

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

**Taller de juegos tradicionales para desarrollar la socialización de los estudiantes de 4 años de la I.E.
Nº88404Las Delicias - Nuevo Chimbote - 2025**

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

Autoras:

**Bach. Quezada Jara, Kelly Jelita
Bach. Salas Gamez, Marly Abigail**

Asesora:

**Dra. Huerta Flores, María Magdalena
DNI. N° 32929994
Código ORCID: 0000-0002-4108-4760**

**Nuevo Chimbote- Perú
2025**

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Dra. Huerta Flores, María Magdalena mediante la presente certifico mi asesoramiento de la tesis titulada: “TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE – 2025”; elaborada por las Bachilleres Quezada Jara, Kelly Jelita y Salas Gamez, Marly Abigail para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación; Especialidad: Educación Inicial, ha sido elaborado de acuerdo al Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, noviembre de 2025



Dra. HUERTA FLORES, MARÍA MAGDALENA
ASESORA
DNI N.º 32929994
Código ORCID: 0000-0002-4108-4760

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO

La tesis titulada: "TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE – 2025", elaborada por las Bachilleres Quezada Jara, Kelly Jelita y Salas Gamez, Marly Abigail, ha sido revisada y aprobada por el Jurado Evaluador:

Dra. Alarcón Neira, Mary Juana
Presidenta
DNI: 32264590
Código ORCID: 0000-0003-3219-9475

Dra. Soto Zavaleta, Annie Rosa
Integrante
DNI: 32968539
Código ORCID: 0000-0003-0014-9844

Dra. Huerta Flores, María Magdalena
Integrante
DNI: N° 32929994
Código ORCID: 0000-0002-4108-4760

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

Siendo las 12:00m del día 04 de noviembre de 2025 se instaló en la sala de docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial Jurado Evaluador, designado mediante Resolución Decanatural Nº 384-2025-UNS-DFEH (14.08.25), integrado por los docentes:

- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Presidente)
- Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta (Integrante)
- Dra. María Magdalena Huerta Flores (Integrante); para dar inicio a la Sustentación del Informe de Tesis titulada: **TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. Nº 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2025**, elaborada por el(os) Bachilleres en Educación Inicial:
- **KELLY JELITA QUEZADA JARA (16)**

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Dra. María Magdalena Huerta Flores

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes DECLARA Aprobadas con nota DIECISEIS (16), en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 12 horas con 30 minutos del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 04 de noviembre de 2025.



.....
Dra. Mary Juana Alarcón Neira
Presidente



.....
Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta
Integrante



.....
Dra. María Magdalena Huerta Flores
Integrante

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

Siendo las 12:00m del día 04 de noviembre de 2025 se instaló en la sala de docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial Jurado Evaluador, designado mediante **Resolución Decanatural N° 384-2025-UNS-DFEH (14.08.25)**, integrado por los docentes:

- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Presidente)
- Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta (Integrante)
- Dra. María Magdalena Huerta Flores (Integrante); para dar inicio a la Sustentación del Informe de Tesis titulada: **TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2025**, elaborada por el(os) Bachilleres en Educación Inicial:
- **MARLY ABIGAIL SALAS GAMEZ (16)**

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Dra. María Magdalena Huerta Flores

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA** Aprobadas con nota **DIECISEIS (16)**, en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 12 horas con 30 minutos del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 04 de noviembre de 2025.

Dra. Mary Juana Alarcón Neira
Presidente

Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta
Integrante

Dra. María Magdalena Huerta Flores
Integrante



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Abigail Salas Gamez
Título del ejercicio: Juegos tradicionales
Título de la entrega: SALAS GAMEZ Y QUEZADA omi.pdf
Nombre del archivo: SALAS_GAMEZ_Y_QUEZADA_omi.pdf
Tamaño del archivo: 5.93M
Total páginas: 160
Total de palabras: 25,639
Total de caracteres: 139,254
Fecha de entrega: 15-oct-2025 07:07a.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2781825388



SALAS GAMEZ Y QUEZADA omi.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%
INDICE DE SIMILITUD

18%
FUENTES DE INTERNET

3%
PUBLICACIONES

12%
TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

- | | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | 1library.co
Fuente de Internet | 1% |
| 2 | repositorio.usanpedro.edu.pe
Fuente de Internet | 1% |
| 3 | docplayer.es
Fuente de Internet | 1% |
| 4 | repositorio.unap.edu.pe
Fuente de Internet | 1% |

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

Mi tesis está dedicada con todo mi corazón para mi hija, mi madre y Don Mashi, pues, han sido el motor y motivo para lograr mi objetivo. Siempre me han apoyado, motivado con sus buenos deseos y animándome a no rendirme, por eso les dedico mi trabajo como regalo al amor y paciencia que me han dado.

Kelly Jelita Quezada Jara

A Dios, por ser luz en momentos difíciles y por proveer lo necesario para culminar mis estudios universitarios. A mis padres y abuelos por su esfuerzo de brindarme educación, sus consejos y ayudarme en momentos difíciles.

