positivos | 135 ^b | 76,23 | 10291,00 |
| | Empates | 5 ^c | | |
| Total | | 150 | | |

a. VAR_POSTEST < VAR_PRETEST

b. VAR_POSTEST > VAR_PRETEST

c. VAR_POSTEST = VAR_PRETEST

Estadísticos de prueba^a

| VAR_POSTEST - VAR_PRETEST | |
|------------------------------|---------------------|
| Z | -9,873 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis inferencial

Hipótesis general: Programa de juegos educativos ayuda significativamente en el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

Ho: Programa de juegos educativos no ayuda significativamente en el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

Tabla 08

| | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|------------------------------------|-----|-------|------------------|----------------------|
| Variable Desarrollo social Postest | 150 | 30,59 | 4,551 | ,372 |
| Variable desarrollo social Pretest | 150 | 22,83 | 2,937 | ,240 |

Tabla 09

| | t | gl | Sig. (bilateral) | Diferencia de medias | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | |
|------------------------------------|--------|-----|------------------|----------------------|--|----------|
| | | | | | Inferior | Superior |
| Variable Desarrollo social Postest | 82,309 | 149 | ,000 | 30,587 | 29,85 | 31,32 |
| Variable desarrollo social Pretest | 95,180 | 149 | ,000 | 22,827 | 22,35 | 23,30 |

Interpretación: En la tabla 08 y 09, se observa los resultados del pre y postest de la variable desarrollo social, evidenciando que la media del pretest es de 22,83 y la media del postest es 30,59, presentando diferencia de medias del 7,76, siendo los resultados mayores en el postest. Además, la significancia es 0,000, por lo que se acepta la hipótesis de investigación y rechaza la hipótesis nula Lo que indica que el programa de juegos educativos ayuda en el desarrollo social

Hipótesis específica 1: Programa de juegos educativos ayuda significativamente en los agentes del proceso social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

H1o: Programa de juegos educativos no ayuda significativamente en los agentes del proceso social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022

Tabla 10

Estadísticas para una muestra

| | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|------------------------|-----|-------|------------------|----------------------|
| Proceso social Postest | 150 | 12,07 | 2,086 | ,170 |
| Proceso social Pretest | 150 | 9,07 | 1,366 | ,112 |

Tabla 11

Prueba para una muestra

| | t | gl | Sig. (bilateral) | Diferencia de medias | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | |
|------------------------|--------|-----|------------------|----------------------|--|----------|
| | | | | | Inferior | Superior |
| Proceso social Postest | 70,895 | 149 | ,000 | 12,073 | 11,74 | 12,41 |
| Proceso social Pretest | 81,327 | 149 | ,000 | 9,073 | 8,85 | 9,29 |

Interpretación: En la tabla 10 y 11, se observa los resultados del pre y postest de la dimensión agentes del proceso social, evidenciando que la media del pretest es de 9,07 y la media del postest es 12,07, presentando diferencia de medias del 3,00, siendo los resultados mayores en el postest. Además, la significancia es 0,000, por lo que se acepta la hipótesis de investigación y rechaza la hipótesis nula. Lo que indica que el programa de juegos educativos ayuda en el proceso social.

Hipótesis específica 2: Programa de juegos educativos ayuda significativamente en la dimensión etapas del desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

H2o: Programa de juegos educativos no ayuda significativamente en la dimensión desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

Tabla 12

Estadísticas para una muestra

| | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|---------------------------|-----|-------|------------------|----------------------|
| Desarrollo social Postest | 150 | 9,12 | 1,605 | ,131 |
| Desarrollo social Pretes | 150 | 6,82 | 1,075 | ,088 |

Tabla 13

Prueba para una muestra

| | t | gl | Sig. (bilateral) | Diferencia de medias | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | |
|---------------------------|--------|-----|------------------|----------------------|--|----------|
| | | | | | Inferior | Superior |
| Desarrollo social Postest | 69,592 | 149 | ,000 | 9,120 | 8,86 | 9,38 |
| Desarrollo social Pretest | 77,711 | 149 | ,000 | 6,820 | 6,65 | 6,99 |

Interpretación: En la tabla 12 y 13, se observa los resultados del pre y postest de la dimensión etapas del desarrollo social,

Hipótesis específica 3: Programa de juegos educativos ayuda significativamente en la dimensión desarrollo moral en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

H2o: Programa de juegos educativos no ayuda significativamente en la dimensión desarrollo moral en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

Tabla 14**Estadísticas para una muestra**

| | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|--------------------------|-----|-------|---------------------|-------------------------|
| Desarrollo moral Postest | 150 | 9,39 | 1,584 | ,129 |
| Desarrollo moral Pretest | 150 | 6,93 | 1,299 | ,106 |

Tabla 15**Prueba para una muestra**

| | t | gl | Valor de prueba = 0 | | | |
|-----------------------------|--------|-----|---------------------|-------------------------|---|----------|
| | | | Sig. (bilateral) | Diferencia de medias | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | |
| | | | | | Inferior | Superior |
| Desarrollo moral Postest | 72,634 | 149 | ,000 | 9,393 | 9,14 | 9,65 |
| Desarrollo moral Pretest | 65,382 | 149 | ,000 | 6,933 | 6,72 | 7,14 |

Interpretación: En la tabla 14 y 15, se observa los resultados del pre y postest de la dimensión desarrollo moral, evidenciando que la media del pretest es de 6,93 y la media del postest es 9,39, presentando diferencia de medias del 2,46, siendo los resultados mayores en el postest. Además, la significancia es 0,000, por lo que se acepta la hipótesis de investigación y rechaza la hipótesis nula. Lo que indica que el programa de juegos educativos ayuda en la dimensión desarrollo moral.

V DISCUSIÓN

El presente trabajo demuestra que el programa de juegos educativos, tiene efectos positivos en el desarrollo social en los educandos del nivel, Quito, 2022. Para el objetivo general: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social, en la tabla 02, evidenciando que aplicado el pre test se ubica nivel bajo con él 39 % y en nivel medio 56%; a diferencia del pre test da un alza del (69%) ubicado en nivel alto y un 31% queda en nivel medio.

De la misma manera, en las tablas 8 y 9, en los resultados inferenciales, existe diferencia de medias del 7,76. El hallazgo se fundamenta, Aldave (2019), Concluye que aplicación de los juegos lúdicas influye de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales. Se corrobora con la teoría de del juego Decroly (1986), como medio básico de conveniencia del proceso de autoeducación de niños y niñas; También sustenta, Torbert y Schnieder (1986) afirmando que en el niño el juego es quien abre la socialización con otros; por lo indicado, el autor nos dice que para que se dé el juego, el sujeto debe haber desarrollado el dominio de habilidades afectivos y sociales, así también motores y cognoscitivos entonces lograra la capacidad de jugar (Sutton-Smith, 1978).

Por otro lado, Jeda (2010) afirma que el juego, da la oportunidad de construir el desarrollo social, donde se deben elaborar estrategias sobre el contexto, teniendo como base nuestra realidad social y la teoría, veamos la necesidad de formular nuestro propio enfoque para promover el desarrollo social. También presente Bandura (1977) "teoría sociológica, manifiesta que el contexto es un factor determinante de la conducta y procesos cognitivos, donde los infantes muestran la capacidad del control del comportamiento y aprenden jugando. El estudio coincide con, Bermudez (2021) en su tesis concluye diciendo que los juegos recreativos deben ser consideradas actividades primordiales o como metodología de nivel inicial; creando conciencia en el maestro que es una estrategia valiosa para promover aprendizajes significativos en todos los niveles educativos.

En cuanto al objetivo específico 01: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda a los agentes del proceso de socialización; La tabla 3, se observa que el 53%, en nivel bajo, y el 43 % en nivel medio, del pretest, después de aplicado el programa; se ubica nivel alto del postest en un (61%) y el 33% continua en nivel medio. Igualmente, las tablas 10 y 11, evidencian que existe diferencia de medias de 3,00, una Sig. = 0,000. Los hallazgos se corroborarán, con Paullo (2018) en su investigación realizada, determino que los juegos lúdicos influyen positivamente en la socialización del educando, más aún si se ofrecen oportunidades y espacios en coherencia con las necesidades y expectativas de los estudiantes, evitando hacerlo solo como estrategia de aprendizaje.

Desde el punto de vista de Guzmán, (2018) define a los agentes de los procesos sociales, desde la mirada, como aspectos reales de las relaciones interpersonales; teniendo capacidad de integración con el individuo y con su contexto, esto debe ser placentero y agradable, otro de los factores es la empatía que ayuda a adecuarse en las diversas realidades.

Es importante destacar sobre la teoría del entretenimiento, del alemán (1883) establece como objetivo base al juego mirado desde las expectativas de "restaurar y conservar energía cuando se está fatigado", pero también se hace la distinción entre energía física y mental; afirma que cuando el cerebro está cansado, es pertinente el cambio de actividad con el propósito de restaurar la energía neural", para ello el estudiante se encuentra involucrado y activo, de igual modo se va construyendo el proceso de socialización interactuando con el otro. Visualizado desde el desarrollo social, se inicia con la interacción madre-hijo, si el vínculo de apego es positivo o afectivo, las relaciones que vienen con el medio circundante serán los adecuados, pero si es al contrario no siempre se adaptara al grupo con conductas positivas.

Desde la perspectiva del objetivo específico 02: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda en las etapas de desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022. La tabla 4, evidencia 51% se ubica en un bajo nivel del pretest y un 43% en nivel medio. A diferencia después de aplicado el experimento, ubicándose en un nivel favorecedor del 62% nivel alto, continuando un 33% en nivel medio. Por lo visto en el análisis inferencia las tablas 12 y 13, se observa los resultados, demostrando que la media del pretest es de 6,82 y la media del postest es 9,12, observando la diferencia de medias del 2,30, obteniendo resultados mayores en el postest. Además, una sig. de 0,000, dando por aceptado la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula; indicando que el programa de juegos educativos ayuda en la dimensión etapas del desarrollo social al niño. Martínez y Salinas (2020) fue factible observar cambios relevantes en las en el desarrollo interpersonal, intrapersonal y espacial, lo que demuestra que el beneficio de los juegos lúdicos fortalece el aprendizaje y su desenvolvimiento de acuerdo a sus etapas de desarrollo social; potenciando el desarrollo cognitivo.

MINEDUC (2016). El juego educativo, solo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan. No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada persona, esta va a depender de las interacciones sociales que se le ofrezca. su actuar en el espacio pedagógico es el marcador de las relaciones sociales, a partir de los 3 años el parvulario expresa emociones empezando a las interacciones sociales. (Prior, 1992). Se puede mencionar que Mansilla (2000), comenta que estas etapas de desarrollo social se expresan mediante el interactuar entre seres humanos, siendo en el campo donde se fortalece en la transición de una etapa a otra.

Asimismo, para el objetivo específico 03: Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda en el desarrollo moral. En la tabla 5, como podemos visualizar que 77% grupo control está ubicado en nivel bajo, más 66% en nivel medio, del pretest, y luego el 67% se ubica en nivel alto del posttest, en un 27% continúan en nivel medio; en las tablas 14 y 15, presentan la evidencia de la existencia de diferencia de 2,46, resultando mayores porcentajes en el posttest con Sig. = 0,000, El presente trabajo reafirma según Hinostrosa (2015) El desarrollo ético-moral, mirado desde un proceso de construcción de valores, comportamientos, referidos a una mirada a las personas capaces de ser iguales a uno, por lo tanto, a ser realistas, va a depender de la conducta y comportamientos de él y los otros. Para Turiel, el sujeto mira la realidad social a través la (asimilación), el tiempo, nos conlleva a conocer la existencia de estructuras inadecuadas para enfrentar una realidad.

VI CONCLUSIONES

1. Se demostró que el programa de juegos educativos, confirmándose significativamente la ayuda al desarrollo social, de los estudiantes, Quito, Ecuador. 2021, determinando una afinidad significativa del 22,83 con una Sig.=0.000, permitiéndose aceptabilidad de la H_i y se rechaza la H_0 , comprobando la eficacia del programa, vital importancia para el desarrollo social, contribuyendo a la mejora e interacción en el grupo por propia iniciativa.
- 2.- se demostró que el programa de juegos educativos ayuda significativamente en los agentes del proceso social, determinando una semejanza relevante 3,00 (tabla 10) por lo visto se admite la H_i constatando la equivalencia del programa, H_0 desestimando; en la actualidad nuestros niños necesitan de la variedad de juegos educativos para la adquisición de nuevos aprendizajes, pero para ello necesita que la mirada está a sus ritmos de aprendizaje y que respeten sus etapas de desarrollo.
- 3.- Se demostró que el programa de juegos educativos ayuda significativamente en las etapas de desarrollo social, evidenciando que la media del pretest es de 6,82 y la media del posttest es 9,12, comprobándose la ascendencia del programa de juegos educativos, hallándose los niños en un alto nivel, por lo tanto, se admite la H_i y se declina la H_0 , verificándose la operatividad relacionada a significatividad de las etapas de desarrollo, el sujeto adquiere, familiariza los aprendizajes significativos, relacionándolos con sus necesidades, experiencia e interés de acuerdo a su edad y estado de madurez.
- 4.- Se demuestra que programa de juegos educativos favorece el desarrollo moral, estableciendo una diferencia de medias del 2,46, significativa, calculada revelando en el posttest a un nivel alto del 67%, comprobándose que los juegos educativos, trabajado, acepta la H_i favorable en los estudiantes. Rechazándose la H_0 , permitiendo que las estrategias fueron eficaces, por la estimulación recibida, facilitando que los escolares continúen en la práctica de valores y conductas ante sus compañeros y su contexto.

VII RECOMENDACIONES

Al Director del distrito educativo de Guayaquil.

Sensibilizar a las autoridades de las instituciones educativas, comprendidas en su ámbito territorial, para promover la generalización de la aplicación del programa de juegos educativos para la mejora de la socialización de los estudiantes parvularios.

A las profesoras de las diferentes unidades educativas del nivel inicial, incorporar en sus planificaciones de actividades de aprendizaje, los juegos educativos respetando a los agentes del desarrollo social, para fortalecer y lograr mejores niveles de socialización e integración.

A los directivos de unidad educativa – Guayaquil.

Programar y ejecutar talleres de reflexión sobre la práctica pedagógica docente, para desarrollar la estrategia de juegos recreativos, que contribuyan en las etapas de desarrollo social, consensuando acciones que redunden en beneficio de los educandos.

De la misma manera, coordinar con aliados estratégicos, como profesionales de psicología o similares, para desarrollar talleres motivacionales, que propicien elevar el desarrollo moral y deseos de superación de los estudiantes de educación inicial.