Marly Abigail Salas Gamez

AGRADECIMIENTO

A nuestras familias, por ser el motor y motivo
para seguir luchando inalcanzablemente por nuestros
sueños y metas.

A todos los docentes de la Universidad
Nacional del Santa, en especial, a mi asesora Dra.
María Magdalena Huerta flores y mi co-asesor Dr.
Luis Alfredo Pajuelo Gonzales por compartir sus
conocimientos académicos y experiencias propias.

Las autores

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL ASESOR	ii
AVAL CONFORMIDAD DEL JURADO	iii
ACTA DE SUSTENTACIÓN	iv
RECIBO TURNITIN.....	v
REPORTE PORCENTUAL TURNITIN	ix
DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO	ix
ÍNDICE	xii
RESUMEN.....	xvi
i ABSTRAC	xviii
I. INTRODUCCIÓN	19
II. MARCO TEÓRICO	24
 2.1. ANTECEDENTES	24
 2.2. MARCO CONCEPTUAL.....	27
 2.2.1. LA SOCIALIZACIÓN.....	27
 2.2.1.1. Teorías.....	27
 2.2.1.2. Concepto	28
 2.2.1.3. Importancia	29
 2.2.1.4. Agentes de la socialización	29
 2.2.1.5. Aspectos de la socialización.....	32
 2.2.1.6. Influencia de la pandemia en la socialización.....	33
 2.2.2. EL JUEGO	34
 2.2.2.1. Teorías del juego	34
 2.2.2.2. Concepto	34
 2.2.2.3. Importancia del juego.....	34
 2.2.2.4. El juego en Educación Inicial.....	35
 2.2.2.5. Aprendizaje social: aplicaciones	35
 2.2.2.6. Fases del desarrollo de la socialización del niño	35
 2.2.3. LOS JUEGOS TRADICIONALES	36
 2.2.3.1. Teorías sobre los juegos tradicionales.....	36
 2.2.3.2. Importancia de los juegos tradicionales.....	38

2.2.3.3. Características de los juegos tradicionales	39
2.2.3.4. Tipos de juegos tradicionales	40
2.2.3.4.1. Las sillas	40
2.2.3.4.2. Las escondidas	40
2.2.3.4.3. Saltar soga.....	41
2.2.3.4.4. El gato y el ratón.....	41
2.2.3.4.5. La gallinita ciega.....	42
2.2.3.4.6. Mundo o rayuela.....	42
2.2.3.4.7. Kiwi.....	43
2.2.3.4.8. El rey manda.....	43
2.2.3.4.9. Ponerle la cola al burro.....	43
2.2.3.4.10. Carretillas humanas.....	44
2.2.3.4.11. Teléfono descompuesto	44
2.2.3.4.12. Mata gente.....	45
2.2.3.4.13. Juguemos en el bosque.....	45
2.2.3.4.14. Ritmo a gogo	46
2.2.3.4.15. Tres en raya	47
2.2.3.5. Materiales	47
2.2.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.....	48
2.2.4.1. Teorías.....	48
III. METODOLOGÍA	50
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	50
3.3. VARIABLES DE ESTUDIO	50
3.3.1.Variable independiente: Taller de juegos tradicionales	50
3.3.2.Variable dependiente: Socialización	51
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	51
3.4.1. POBLACIÓN.....	51
3.4.2. MUESTRA	52
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	52
3.5.2. INSTRUMENTO.....	53
3.6. PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.7. PROCEDIMIENTO ESTADÍSTICO.....	55

3.8. ASPECTOS ÉTICOS.....	56
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	57
4.1. RESULTADOS.....	56
4.2. DISCUSIÓN.....	63
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
5.1. CONCLUSIÓN.....	66
5.2. RECOMENDACIONES	66
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
VII. ANEXOS	76
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	76
ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN.....	79
ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: ESCALA VALORATIVA.....	81
ANEXO 4: INSTRUMENTOS VALIDADOS POR EXPERTOS.....	83
ANEXO 5: PLAN GENERAL.....	96
ANEXO 6: PROYECTO.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes de 4 años de la I.E. N° Las Delicias	52
Tabla 2 Muestra de los estudiantes de 4 años de la I.E. N°Las Delicias.....	52
Tabla 3 Resultados de confiabilidad usando alfa de Cronbach.....	55
Tabla 4 Influencia de los talleres de juegos tradicionales en la socialización	57
Tabla 5 Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidades para la socializar.....	58
Tabla 6 Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidades para el diálogo	59
Tabla 7 Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión expresión de las emociones	60
Tabla 8 Niveles de socialización antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales	61

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidades para la socializar	58
Figura 2 Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidades para el diálogo.....	59
Figura 3 Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión expresión de las emociones	60
Figura 4 Niveles de socialización antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales	62

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar que el taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo, de modalidad aplicada, con un tipo de investigación experimental y un diseño preeperimental. La población de la investigación estuvo conformada por 42 estudiantes de 4 años de la I.E. N° 88044, Las Delicias y la muestra, por 20 niños (Grupo experimental). El instrumento aplicado fue una escala valorativa. Esta metodología posibilitó el análisis estadístico de los datos y la respuesta a la hipótesis formulada. Al aplicar el Test de Wilcoxon para muestras relacionadas se obtuvo un valor de significancia (Sig. P) de 0,000, que es menor que 0,005. Este hallazgo llevó a aceptar la hipótesis alternativa y se descartó la hipótesis nula, lo cual indica una incidencia significativa entre ambas variables. Los resultados demuestran que en el pretest el 65% de los estudiantes estuvieron en un nivel de inicio; mientras que, en el postest el 100% se ubicó en el nivel de logro, quedando en evidencia que el taller de juegos tradicionales si influyó significativamente en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años de la I.E Las Delicias.