REFERENCIAS

- Aldave Salazar, K. M. (2019) Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 347, [tesis de maestría, UCV] recuperable en:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41494/Aldave_SKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvarez Tascón, L.I., Treviño Bohórquez, J., Fernando Guerrero R.O., Flórez J.O, Salgado, C. (2008), *Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico*.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/download/4117/5784/17251>**
- Baena Paz G. (2017): *metodología de la investigación. serie integral por competencias*. Tercer a edición ebook.
<https://www.editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>
- Bermúdez Barcia, J. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo*, [tesis de maestría, universidad San Gregorio]. Recuperado en: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1907>
- Barra Almagiá, E. (1987). *El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg*, *Revista Latinoamericana de Psicología*, 19, (1), pp. 7-18. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80519101.pdf>
- Capcha Asto, Y. Barzola Lino, R. J. (2021). *juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la I: E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja-Huancavelica*, [tesis maestría]. Disponible en:
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3915/TESIS-SEG-ESP-FED-2021-CAPCHA%20ASTO%20Y%20BARZOLA%20LINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Castro Pérez, M., Morales Ramírez, M.E. (2019) Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares, *Revista Electrónica Educare*, 19, (3), pp. 1-32.
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf>
- Chávez Gil M. A., Barrantes Cabrer, M. (2014) Confiabilidad y validez de las listas de cotejos del examen clínico objetivo estructurado para el aprendizaje por competencias de cirugía, *Ciencia y Tecnología*, (3), pp. 115-128.
https://redib.org/Record/oai_articulo1892579-confiabilidad-y-validez-de-las-listas-de-cotejos-del-examen-cl%C3%ADnico-objetivo-estructurado-para-el-aprendizaje-por-competencias-de-cirug%C3%ADa
- Chóliz, M., Lamas J. (2017). “¡Hagan juego, menores!” Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego, *revista española*, 42 (1) 34-47.
http://www.azarplus.com/fotos/file/21_06_17/JuegoMenores_Ludens_Mariano2017.pdf
- Corporación para el desarrollo en África, *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*
- Naciones unidas - Centro de Información: Desarrollo Social,
(<https://web.archive.org/web/20100919082812/http://cinu.org.mx/temas/desarrollo/dessocial.htm>)
- Gallardo López, J.A. (2018). teorías del juego como recurso educativo, IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis,
https://www.researchgate.net/publication/324363292_teorias_del_juego_como_recurso_educativo
- García Hinestrosa, E. (2015). *La Educación Experiencial como Propuesta Constructivista para la Enseñanza de Valores Sociales a Estudiantes en el Contexto Escolar* (trabajo de licenciatura en Filosofía y Letras); Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de La Salle; Bogotá (Colombia); p. 61. https://cyt-ar.com.ar/cyt-ar/index.php/Desarrollo_moral

- Decroly, O., & Monchamp, E. (1986). El juego educativo. *Madrid:Morata*.
http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000140_docu1.pdf
- Dirección de desarrollo curricular y docente (2018). Manual de orientaciones: estrategias Metodológicas de enseñanza y evaluación de resultados de aprendizaje, ed. (1).
<http://pregrado.ufro.cl/images/files/2018/documentos-desarrollo-curricular/orientaciones-metodologicas.pdf>
- Duarte D.J. (2003). *Ambientes de aprendizaje. una aproximación conceptual, estudio pedagógico*, (29) pp. 97-113.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>
- Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), pp.153-156. Recuperado en:
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-153.pdf>
- Hernández Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, universidad autónoma de Mexico.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, Zapata, Mendoza (2013). *Metodología de la investigación para bachillerato. Enfoque por competencias*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores James Midgley. El desarrollo social.
- Hueso González, A., Cascant i Sempere, M.J. (2012) metodología y técnicas cuantitativas de investigación, ed. (1), Editorial Universitat Politècnica de València. Recuperado en:
https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/17004/Metodolog%C3%ADa%20y%20t%C3%A9cnicas%20cuantitativas%20de%20investigaci%C3%B3n_6060.pdf
- James Midgley (2022) desarrollo social.
http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Comisiones/d_d_social.htm
- Loján Cisneros, L.M. (2015) La estructura de un ambiente agradable para mejorar el rendimiento académico.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15271/1/Lady%20Mariuxi%20Loj%C3%A1n%20Cisneros.pdf>

Mansilla A, M.E. (2000). Revista de Investigación en Psicología, 3, (2), <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/download/4999/4064/>

Martínez Yacelga, A.R. y Salinas Flores, P. P. (2020) · El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples, Revista UNIANDES, 7, (3) pp. 422-436. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298232>

Meneses Montero, M., Monge Alvarado, M. Á. El juego en los niños: enfoque teórico Educación, 25, (2), pp. 113-124.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ñaupas Humberto, et.al. (2014) Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis / Humberto Ñaupas Paitán, Elías Mejía Mejía, Eliana Novoa Ramírez, Alberto Villagomez. Páucar — 4a. Edición. Bogotá: Ediciones de la U.

Palella y Martins (2010) Metodología de la Investigación Cuantitativa diseño de investigación, <https://www.doccity.com/es/disenio-tipo-nivel-y-modalidad-de-palella-y-martins/2733947/>

Pellón Suárez De Puga, R.(2013). Watson, Skinner y Algunas Disputas dentro del Conductismo. Revista Colombiana de Psicología, 22, (2), pp. 389-399.
<https://www.redalyc.org/pdf/804/80429824012.pdf>

Prior, (1992). *Desarrollo social infantil: etapas e importancia del refuerzo*.
<https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/desarrollo-social-infantil-etapas-e-importancia-del-refuerzo-inicial-parte-i/>

Reto (2014). Novedades bibliográficas. *Retos. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 4(8),189-200.[fecha de Consulta 14 de Julio de 2022]. ISSN: 1390-6291. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=504550659006>

- Rodrigo, M. J. (Ed.). (1994). *Contexto y desarrollo social* (pp. 21-43). Madrid: Síntesis.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Rodrigo_Unidad_5.pdf
- Rodríguez Pérez, A. (2007). Principales modelos de socialización familiar, *Foro de Educación*, (9), pp. 91-97. |
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2485686.pdf>
- Rojas Hinostroza, K.F. (2019) Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. 676 San Martín de Porras- Amay, Huacho, Perú, [tesis maestría]. Recuperado en <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3592/KATIA-rojas-juego-ludico-matematico-final-1%20corregido.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, H., Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Perú. Editorial Mantaro. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Santa Paella Stracuzzi y Feliberto Martins Pestana. Libro «Metodología de la investigación cuantitativa» 3ra Edición (2012) 3ra Edición (2012).
- Torres Vera, E. (2022) estrategia metodológica para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del cuarto grado de primaria. [tesis maestría, USIL]
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2039cd10-d1f0-4265-a671-fac8671c04b0/content>
- UNICEF (2020) Perú. Niñas, niños y adolescentes. Análisis de su situación al 2020. Resumen ejecutivo Niños de Ecuador. Descubriendo los derechos infantiles en Ecuador. <https://www.humanium.org/es/ecuador/>