Palabras claves: Juegos tradicionales, Socialización, habilidades sociales.

ABSTRACT

The objective of this research was to demonstrate that a traditional games workshop influences the socialization development of 4-year-old children. The study was based on a quantitative, applied approach, with an experimental research type and a pre-experimental design. The research population consisted of 42 four-year-old students from I.E. No. 88044, Las Delicias, and the sample comprised 20 children (experimental group). The instrument used was a rating scale. This methodology allowed for the statistical analysis of the data and the testing of the formulated hypothesis. Applying the Wilcoxon signed-rank test for paired samples yielded a significance value (p-value) of 0.000, which is less than 0.005. This finding led to the acceptance of the alternative hypothesis and the rejection of the null hypothesis, indicating a significant relationship between the two variables. The results show that in the pretest, 65% of the students were at a beginner level; While in the post-test 100% were at the achievement level, it was evident that the traditional games workshop did significantly influence the development of socialization in 4-year-old students at the Las Delicias Educational Institution.

Keywords: Traditional games, Socialization, social skill

I. INTRODUCCIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

A nivel mundial, es preocupante cómo el entorno familiar influye profundamente en la salud emocional de los niños. Tal como menciona Carrillo (2020), una proporción significativa de niños en el mundo, alrededor del 45%, enfrenta dificultades emocionales debido a problemas de socialización y expresión, principalmente, asociados con experiencias en familias disfuncionales. Asimismo, muestra que en Latinoamérica hay una alta prevalencia, con el 69% de estos casos, lo cual subraya la urgencia de abordar e implementar programas de intervención temprana, apoyo psicológico en escuelas y políticas de protección infantil. Estas estrategias podrán mitigar el impacto negativo de estos entornos en los niños.

En el contexto nacional, la situación de las habilidades sociales en niños de 5 años es alarmante, ya que el 76% de los estudiantes, de este grupo etario, presenta dificultades para desarrollarlas adecuadamente. Estudios científicos sociales recientes reflejan la necesidad urgente de intervenciones tempranas en el país (Mayta y Sucasaire, 2019). Además, Garay (2022) destaca que el 14.67% de los niños encuestados presenta síntomas de ansiedad, lo cual impacta negativamente en su capacidad para socializar. Las habilidades sociales son muy importantes porque ayudan a que el niño a relacionarse de manera adecuada y correcta en la sociedad, internalizando las experiencias, costumbres y tradiciones de su cultura.

Asimismo, Begozo y Gallardo (2024) menciona que con la llegada de la pandemia de la COVID-19 se generaron múltiples retos en el sector educativo, ya que más de 190 países se vieron obligados a implementar una educación virtual de manera repentina. En este contexto, muchos estudiantes enfrentaron diversas problemáticas tales como la inseguridad alimentaria, la falta de acceso a internet y situaciones de violencia doméstica. Además, como consecuencia del confinamiento los niños no solo vieron afectadas sus habilidades para socializarse, su desarrollo integral, sino que también carecían de un espacio adecuado para el estudio y el descanso, lo que tuvo un impacto significativo en su desarrollo cognitivo. También, con el prolongamiento del confinamiento, los efectos negativos en el bienestar psicológico y emocional se volvieron más notorios, manifestándose en síntomas como ansiedad, depresión y estrés crónico. Estos problemas, como es ampliamente

reconocido, afectan tanto la capacidad de aprendizaje de los estudiantes como su salud física y mental (Peraza, 2021, citado por Begozo y Gallardo, 2024).

A nivel local las habilidades sociales entre los estudiantes de cinco años presentan desafíos significativos, en gran parte debido a factores como el contexto socioeconómico y la falta de programas específicos que impulsen su desarrollo emocional y social en las aulas. Investigaciones recientes han revelado que alrededor del 50% de los niños de esta edad se encuentran en niveles de desarrollo de habilidades sociales que aún requieren mayor estímulo y apoyo, mostrando que una correlación entre habilidades sociales y convivencia escolar es crucial para su desarrollo personal y académico. Esta necesidad de refuerzo de las habilidades sociales es, especialmente, relevante tras los efectos negativos emocionales de la pandemia, incrementándose la prevalencia de problemas socioemocionales en los niños pequeños (Nieto, 2022).

La aplicación de los juegos o actividades lúdicas es, generalmente, frecuente en los niños de la etapa preescolar, es decir, niños que bordean los cuatro o cinco años. Por medio de estas actividades, el niño desarrolla un pensamiento divergente y logra un aprendizaje sólido por medio de distintos medios en su contexto escolar. Estas actividades contribuyen con el desarrollo cognitivo y permite a los docentes crear condiciones favorables para el aprendizaje de sus niños incluyendo a los padres de familia (Fuentes et al., 2019).