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

| Programa de juegos educativos para el desarrollo social en niños y niñas del nivel inicial, Quito, 2022 | | | | |
|--|--|---|--|---|
| TEMA | PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN | OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN | HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN | MÉTODO |
| Programa de juegos educativos para el desarrollo social en niños y niñas del nivel inicial, Quito, 2022 | <p>Problema General:</p> <p>¿De qué manera el programa los juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022?</p> | <p>Objetivo General:</p> <p>Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022</p> | <p>Hipótesis General:</p> <p>El programa de juegos educativos ayuda significativamente al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.</p> | <p>Tipo de Investigación: Básica</p> <p>Diseño de la Investigación: Descriptiva</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Población 170 unidades</p> <p>Muestra: 158 unidades</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Método de análisis: Descriptivo</p> |
| | <p>Problemas específicos</p> | <p>Objetivos específicos</p> | <p>Hipótesis específicas</p> | |
| | <p>1. ¿De qué manera el programa los juegos educativos ayuda a los agentes del proceso de socialización en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022?</p> | <p>1. Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda a los agentes del proceso de socialización en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.</p> | <p>El programa de juegos educativos ayuda significativamente a los agentes del proceso de socialización en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.</p> | |
| | <p>2. ¿De qué manera el programa los juegos educativos ayuda en las etapas de desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022?</p> | <p>2. Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda en las etapas de desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022</p> | <p>El programa de juegos educativos ayuda significativamente en las etapas del desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.</p> | |
| <p>3. ¿De qué manera el programa los juegos educativos ayuda al desarrollo moral en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022?</p> | <p>3. Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda en el desarrollo moral en Estudiantes del nivel inicial Quito, 2022</p> | <p>El programa de juegos educativos ayuda significativamente al desarrollo moral en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.</p> | | |

Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables

TÍTULO: Programa de juegos educativos para el desarrollo social en niños y niñas del nivel inicial, Quito, 2022

| MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES | | | | | |
|---|--|---|--|---|----------------------------|
| VARIABLE DE ESTUDIO | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICION OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICION |
| Programa de Juegos Educativos | El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. (Diccionario de psicología, 1998) | El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. | Estrategia metodológica | Conceptualización Teoría Biológica Función del Juego Educativo en la infancia Teoría Sociológica | Nominal Lista de cotejo |
| | | | Ambientes Lúdicos para el desarrollo del juego educativo | Espacios cerrados dentro del centro escolar Juegos en rincones Espacios abiertos dentro de la Institución. | |
| | | | Tipos de Juego | Juegos de Socialización Juegos Simbólicos Juegos Psicomotores Juegos Cognitivos Juegos de Construcción Juegos Tradicionales Juego Multicultural | |
| Desarrollo Social | Proceso mediante el cual nos adaptamos a las normas exigidas por la sociedad, es decir es la interacción entre personas siguiendo algunas pautas y normas culturales cuyo resultado es la | Proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su | Agentes del proceso de socialización | Familia Escuela Medios de comunicación | Nominal Lista de cotejo |
| | | | Etapas del desarrollo Social | Acimatación al medio escolar Surgimiento del Yo Interacción grupal | |
| | | | Desarrollo moral | Obediencia Cooperación Moral de presión adulta | |

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | integración a la sociedad (James Midgley). | personalidad para adaptarse a la sociedad | | Moral de Solidaridad entre iguales Moral de Equidad | |
|--|--|---|--|--|--|

Anexo 3 Autorización



SOLICITUD

Msc. Luz Arellano

Directora ESCUELA "NICOLAS AGUILERA"

ASUNTO: Autorización para aplicar prueba piloto

Yo, Liseth Andrea Carrera Freire con C.I 1718091695, estudiante del Programa de Maestría en administración de la educación de la Universidad "César Vallejo", filial Piura- Perú, y actualmente me encuentro desarrollando el proyecto de investigación, titulado "Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022" bajo la asesoría del Dr. César Balladares Atoche, para lo cual es necesario aplicar instrumentos que permitan recoger información, además de otras acciones propias del proceso investigativo.

Quito, 7 de Junio del 2022

Firma



LISETH ANDREA CARRERA FREIRE

ESTUDIANTE


Aceptado



CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL FISCAL "OVIDIO DECROLY"

AUTORIZACIÓN

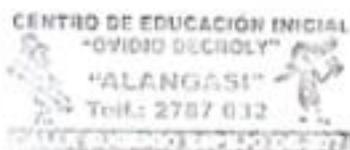
ASUNTO: Autorización para realizar investigación.

Yo, Msc. Lorena Tamayo, Directora del Centro de Educación Inicial Fiscal "Ovidio Decroly" autorizó a la estudiante del programa de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad "César Vallejo", filial Piura – Perú, **Liseth Andrea Carrera Freire** quien se encuentra desarrollando el proyecto de investigación, titulada "Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022" bajo la asesoría del Dr. César Balladares Atoche, consiento lo solicitado por la interesada para realizar el estudio de la investigación en la Institución que yo dirijo.

Quito, 30 mayo del 2022

Firma


Msc. Lorena Tamayo
DIRECTORA



Anexo 5: Ficha técnica del cuestionario para medir el desarrollo social

1. **Nombre de la Prueba:** Cuestionario para medir el desarrollo social.
2. **Autora:** Carrera Freire, Liseth Andrea
3. **Fecha:** Julio 2022.
4. **Objetivo:** Recoger información sobre el desarrollo social.
5. **Aplicación:** Estudiantes de instituciones nivel inicial.
6. **Administración:** Colectiva.
7. **Duración:** 45 minutos.
8. **Tipo de ítems:** Dicotómicos. Enunciados con alternativas Si No.
9. **Numero de ítems:** 20
10. **Distribución:** Dimensiones e indicadores.

DIMENSION AGENTES DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

Familia, escuela, medios de comunicación.

DIMENSIÓN ETAPAS DEL DESARROLLO SOCIAL

Aclimatación al medio escolar

Surgimiento del Yo

Interacción grupal

DIMENSIÓN DESARROLLO MORAL

Obediencia, cooperación, moral de presión adulta, moral de solidaridad entre iguales

Moral de equidad

Total, de Ítems: 20

11. Evaluación:

Puntuación:

| Escala cuantitativa | Escala cualitativa |
|----------------------------|---------------------------|
| 1 | No |
| 2 | Si |

Evaluación en niveles por dimensión:

| Dimensiones | No. Ítems | No | Si |
|------------------------------|----------------------|-----------|-----------|
| Proceso de socialización | 8 | 8 | 16 |
| Etapas del desarrollo social | 6 | 6 | 12 |
| Desarrollo moral | 6 | 6 | 12 |

Anexo 6.- Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO SOCIAL.

El presente instrumento tiene como propósito fundamental recabar información sobre el desarrollo social de estudiantes del nivel inicial Quito, 2022. La información que se recabe es muy valiosa y de interés para llevar a cabo una propuesta educativa en beneficio a los estudiantes. Este instrumento será tratado de forma confidencial y anónima para los fines ya mencionados, en consecuencia, se agradece su colaboración.

A continuación, se presenta una serie de preposiciones, identifique con una (X) la alternativa que mejor exprese su opinión según la escala por cada ítem.

| N° | ENUNCIADO | SI | NO |
|----|--|----|----|
| 1 | En casa juegas con papá o mamá | | |
| 2 | Imita la conducta observada en su familia | | |
| 3 | Participas de actividades de baile con tus hermanos | | |
| 4 | Comparte los materiales con sus compañeros | | |
| 5 | Trabaja en equipo y respeta a sus compañeros | | |
| 6 | Tiene en cuenta la opinión de sus compañeros. | | |
| 7 | Cuando escuchan noticias en casa usan el televisor. | | |
| 8 | Cuando te vas de paseo viajas en moto o carro. | | |
| 9 | Pone en práctica los diferentes juegos en compañía del grupo | | |
| 10 | Ordena los materiales de acuerdo al sector de trabajo. | | |
| 11 | Es cariñoso con sus amigos de aula y docente. | | |
| 12 | Construye proyectos utilizando el material que se le presenta. | | |
| 13 | Comparte historias con sus compañeros | | |
| 14 | Atiende con respeto cuando le solicitan ayuda. | | |
| 15 | Escucha con atención la narración de un cuento y responde a preguntas. | | |
| 16 | Colabora en el orden del aula. | | |
| 17 | Ayuda a otros niños cuando están en peligro. | | |
| 18 | Saluda con atención a sus compañeros de aula y docente | | |
| 19 | Construye sus en grupos sus creaciones utilizando diverso material. | | |
| 20 | Es empático con sus compañeros de aula. | | |

Anexo 7: Procesamiento del Alfa de Crombach

Procedimiento para calcular el KR 20

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p.q}{Vt} \right)$$

$$KR20 = 20 / 19 \left[1 - (4.603 / 25.238) \right]$$

$$KR20 = 1.043 \left[1 - 0.182 \right]$$

$$KR20 = 1.043 \left[0.818 \right]$$

$$KR20 = 0.85$$

Anexo 8: Fichas de validadores.