Los juegos tradicionales son considerados como actividades de carácter, principalmente, infantil y son aplicados para un uso recreativo dentro del campo de la educación y, a su vez, para generar un aprendizaje más divertido y concreto. Al mismo tiempo, también es utilizado como una táctica en la mejora de habilidades sociales, regulación de emociones, etc. Asimismo, es utilizado en los niños con el fin de establecer en ellos un equilibrio emocional, además, de fomentar el desarrollo cognitivo y creativo (Campoverde y Espinoza, 2019).

En la I.E. N° 88404 Las Delicias, ubicado en el Asentamiento Humano del mismo nombre, en el distrito de Nuevo Chimbote, estudian 302 niños y niñas de distintas edades, de los cuales hay un grupo de 42 niños, divididos en dos grupos: 20 niños serán objeto de estudio (grupo experimental) y 22 niños (grupo control). La falta de socialización influye en el desarrollo de sus habilidades para relacionarse, expresar sus emociones y facilitar el diálogo con sus compañeros, demostrando actitudes como miedo, aislamiento, temor, falta de organización y timidez al comunicarse. La escasez de socialización dificulta el

aprendizaje mediante el trabajo en equipo. Ante esta situación, se plantean los talleres de juegos tradicionales para crear un ambiente más amistoso y cálido para el desarrollo de habilidades sociales como el diálogo, la comprensión y la gestión de emociones.

Matías (2025) menciona que la socialización temprana es una etapa fundamental para que el niño pueda aprender a relacionarse con sus semejantes, comparta y resuelva conflictos. Sin embargo, la falta de contacto social con otros niños puede llevar a dificultades en la expresión emocional y la comprensión de normas sociales, afectando su adaptación a ambientes grupales como el jardín de infantes y la escuela. Es por ello que el presente estudio se enfoca en la aplicación de juegos tradicionales para mejorar sus capacidades para socializar de los infantes de cinco años de la institución educativa en mención.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 88404 Las Delicias, 2025?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

- Demostrar que la aplicación del taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias, 2025.

1.3.2. Objetivo específico

- Comparar el nivel de habilidad para el diálogo antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias, 2025.
- Comparar el nivel de habilidad para la expresión de emociones antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E. N ° 88404 Las Delicias, 2025.
- Comparar el nivel de habilidad para socializar antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias, 2025.

- Comparar los resultados del nivel de desarrollo de la socialización antes y después del taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025, mediante un pretest y postest.

1.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis nula (H0): La aplicación del taller de juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N°88404 Las Delicias.

1.4.2. Hipótesis alterna (H1): La aplicación del taller de juegos tradicionales si influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N°88404 Las Delicias.

1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

1.5.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Este trabajo de investigación se focaliza en el estudio del taller de juegos tradicionales para desarrollar la socialización de los estudiantes de 4 años de la I.E 88404 Las Delicias - Nuevo Chimbote – 2025. Los resultados de esta investigación contribuirán a incrementar el corpus teórico sobre los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la socialización de niños de educación inicial.

1.5.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En la actualidad, se observan deficiencias en el desarrollo de la socialización de los niños en las instituciones educativas. Por esta razón, se están implementando estrategias educativas innovadoras, como los talleres de juegos tradicionales, los cuales permiten desarrollar habilidades comunicativas, sociales y socioemocionales. La implementación de estos talleres se convierte en una alternativa para mejorar el problema de la socialización de los niños de educación inicial y desarrollar habilidades, que sirvan de base para el desarrollo de competencias, capacidades y actitudes de los infantes.

1.5.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

Los instrumentos utilizados en esta investigación (escala valorativa) debidamente validados y sometidos a pruebas estadísticas de confiabilidad pueden ser

empleados en otras investigaciones, previa adaptación, para el recojo de información confiable, que permitan contribuir en el manejo de estrategias lúdicas y mejorar las habilidades de socialización en los niños de educación inicial.

1.5.4. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

La presente investigación se justifica socialmente porque, por un lado, ayudará a los docentes a trabajar los problemas de socialización de los niños y, por otro lado, mejorará las habilidades de socialización de un grupo etario de educación inicial. Finalmente, beneficiará a los padres quienes sentirán la tranquilidad de una adecuada socialización de sus menores hijos a su institución educativa.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. INTERNACIONAL

Cabay (2024), en su tesis titulada los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en el centro infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba, en Ecuador, tuvo como objetivo determinar los juegos tradicionales como una estrategia para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en los niños de 5 años de edad del Centro Infantil Dolores. Realizó un estudio de tipo aplicada y enfoque mixto y con una población de veintinueve y muestra de quince estudiantes. Después de aplicar juegos tradicionales hubo mejoras debido a que, en el pretest y el postest, el rango satisfactorio subió claramente de un 7% a 33%.