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

| DATOS DEL MAESTRANTE | | |
|---|---|--------------|
| Apellidos y Nombres | Carrera Freire, Liseth Andrea | |
| TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN | | |
| Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022 | | |
| DATOS DEL INSTRUMENTO | | |
| Nombre del instrumento | Cuestionario para medir la competencia desarrollo social | |
| Objetivo | Medir las dimensiones de la competencia desarrollo social | |
| Dirigido a: | Estudiantes del nivel inicial Quito Ecuador | |
| JUEZ EXPERTO | | |
| Apellidos y nombres | Carrasco Reyna <u>Medali Elvira</u> | |
| Documento de Identidad | 00239584 | |
| Grado Académico | Doctora en educación | |
| Especialidad | Licenciada en educación primaria | |
| Experiencia Profesional | 25 años | |
| JUICIO DE APLICABILIDAD | | |
| Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |
| X | | |
| Sugerencia: | | |

Fecha: Piura, 10 junio 2022

Juez experto



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

| DATOS DEL MAESTRANTE | | |
|---|---|--------------|
| Apellidos y Nombres | Carrera Freire, Liseth Andrea | |
| TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN | | |
| Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022 | | |
| DATOS DEL INSTRUMENTO | | |
| Nombre del instrumento | Cuestionario para medir la competencia desarrollo social | |
| Objetivo | Medir las dimensiones de la competencia desarrollo social | |
| Dirigido a: | Estudiantes del nivel inicial Quito Ecuador | |
| JUEZ EXPERTO | | |
| Apellidos y nombres | Estrada Alemán Carmen | |
| Documento de Identidad | 00239196 | |
| Grado Académico | Doctora en educación | |
| Especialidad | Licenciada en educación primaria | |
| Experiencia Profesional | 25 años | |
| JUICIO DE APLICABILIDAD | | |
| Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |
| X | | |
| Sugerencia: | | |

Fecha: Piura, 10 junio 2022



Juez experto



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

| DATOS DEL MAESTRANTE | | |
|---|---|--------------|
| Apellidos y Nombres | Carrera Freire, Liseth Andrea | |
| TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN | | |
| Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022 | | |
| DATOS DEL INSTRUMENTO | | |
| Nombre del instrumento | Cuestionario para medir la competencia desarrollo social | |
| Objetivo | Medir las dimensiones de la competencia desarrollo social | |
| Dirigido a: | Estudiantes del nivel inicial Quito Ecuador | |
| JUEZ EXPERTO | | |
| Apellidos y nombres | Espinoza Cedillo Lucía | |
| Documento de Identidad | 00235690 | |
| Grado Académico | Doctora en educación | |
| Especialidad | Licenciada en educación primaria | |
| Experiencia Profesional | 35 años | |
| JUICIO DE APLICABILIDAD | | |
| Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |
| X | | |
| Sugerencia: | | |

Fecha: Piura, 10 junio 2022

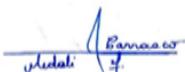
Juez experto

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022

DATOS DE LA AUTORA: Carrera Freire, Liseth Andrea

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable desarrollo social

| VARIABLE | DIMENSIÓN | ITEMS | Opciones de respuesta | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERVACIONES Y | | |
|--------------------------|--|---|-----------------------|----|---|----|--|----|--|----|--|----|-----------------|---|--|
| | | | No. | Sí | Relación entre la variable y la dimensión | | Relación entre la dimensión y el indicador | | Relación entre el indicador y el ítems | | Relación entre el ítems y la opción de respuesta | | | | |
| | | | | | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | | | |
| Desarrollo social | Desarrollo de socialización | 1. En casa juegas con papá o mamá | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 2. Imita la conducta observada en su familia | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 3. Participas de actividades de baile con tus hermanos | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 4. Comparte los materiales con sus compañeros | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 5. Trabaja en equipo y respeta a sus compañeros | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 6. Tiene en cuenta la opinión de sus compañeros. | | | | X | | | | | | | | X | |
| | | 7. Los espacios y ambientes físicos en mi trabajo brindan las facilidades para el acceso de las personas con discapacidad | | | | | | X | | | | | | X | |
| | | 8. Cuando te vas de paseo viajas en moto o carro | | | | | | | | | | | | X | |
| | Eta pas del | 9. Pone en práctica los diferentes juegos en compañía del grupo | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 10. Ordena los materiales de acuerdo al sector de trabajo. | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 11. Es cariñoso con sus amigos de aula y docente. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 12. Construye proyectos utilizando el material que se le presenta. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 13. Comparte historias con sus compañeros | | | | | | | X | | | | X | | |
| | | 14. Atiende con respeto cuando le solicitan ayuda. | | | | | | | | | | | X | | |
| | Factores de relaciones interpersonales | 15. Escucha con atención la narración de un cuento y responde a preguntas. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 16. Colabora en el orden del aula. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 17. Ayuda a otros niños cuando están en peligro. | | | | X | | X | | | X | | X | | |
| | | 18. Saluda con atención a sus compañeros de aula y docente | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 19. Construye sus en grupos sus creaciones utilizando diverso material. | | | | | | | | | | | X | | |

Fecha: Piura, 10 junio 2022

Dra. Medali Elvira Carrasco Reyna
Juez experto

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022

DATOS DE LA AUTORA: Carrera Freire, Liseth Andrea

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable desarrollo social

| VARIABLE | DIMENSIÓN | ITEMS | Opciones de respuesta | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERVACIONES Y | | |
|--------------------------|--|---|-----------------------|----|---|----|--|----|--|----|--|----|-----------------|--|--|
| | | | No. | SI | Relación entre la variable y la dimensión | | Relación entre la dimensión y el indicador | | Relación entre el indicador y el ítems | | Relación entre el ítems y la opción de respuesta | | | | |
| | | | | | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | | | |
| Desarrollo social | Desarrollo de socialización | 1. En casa juegas con papá o mamá | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 2. Imita la conducta observada en su familia | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 3. Participas de actividades de baile con tus hermanos | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 4. Comparte los materiales con sus compañeros | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 5. Trabaja en equipo y respeta a sus compañeros | | | | | | | | X | | | X | | |
| | | 6. Tiene en cuenta la opinión de sus compañeros. | | | X | | | | | | | | X | | |
| | | 7. Los espacios y ambientes físicos en mi trabajo brindan las facilidades para el acceso de las personas con discapacidad | | | | | X | | | | | | X | | |
| | | 8. Cuando te vas de paseo viajas en moto o carro | | | | | | | | | | | X | | |
| | Eta pas del | 9. Pone en práctica los diferentes juegos en compañía del grupo | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 10. Ordena los materiales de acuerdo al sector de trabajo. | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 25. Es cariñoso con sus amigos de aula y docente. | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 26. Construye proyectos utilizando el material que se le presenta. | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 27. Comparte historias con sus compañeros | | | | | | X | | | | X | | | |
| | | 20. Atiende con respeto cuando le solicitan ayuda. | | | | | | | | | | X | | | |
| | Factores de relaciones interpersonales | 21. Escucha con atención la narración de un cuento y responde a preguntas. | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 22. Colabora en el orden del aula. | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 23. Ayuda a otros niños cuando están en peligro. | | | X | | X | | X | | | X | | | |
| | | 24. Saluda con atención a sus compañeros de aula y docente | | | | | | | | | | X | | | |
| | | 25. Construye sus en grupos sus creaciones utilizando diverso material. | | | | | | | | | | X | | | |

Fecha: Piura, 10 junio 2022

Dra. Carmen Estrada Alemán
Juez experto

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022

DATOS DE LA AUTORA: Carrera Freire, Liseth Andrea

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable desarrollo social

| VARIABLE | DIMENSIÓN | ITEMS | Opciones de respuesta | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | OBSERVACIONES | | |
|--|-----------------------------|---|-----------------------|----|---|----|--|----|--|----|--|----|---------------|---|--|
| | | | No. | Si | Relación entre la variable y la dimensión | | Relación entre la dimensión y el indicador | | Relación entre el indicador y el ítems | | Relación entre el ítems y la opción de respuesta | | | | |
| | | | | | Si | No | Si | No | Si | No | Si | No | | | |
| Desarrollo social | Desarrollo de socialización | 1. En casa juegas con papá o mamá | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 2. Imita la conducta observada en su familia | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 3. Participas de actividades de baile con tus hermanos | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 4. Comparte los materiales con sus compañeros | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 5. Trabaja en equipo y respeta a sus compañeros | | | | | | | | | X | | | X | |
| | | 6. Tiene en cuenta la opinión de sus compañeros. | | | | X | | | | | | | | X | |
| | | 7. Los espacios y ambientes físicos en mi trabajo brindan las facilidades para el acceso de las personas con discapacidad | | | | | | X | | | | | | X | |
| | | 8. Cuando te vas de paseo viajas en moto o carro | | | | | | | | | | | | X | |
| | Eta pas del | 9. Pone en práctica los diferentes juegos en compañía del grupo | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 10. Ordena los materiales de acuerdo al sector de trabajo. | | | | | | | | | | | | X | |
| | | 39. Es cariñoso con sus amigos de aula y docente. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 40. Construye proyectos utilizando el material que se le presenta. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 11. Comparte historias con sus compañeros | | | | | | | X | | | | X | | |
| | | 26. Atiende con respeto cuando le solicitan ayuda. | | | | | | | | | | | X | | |
| Factores de relaciones interpersonales | | 27. Escucha con atención la narración de un cuento y responde a preguntas. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 28. Colabora en el orden del aula. | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 29. Ayuda a otros niños cuando están en peligro. | | | X | | X | | X | | | | X | | |
| | | 30. Saluda con atención a sus compañeros de aula y docente | | | | | | | | | | | X | | |
| | | 31. Construye sus en grupos sus creaciones utilizando diverso material. | | | | | | | | | | | X | | |

Fecha: Piura, 10 junio 2022

Dra. Lucía Espinoza Cedillo
Juez experto

Anexo 9: Matriz de resultados de la prueba piloto

| PRUEBA PILOTO - VARIABLE DESARROLLO SOCIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|
| UJET | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | TOTALE S |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 28 |
| 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 28 |
| 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 27 |
| 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 33 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 |
| 7 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 38 |
| 8 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 33 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 25 |
| 10 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 34 |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 38 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 |
| 13 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 29 |
| 14 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 32 |
| 15 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 21 |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 21 |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 25 |
| 18 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 27 |
| 19 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 |
| 20 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 30 |
| 21 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 |
| 22 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 26 |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 24 |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 23 |
| 25 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 35 |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 21 |
| 28 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 28 |
| TOT ALES | 39 | 37 | 39 | 41 | 43 | 39 | 39 | 37 | 37 | 40 | 39 | 39 | 45 | 50 | 37 | 35 | 39 | 30 | 43 | 40 | 25.238095 |
| VI | 0.247 | 0.226 | 0.247 | 0.258 | 0.258 | 0.247 | 0.247 | 0.226 | 0.226 | 0.254 | 0.247 | 0.247 | 0.247 | 0.175 | 0.226 | 0.194 | 0.247 | 0.069 | 0.258 | 0.254 | 4.6031746 |

Anexo 10: Matriz de resultados Pretest

VARIABLE DESARROLLO SOCIAL PRE TEST

| Variable | Indicador | Medida | Valor | Nota |
|----------------------------------|---|----------------------------------|-------|-------|
| 1. Acceso a servicios básicos | 1.1. Agua potable | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 1.2. Energía eléctrica | Porcentaje de hogares con acceso | 92% | Alto |
| | 1.3. Saneamiento básico | Porcentaje de hogares con acceso | 78% | Medio |
| | 1.4. Internet | Porcentaje de hogares con acceso | 65% | Medio |
| | 1.5. Telefonía fija | Porcentaje de hogares con acceso | 90% | Alto |
| | 1.6. Telefonía móvil | Porcentaje de hogares con acceso | 95% | Alto |
| | 1.7. Gas natural | Porcentaje de hogares con acceso | 70% | Medio |
| | 1.8. Alcantarillado | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |
| | 1.9. Fibra óptica | Porcentaje de hogares con acceso | 60% | Medio |
| | 1.10. Cable TV | Porcentaje de hogares con acceso | 88% | Alto |
| 2. Acceso a servicios de salud | 2.1. Centros de salud | Porcentaje de hogares con acceso | 90% | Alto |
| | 2.2. Personal médico | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 2.3. Medicamentos | Porcentaje de hogares con acceso | 75% | Medio |
| | 2.4. Servicios de emergencia | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |
| | 2.5. Atención psicológica | Porcentaje de hogares con acceso | 65% | Medio |
| | 2.6. Servicios de rehabilitación | Porcentaje de hogares con acceso | 60% | Medio |
| | 2.7. Servicios de diagnóstico | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 2.8. Servicios de prevención | Porcentaje de hogares con acceso | 70% | Medio |
| | 2.9. Servicios de atención primaria | Porcentaje de hogares con acceso | 88% | Alto |
| | 2.10. Servicios de atención especializada | Porcentaje de hogares con acceso | 75% | Medio |
| 3. Acceso a servicios educativos | 3.1. Escuelas | Porcentaje de hogares con acceso | 95% | Alto |
| | 3.2. Profesores | Porcentaje de hogares con acceso | 90% | Alto |
| | 3.3. Materiales educativos | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 3.4. Servicios de apoyo | Porcentaje de hogares con acceso | 75% | Medio |
| | 3.5. Servicios de orientación | Porcentaje de hogares con acceso | 70% | Medio |
| | 3.6. Servicios de tutoría | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |
| | 3.7. Servicios de evaluación | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 3.8. Servicios de investigación | Porcentaje de hogares con acceso | 75% | Medio |
| | 3.9. Servicios de extensión | Porcentaje de hogares con acceso | 70% | Medio |
| | 3.10. Servicios de vinculación | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |
| 4. Acceso a servicios culturales | 4.1. Centros culturales | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 4.2. Actividades culturales | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |
| | 4.3. Servicios de recreación | Porcentaje de hogares con acceso | 75% | Medio |
| | 4.4. Servicios de deporte | Porcentaje de hogares con acceso | 70% | Medio |
| | 4.5. Servicios de arte | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 4.6. Servicios de música | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |
| | 4.7. Servicios de teatro | Porcentaje de hogares con acceso | 75% | Medio |
| | 4.8. Servicios de danza | Porcentaje de hogares con acceso | 70% | Medio |
| | 4.9. Servicios de cine | Porcentaje de hogares con acceso | 85% | Alto |
| | 4.10. Servicios de televisión | Porcentaje de hogares con acceso | 80% | Alto |

Anexo 12

PROGRAMA – ACTIVIDADES JUEGOS EDUCATIVOS

Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: **Centro de educación inicial fiscal “Ovidio Decroly” 2022**

Participantes : Estudiantes de educación inicial.