Camacho (2020), en su tesis Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil de 4 años en España, tuvo como objetivo ejecutar una propuesta basada en juegos tradicionales en el sector infantil. El tipo de investigación, de acuerdo a su enfoque fue mixta y, de acuerdo a su propósito, fue aplicada. Aplicó un cuestionario a un grupo de veinticinco alumnos de distintas instituciones educativas infantiles de la ciudad de Valladolid, España. En su investigación concluye que los talleres aplicados para fomentar dichos juegos pueden mejorar muchas áreas, dentro de los que se notaron mejoras en las habilidades sociales (43,4%) y el control del estrés o regulación de emociones (56,6%).

Rodríguez (2023), en su estudio titulado, Los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial con niños de 4 y 5 años realizada en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua” de Ecuador, tuvo como objetivo principal determinar cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la socialización en niños de nivel inicial, en un contexto bilingüe e intercultural (kichwa–español). El estudio tuvo un enfoque cualitativo y se utilizaron encuestas que se aplicaron a docentes y observaciones a niños de educación inicial. Entre los resultados más relevantes, se identificó que el 82 % de los docentes consideró que los juegos tradicionales favorecen significativamente la socialización entre los niños. Además, se observó que el 75 % de los niños que participaron en dinámicas de juegos como la soga, el ulla ulla, el corro y el salto de cuerda, mejoraron su nivel de interacción grupal en comparación con el período anterior a la intervención.

2.1.2. NACIONAL

Cuellar (2024), en su trabajo de grado titulado Juegos tradicionales y socialización de niños en Instituciones de Educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa local N° 09- Huaura con niños 5 años en Lima, tuvo como objetivo determinar de qué manera la práctica de los juegos tradicionales se relaciona con la socialización de niños. Se realizó un tipo de investigación aplicada y con una población conformada por cincuenta niños de la institución señalada y una muestra de veinticinco, elegidos por un tipo de muestreo no probabilístico para ser, posteriormente, a quienes se aplicó una lista de cotejo. En su trabajo concluye que el 85,6% de los juegos aplicados sirvieron para fortalecer la relación afectiva de los niños para con sus padres y entre sí mismos y, al mismo tiempo, el 14,4% sostiene que los juegos tradicionales sirven para la transmisión de valores culturales como el ayni y la minka.

Cajusol (2021), en su tesis Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de 5 años en Chiclayo, tuvo como objetivo proponer un programa de juegos tradicionales para fomentar las habilidades sociales, considerando un enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo – explicativo. Se empleó la técnica de análisis de contenido y una ficha de análisis, que se aplicó a una muestra de 35 niños. En su trabajo concluye que el 74% presentó un nivel bajo en el desarrollo de habilidades sociales, tomando en cuenta a un 55% en la categoría de autoafirmación y un 45% de expresión de emociones, que requieren de una intervención mayor.

Sullca (2023), en su investigación Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 87 de Chuahuacas en Chupa, 2021 en Moquegua, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chuahuacas en Chupa en el año 2021. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 19 niños de 5 años, a quienes se les aplicó un pretest y postest. En su investigación, concluye que el taller fue significativo, ya que los resultados indican que en autoestima se mejoró de un nivel medio (60%) a un nivel alto (60%) y en el control del estado emocional se mejoró de un nivel medio (70%) a un nivel alto (50%) con tendencia a muy alto (50%), a consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales.

2.1.3. LOCAL

Cortijo (2021), en su tesis Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La Alegría del Saber” N° 1661, Las Brisas – Nuevo Chimbote, tuvo como objetivo emplear los juegos tradicionales como medio de contribución en la expresión social en los estudiantes con el fin de potenciar su relación con otros. El tipo de investigación fue descriptivo – explicativo y estuvo conformada por una muestra de 79 niños de ambos géneros con cuatro docentes de aula, los cuales fueron evaluados con una encuesta de veintiocho ítems. Se concluyó que los niños se ubican dentro de un nivel medio, con un 61% en la dimensión “habilidad para relacionarse”, un 67% en la dimensión “autoafirmación”, un 62% en “expresión de emociones” y un 44% en “conversación”.

Díaz y León (2021), en su trabajo de grado titulado, Taller basado en juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526”- Chimbote, tuvo como objetivo corroborar la eficiencia del taller basado en juegos tradicionales con el fin de mejorar las relaciones interpersonales en los niños. El tipo de investigación fue explicativo con un diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por veinticinco niños de cuatro años, a los que se les aplicó un pretest y postest, que consistió en la Escala de Estimación de cuarenta ítems que fue validado por juicio de expertos. En conclusión, el taller fue significativo, pues el grupo

experimental con el que se trabajó obtuvo un nivel alto que alcanzó el 57,14% de la mejora total en cuanto a la socialización.