Nº de Estudiantes : 170

Duración : 02 meses

Horas de Ejecución : 40

II. PRESENTACIÓN

El programa, tiene como finalidad, demostrar que los juegos educativos contribuyen en la socialización e integración con el grupo y su entorno, Decroly (1986), determina una nueva dimensión a la educación, respetando el carácter del juego, como medio básico de conveniencia del proceso de autoeducación de niños y niñas.

Erickson y Piaget, considera el juego como un proceso constante de la vida de un niño pequeño; por otra parte, vistos los objetivos afectivos y sociales. La teoría del entretenimiento, del alemán (1883) juego es "restaurar y conservar energía cuando se está fatigado". Pero hace la distinción entre energía mental y energía física. Y afirma que cuando el cerebro está cansado, es pertinente el cambio de actividad con el fin de restaurar restaura la energía neural.

III. FUNDAMENTACIÓN

Justifica, mediante estrategias previstas, ejecutadas, evaluadas, los juegos so base para el desarrollo del niño. Los que se brindan en las instituciones educativas son de calidad siempre y cuando un individuo que logre intervenir en los procesos de integración social y transformación de sus acciones en pro del bienestar individual y colectivo, para lograrlo, ha sido necesario revisar e incorporar cambios conducentes a mejorar los recursos, procedimientos y el desarrollo de situaciones orientadas hacia los juegos educativos.

IV. OBJETIVOS.

Objetivo General

Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022.

Objetivos Específicos.

- Demostrar que el programa de juegos educativos ayuda a los agentes del proceso de socialización en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022

V. DIMENSIONES:

- Agentes del proceso de socialización, etapas de desarrollo social, desarrollo moral.

VI. **EVALUACIÓN:** Para la evaluación en el presente programa se utilizó la lista de cotejos.

VII. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA.

Programa de Juegos Educativos para el desarrollo social de niños de educación inicial

Autora: Carrera Freire, Liseth Andrea

| SESIÓN #1 “SOCIALIZACIÓN CON DOCENTES” | |
|--|---|
| Objetivo: Socializar con las docentes juegos que promuevan el óptimo desarrollo social de los niños de nivel inicial. | Actividades: <ol style="list-style-type: none">1. Bienvenida2. ¿Qué son los juegos educativos?3. ¿Es posible desarrollar destrezas mediante los juegos?4. Propuesta de juegos educativos para el desarrollo de los niños. |
| SESIÓN #2 “JUEGOS AL AIRE LIBRE” | |
| Objetivo: Fortalecer el desarrollo social de los niños de inicial realizando juegos educativos al aire libre. | Actividades: <ol style="list-style-type: none">1. El gato y el ratón2. Conejos y madrigueras |
| SESIÓN #3 “JUEGOS EN ESPACIO CERRADO” | |
| Objetivo: Desarrollar juegos educativos que promuevan la | Actividades: |

| | |
|--|---|
| interacción entre niños en espacios cerrados. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos de construcción (legos, rosetas) 2. Juegos de mesa (lotería, bingo) |
| SESIÓN #4 “IDENTIDAD Y AUTONOMÍA” | |
| Objetivo: Realizar juegos educativos para alcanzar su independencia y reconocimiento como miembro de una familia. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Espejito mágico 2. Mi nombre es..... 3. Jugando con mi familia |
| SESIÓN #5 “CONVIVENCIA” | |
| Objetivo: Aplicar juegos que permitan a los niños relacionarse con el medio social para tener una convivencia armónica. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tres en raya (juego con reglas) 2. El baile de la silla |
| SESIÓN #6 “RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL” | |
| Objetivo: Jugar fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. De grande quiero ser (oficios y profesiones) 2. La granja. |
| SESIÓN #7 “RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO” | |
| Objetivo: Potenciar las nociones básicas y desarrollar el pensamiento mediante actividades de juegos educativos. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Rompecabezas 2. Tangram |
| SESIÓN #8 “COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE” | |
| Objetivo: Incrementar el lenguaje verbal y no verbal, mediante juegos para la expresión adecuada de sus ideas. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Burbujas 2. Canciones, retahílas y adivinanzas |
| SESIÓN #9 “EXPRESIÓN ARTÍSTICA” | |
| Objetivo: Realizar manifestaciones artísticas y culturales mediante actividades de juego para potenciar su creatividad. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Creando con origami 2. Creando con collage |
| SESIÓN #10 “EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD” | |
| Objetivo: Fortalecer su esquema corporal y coordinación mediante juegos educativos. | Actividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. Rayuela 2. Voleibol con globos de agua |

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN INICIAL

Centro de educación inicial fiscal “Ovidio Decroly” año lectivo 2021 – 2022

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Juego, aprendo y me divierto

NIVEL EDUCATIVO: Educación Inicial grupo 3-4 años grupo 4-5 años

TIEMPO ESTIMADO: 1 SEMANA

FECHA DE INICIO: 13 al 17 de Junio

| | | | |
|--|---|------------------------|--------------------------------------|
| <p>Descripción general de la experiencia</p> | <p>Los juegos educativos constituyen un factor importante para establecer interacción entre pares y principalmente para contribuir en el desarrollo social de los niños y niñas.</p> | | |
| <p>Elemento integrador</p> | <p>Hola amigo, juega conmigo (bichitos) https://youtu.be/UBtdvYL6rTI</p>  | | |
| <p>Actividades Iniciales</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • ¿Cómo está el clima? • ¿Cómo me siento yo? • Calendario | | |
| <p>Objetivo</p> | <p>Actividades</p> | <p>Recursos</p> | <p>Indicador para Evaluar</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| <p>Sesión #1 “jugando en casa”</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se integra a los niños y niñas realizando la dinámica “pica, pica la ensalada” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos las indicaciones claras del juego. • Describimos con ayuda de los niños todos los recursos a utiliza. • Se da inicio al juego “Baile de la silla” • Motivamos a los niños y niñas a participar. • Se da indicaciones claras del juego “Carrera de tres pies” • Damos a conocer el punto de partida y la meta. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animamos a los niños y niñas a participar. • Realizamos preguntas de la experiencia vivida durante los juegos. | <p>Sillas Cordones Tiza Conos</p> | <p>En casa juega con papá o mamá.</p> | |
| <p>Establecer vínculos de relación social con los miembros de su familia (padres y hermanos)</p> | <p>Sesión #2 “juegos al aire libre”</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la dinámica “En busca de un león” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponemos el juego “El gato y el ratón” • Los niños y niñas seleccionan al gato y al ratón. • Damos indicaciones claras del juego “conejos y madrigueras” • Se ubica las madrigueras y los conejos corren al rededor evitando ser atrapados por el lobo. • Los conejos se esconden en las madrigueras y pasa a ser lobo el conejo que es atrapado y se queda son madriguera. <p>Cierre</p> | <p>Antifaces de gato y ratón Espacio físico</p> | <p>Ayuda a otros niños cuando están en peligro.</p> |
| <p>Fortalecer el desarrollo social de los niños de inicial realizando juegos educativos al aire libre.</p> | | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los niños y niñas que es lo que más les gusto y como se sintieron y que experiencia tuvieron durante el juego. | | |
| Sesión #3 “Juegos en espacio cerrado” | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la integración de los niños y niñas con la dinámica “Cueva, coco, palmera) <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se da indicaciones claras y se llega a acuerdos de tiempos y momentos para realizar la actividad. • Proporcionamos a los niños del material (legos, rosetas, palos de helado, escaleritas) • Solicitamos a los niños y niñas utilizar el material para crear y construir lo que sea de su agrado (ciudad, granja, medios de transporte) • Se propone a los niños y niñas jugar con loterías de frutas, • Facilitamos las tablas de bingos y seleccionamos al niño o niña que será quien cante los números. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas contarán la experiencia que tuvieron durante el juego. • Se dará a conocer el ganador del “Bingo” | <p>Videos Legos Rosetas Escaleras Loterías de frutas</p> | <p>Es empático con sus compañeros de aula.</p> <p>Colabora en el orden del aula.</p> |
| Desarrollar juegos educativos que promuevan la interacción entre niños en espacios cerrados. | | | |
| Sesión #4 “identidad y autonomía” | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socializamos con los niños y niñas mediante la dinámica “El juego del espejo” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se presentarán y dirán (Mi nombre es.... y me gusta) • El niño que sigue deberá repetir el nombre de su compañero y aumentar el suyo. • Se hará una cadena de nombres y gustos. | <p>Espejo Tarjetas con nombres</p> | <p>Atiende con respeto cuando le solicitan ayuda.</p> |
| Realizar juegos educativos para alcanzar su independencia y reconocimiento. | | | |