Ramos (2022) en su estudio titulado, Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “Garabatos”, Chimbote, 2022, tuvo objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños en la Institución Educativa “Garabatos” Chimbote. Su investigación fue preexperimental y contó con una muestra de 14 niños. Como resultado se obtuvo que la mayoría de los niños manifiestan un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental 64%, lo cual mejoró luego de su aplicación del taller a 72% en el desarrollo su socialización.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. LA SOCIALIZACIÓN

2.2.1.1. Teorías

Teoría desarrollo psicosocial de Erickson

Erikson, después de analizar el comportamiento humano, dejó en evidencia ocho estadios de desarrollo en el niño: confianza y desconfianza que suele desarrollarse en la niñez; autonomía y duda que se desarrolla en la niñez temprana; iniciativa y culpa que se da en la niñez media; industria e inferioridad que da en la niñez tardía; identidad y confusión de roles que suele darse en la adolescencia; intimidad y aislamiento que se da en la adultez temprana; generatividad y estancamiento que se da en la adultez media. Las primeras corresponden a la educación inicial y se desarrollan mediante las interacciones con los demás forjando y fortaleciendo su personalidad e identidad (Bure, 2024).

Piaget con su teoría social

Piaget (2000) nos indica que la forma de pensar del niño puede ser más fácil de estimular, ya sea por medio de juegos o canciones, puesto mediante estos el niño explora y recrear sus vivencias diarias, las cuales las va adquiriendo constantemente del entorno:

El numeroso abanico de categorías explicativas formuladas hasta el momento demuestra cuánto puede sostener este fenómeno a la comprensión causal, pero

el motivo de esta resistencia es tal vez la tendencia de hacer que el juego sea una función aislada (como la propia imaginación), lo que engaña el problema, ya que se buscaría muchas soluciones particulares durante el juego, además, podemos recalcar el dominio lúdico en cada demostración de las conductas o de la forma de pensar” (p.200, citado por Bure, 2024).

Bandura con su teoría social cognitivo

Bandura afirmó que un ser humano es capaz de aprender a través de la observación de las actividades de un modelo, imitando o recibiendo instrucciones. Dicha teoría del aprendizaje asociativo y no simbólico está basada en un modelo de aprendizaje denominado reciprocidad triádica del funcionamiento humano porque se produce por la determinación de tres elementos: personales, ambientales y conductuales (Bure, 2024).

Vygotsky con su teoría sociocultural

El aprendizaje se produce en la interacción social; mientras más interactúan los niños con su entorno social mayor es su aprendizaje. Para resaltar la importancia de los juegos, se debe planificar actividades que ayuden a mejorar la socialización y a generar una interacción más activa del infante para que pueda integrarse con sus compañeros que lo rodean, logrando construir sus propios aprendizajes. A partir de estímulos de provocación, el infante logra el conocimiento y lo expresa en su vida diaria (Vygotsky, 1985)

2.2.1.2. Concepto

En las ciencias sociales, la socialización tiene dos significados distintos: en el primero se considera que es la estructura y agrupación de personas, en el que concurren factores políticos, económicos, simbólicos y culturales, son determinantes en los procesos sociales y el segundo se enfoca en la persona, sus virtudes, actitudes y creencias (Simkin y Becerra, 2013). Para Berger y Luckmann (1968), la socialización consiste en la presentación del individuo en la sociedad. Generalmente, la familia cumple el rol principal como agente socializador de manera exclusiva y luego, la organización social y la labor diaria. Asimismo, Lahire (2007) afirma que en la actualidad la socialización se produce en diferentes contextos en los que se ven inmersos los niños y los adolescentes.

2.2.1.3. Importancia

Para Núñez y Alba (2012) la socialización infantil es muy importante porque es un proceso dinámico en el que los niños conocen su cultura y, al mismo tiempo, cuestionan, interpretan, reproducen y trasforman la realidad que están aprendiendo, a través de las interacciones cotidianas que realizan con los demás miembros de su comunidad de la cual forman parte.

Muñoz (2009) sostiene que el desarrollo humano se produce gracias a que existe una sociedad, pues, el individuo desde que nace recibe la influencia de un grupo social y aprende las normas sociales, el lenguaje y el bagaje cultural en el que vive. El ser humano no puede vivir completamente solo, sino que debe vivir en una comunidad, rodeado de personas para relacionarse. Su meta principal es facilitar la relación y el desarrollo de la comunidad mediante la aprobación, ya sea activa o pasiva, del rol asignado a cada persona según su posición en el contexto social.

2.2.1.4. Agentes de la socialización

A. La familia

Según Hurtado (2018), la familia es primordial para crear personas de bien para la sociedad, por ello, es el primer agente de la socialización en la vida de una persona. La familia es la encargada de iniciar el proceso de socialización mediante la trasmisión de costumbres y tradiciones como base para la formación de la personalidad del niño.

B. La escuela

Para Hurtado (2018), la escuela es importante en el proceso de interacción social de los niños. Este contacto permite la asunción de normas, valores, costumbres, etc., y le hace miembro de determinado grupo social, pues, esto beneficia el intercambio de ideas y les permite establecer contactos sociales y desarrolle relaciones sociales.

Para Hurtado (2018) la escuela “Es un agente se suma importancia que actúa en la socialización de los niños. Su objetivo principal es enseñar habilidades intelectuales, esta también enseña actitudes y valores culturales que enseñan y los preparan para cumplir sus roles como adultos” (p.25). Las instituciones educativas

fomentan el desarrollo de habilidades sociales que favorecen una adecuada integración social y promueven una interacción positiva en el entorno.

Para Arnett (1995) en la institución educativa es muy importante el proceso de la interacción, pues, permite desarrollar diversas habilidades sociales. Los estudiantes, a menudo, se ven presionados a obedecer a los docentes y a ajustarse a los reglamentos académicos en concordancia a sus culturas de socialización. En contraste, las culturas de socialización tienden a fomentar conductas más individuales, enfocándose en mayor medida en el desarrollo personal de cada estudiante. En estos contextos, se promueve la libertad y la autonomía, permitiendo que los estudiantes se expresen de manera más independiente y creativa.

C. Grupos de amigos

El grupo de amigos facilita la interacción del niño con su entorno debido a la amistad que establecen entre ellos, de acuerdo a su edad o de diferentes edades. Entre amigos se relacionan con más libertad, pues, tienen los mismos gustos y preferencias. Los amigos cuando comparten momentos agradables se afianza su amistad (Arnett, 1995).

D. Los medios de comunicación

A través del tiempo, las personas han cambiado su manera de interactuar y de relacionarse con su entorno. Una de las causas es la tecnología de información y comunicación como redes sociales, televisor, internet, entre otros. Las sociedades experimentan transformaciones en función del acceso y la cantidad de medios tecnológicos que existen en su comunidad. En estos tiempos, en muchas sociedades occidentales, la diversidad y cantidad de medios tienen un impacto significativo en el desarrollo de socialización. Aunque algunos países imponen restricciones legales sobre los contenidos dirigidos a los niños, tanto niños, adolescentes como adultos están expuestos a una vasta cantidad de oferta mediática. Este fenómeno es lo que Arnett (1995) denomina "socialización amplia", donde la variedad de información fomenta mayor libertad en el desarrollo individual

Existen diversos contextos que permiten la interacción entre los niños, adolescentes, jóvenes y los medios de comunicación. Pindado (2003) los divide en: medios audiovisuales (televisión, video, cine y música, CD, formatos electrónicos,

entre otros) y medios tecnológicos (computadora, videojuegos en línea y el uso de internet).

a. Televisión

Ver televisión es una actividad social que va más allá del simple consumo pasivo de contenidos. Implica la interacción con diversos ámbitos y agentes socializadores, como la familia, la escuela y el entorno social más amplio. Según Aesebo (2005), los niños utilizan la televisión como una herramienta para construir su noción de "jóvenes", diferenciándola de "más jóvenes" a través del análisis que hacen de las imágenes y personajes que se ven en la pantalla. Las representaciones televisivas les proporcionan modelos de comportamiento, roles sociales y estereotipos que les permiten construir su identidad y comprender mejor su lugar en el ciclo de la vida.

b. Internet

En la actualidad, la interacción social ha cambiado significativamente en comparación con generaciones anteriores en gran parte debido al uso de tecnologías como internet y las redes sociales, que han reconfigurado la forma en que se construyen las relaciones. En este contexto de socialización "amplia", las personas tienen más libertad para elegir cómo y con quién conectarse, permitiéndoles establecer "conexiones distendidas", es decir, relaciones menos rígidas y más flexibles, adaptadas a sus necesidades y preferencias.

Mohseni (2008), en cuanto al impacto de internet en la socialización de los niños, identifica dos posturas opuestas: la de los "pesimistas" y la de los "optimistas". Los "pesimistas" subrayan los posibles efectos negativos como el riesgo de aislamiento social, argumentando que el uso excesivo de internet y las redes puede disminuir la interacción cara a cara, afectando la capacidad de los niños para desarrollar relaciones personales profundas. Por otro lado, considera que los "optimistas" ven el uso de internet y medios interactivos como un potenciador de la socialización y el desarrollo de la identidad. Consideran que estas tecnologías abren nuevas esferas sociales para la interacción, lo que permite a los niños y jóvenes tener más oportunidades para la autoexpresión, explorar nuevas comunidades y desarrollar

una identidad más rica y diversa. Desde esta perspectiva, internet amplía el horizonte social, ofreciendo más espacios para la comunicación y el intercambio cultural.

Ambas posturas resaltan aspectos importantes del impacto de internet en la socialización sugiriendo que, si bien puede presentar riesgos, también ofrece un gran potencial para el desarrollo social y personal, dependiendo de cómo se utilicen estas herramientas.

2.2.1.5. Aspectos de la socialización

2.2.1.5.1. Habilidades para socializar

Es fundamental destacar que la infancia debe tener un papel central en los proyectos educativos de cada país, dado que los niños son individuos con derechos, con la posibilidad de participar activamente y el crecimiento de su autonomía.

Es crucial que los estudiantes mejoren sus habilidades que les ayude no solo a adquirir conocimiento, sino también aplicarlo de manera flexible para resolver problemas cotidianos. En este sentido, es fundamental intervenir y fortalecer el desarrollo de habilidades emocionales desde la primera infancia (como la empatía, la independencia, la persistencia y la amabilidad), dado que es en esta etapa cuando se forman la mayoría de las conexiones neuronales que facilitan el aprendizaje. Estas habilidades emocionales y sociales son esenciales para la formación de competencias ciudadanas, que permiten a los individuos actuar de manera constructiva en una sociedad democrática.