| | | | |
|---|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Daremos a conocer todos los recursos con los que se va a trabajar. • Pediremos a los niños y niñas que describan las características del espejo. • Cada niño se ubicará frente al espejo y se observará detalladamente. • Posteriormente se ubicará a los niños en parejas frente a frente, un niño hará de espejo. • El niño que hace de espejo tendrá que describir a su compañero. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas llaman a sus compañeros por su nombre. | | |
| <p>Sesión #5 “convivencia”</p> <p>Aplicar juegos que permitan a los niños relacionarse con el medio social para tener una convivencia armónica.</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a participar de la dinámica “Juan, Paco, Pedro de la mar) <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazaremos en el piso una tabla de tres en raya # • Daremos a conocer a los niños las indicaciones de la actividad. • Dividiremos a los niños en dos grupos • Colocaremos un distintivo para cada grupo. • El participante lanzará una pelota y en la cuadrícula que caiga tendrá que colocar el distintivo. • Ganará el equipo que logre ubicar 3 distintivos de los mismos en una sola dirección. • Se solicitará un tomate o limón • Se ubicará a los niños en parejas • Los niños bailaran al ritmo de la música intentando sostener con la frente el tomate o limón. | <p>Tiza Patio Fichas de distintivos Tomates música</p> | <p>Trabaja en equipo y respeta a sus compañeros.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Daremos a conocer el equipo ganador de tres en raya y motivaremos a continuar participando. | | |
| <p>Sesión #6 “relación con el medio natural y cultural”</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas participan de la dinámica de integración “Cuando sea grande” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Conversar con los niños y niñas sobre los oficios y profesiones. Pedir a los niños que nombren los oficios y profesiones y la actividad que realiza cada uno. Se pedirá la ayuda de los padres para que cada niño vista prendas e instrumentos del oficio o la profesión que es de su agrado. Los niños y niñas interactuarán en la actividad al imaginar que están prestando el servicio del oficio o profesión que le corresponde Otro grupo portará vestimentas de animales de la granja. Realizarán sonidos del animal que le corresponde. El un niño permanecerá con los ojos cubiertos Deberá nombrar el animal que considera que es, podrá utilizar el sentido de tacto y auditivo para identificar el animal. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas cuentan su experiencia después de haber realizado la actividad. | <p>Vestimenta de los diferentes oficios y profesiones. Instrumentos Música DVD</p> | <p>Comparte historias con sus compañeros.</p> <p>Imita conductas observadas en su familia.</p> |
| <p>Jugar fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.</p> | | | |
| <p>Sesión #7 “relación lógico matemático”</p> | <p>Inicio</p> | <p>Hoja de trabajo Cartulina Pinturas</p> | <p>Comparte los materiales con sus compañeros.</p> |

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>Potenciar las nociones básicas y desarrollar el pensamiento mediante actividades de juegos educativos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a participar de la dinámica “Tres pececitos” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pintarán una hoja de los peces. • Se pedirá a los niños que corten siguiendo las líneas entre cortadas. • Armar el rompecabezas siguiendo las indicaciones. • Cada niño dispondrá de las 7 piezas del tangram. • Se dará indicaciones claras sobre el objetivo. • Los niños y niñas usaran su creatividad para poder armar diferentes figuras <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expondrá en el mural los trabajos realizados. | <p>Marcadores Tijeras Tangram</p> | |
| <p>Sesión #8 “comprensión y expresión del lenguaje”</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas repetirán la dinámica de “Pequeño pez” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentaremos a los niños todos los materiales a utilizar. • Mezclaremos agua y jabón. • Cada niño tendrá su baso y sorbete. • Los niños y niñas tendrán un tiempo para poder jugar con las burbujas. • Los niños y niñas observarán pictogramas y repetirán las canciones, retahílas y adivinanzas. • Los niños y niñas reproducirán retahílas canciones y adivinanzas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pedirá a cada niño que repita la canción, retahíla o adivinanza que más ha sido de su agrado. | <p>Agua Jabón Pictogramas DVD Videos Música</p> | <p>Escucha con atención la narración de cuentos y responde a preguntas.</p> |
| <p>Incrementar el lenguaje verbal y no verbal, mediante juegos para la expresión adecuada de sus ideas.</p> | | | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Sesión #9 “expresión artística”</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la integración de los niños mediante la dinámica “El gusano loco” | <p>Papel brillante Cartulinas Goma Tijeras</p> | <p>Construye proyectos utilizando el material que se le presente.</p> |
| <p>Realizar manifestaciones artísticas y culturales mediante actividades de juego para potenciar su creatividad.</p> | <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presentará y describiremos el material a utilizar. • Los niños y niñas seguirán los pasos, realizando dobleces en la hoja. • Al finalizar los dobleces obtendremos la cabeza de un perro. • Se realizará diferentes figuras. • Con las figuras obtenidas se propone realizar un collage. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • La actividad realizada será expuesta en la galería de arte. | | <p>Colabora en el orden del aula.</p> |
| <p>Sesión #10 “expresión corporal y motricidad”</p> | <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la dinámica “La familia sapo” para integrar a todos los niños y niñas. | <p>Tizas Pinturas Rayuela Tela Globos con agua</p> | <p>Saluda con atención a sus compañeros de aula y docente.</p> |
| <p>Fortalecer su esquema corporal y coordinación mediante juegos educativos.</p> | <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintamos en el piso una rayuela. • Se da las indicaciones claras. • Los niños y niñas esperan su turno para participar. • Dividimos al grupo en grupos pequeños (4 participante) • Damos a conocer el material y las indicaciones del juego. • Los niños pasaran el globo con agua de un lado al otro. • El equipo tiene que coordinar el movimiento ya que se utilizará una tela. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gana el equipo que no deja caer el globo. | | <p>Es cariñoso con sus amigos de aula y docente.</p> |

Desarrollando sesión de aprendizaje.