En todas las escuelas del mundo se puede encontrar niños con distintas características como: humor, depresión, culpabilidad excesiva, falta de interés, llanto injustificado, falta de motivación para el aprendizaje, ideación y conducta suicida, pérdida de sentido de la vida, cambio de patrones de sueño y cambio en el apetito (Tamayo et al., 2007).

2.2.1.5.2. Habilidades para el diálogo

El diálogo es de una importancia fundamental, no solo como un simple intercambio de ideas, sino como un proceso de transformación en el que se renuncia completamente al control del resultado final. Este tipo de diálogo se extiende infinitamente, abarcando vastas posibilidades y potencialmente perdiéndose en el proceso. Para las personas de hoy, especialmente, para las mujeres, perderse en este

proceso puede ser visto como una oportunidad, aunque también conlleva riesgos (Rinaldi, 2021).

El diálogo es una experiencia tanto social como intelectual en la que lo crucial es el intercambio y el análisis de ideas con el fin de determinar su validez, verdad o falsedad. Sócrates, quien popularizó el diálogo como herramienta filosófica, y Platón, que lo inmortalizó en sus escritos, consideraron esta experiencia dialógica como un medio esencial para la búsqueda de la verdad (López, 2018).

2.2.1.5.3. Habilidades de expresión de emociones

Para Revenga (2022), las emociones son elementos esenciales en la vida de cada persona, ya que están presentes desde el nacimiento y afectan todos los ámbitos del desarrollo humano, de manera consciente o inconsciente. Antes de hablar sobre las emociones, es importante definir qué se entiende por ellas. Según Bisquerra, (2003) "las emociones son un estado amplio del organismo, caracterizado por una excitación o perturbación que responde a una respuesta elaborada" (p.8). Las emociones inician como respuesta a un suceso, ya sea externo o interno. En la edad de 4 años ellos comienzan a mostrar y verbalizar diferentes tipos de emociones. Los niños se emocionan y se interesan en los juegos imitados, pero pueden confundir lo real con lo imaginario. Son espontáneamente cariñosos y gentiles y empiezan a jugar con otros niños y a separarse de quienes los cuidan con más facilidad.

Goleman (1995), experto en educación emocional, menciona que dentro de la expresión emocional podemos encontrar 5 habilidades sencillas que se proyectan de adentro de la persona hacia fuera y se desarrollan en la primera infancia. Con esto podemos decir que en la educación primero se hace un desarrollo interno y después se realiza un desarrollo externo.

Las 5 habilidades emocionales son: conciencia de las propias emociones; regulación de las propias emociones; autoestima, confianza y motivación; empatía, conciencia de las emociones de los demás y habilidades sociales, de vida y bienestar.

2.2.1.6. Influencia de la pandemia en la socialización

La pandemia del covid-19 cambió radicalmente la manera de socializar debido a que estábamos totalmente limitados a todo tipo de comunicación y todo lo que se tenía que dialogar con familiares o conocidos era mediante un dispositivo electrónico.

En muchos países normalizaron la palabra distanciamiento social, la cual hace referencia que debemos mantener distancia y desconexión de las personas de nuestro entorno y de las personas más cercanas como nuestros seres queridos. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) se están usando otros términos como distanciamiento físico, para no hacer mención la palabra social. Este término es como encerrar y cautivar cualquier tipo de socialización puesto que pondría en riesgo a los humanos. Como es sabido, las personas son seres sociales por naturaleza, por lo que no se puede impedir que una persona tenga que socializar y relacionarse con su comunidad (Días, 2023).

2.2.2. EL JUEGO

2.2.2.1. Teorías del juego

Según la teoría de Vygotsky, citado por Acuña y Gutiérrez (2018), el juego es una herramienta y medio socio- cultural, cuyo rol es estimular el desarrollo mental de los niños fortaleciendo la atención y la memoria. Mediante el juego los niños construyen su propio aprendizaje permitiéndole así comprender su entorno social y cultural. Cuando juegan con sus pares desarrollan sus capacidades para entender el entorno, que les rodea.

Montessori consideraba que la intervención activa del niño le permitía adquirir conocimiento y aprender de los demás. Recalcaba que el juego era como una labor para los niños. Los niños juegan y esos juegos los ayudan a prepararse para trabajar con los adultos en el futuro (Pereda, 2018).

2.2.2.2. Concepto

Según Ortega (1991, citado por Alonso, 2021), el juego permite el desarrollo del sistema cognoscitivo. Se dice que los niños usan el juego para sentir alegría, distracción y entretenimiento y satisfacer sus deseos. Según Piaget (1973, citado por Uniñero y Alvarado, 2001), los niños interactúan con su entorno de tres formas: la acomodación, asimilación y la adaptación.

2.2.2.3. Importancia del juego

El juego es de suma importancia para toda la humanidad porque ayuda a desarrollar conductas sociales y capacidades como la psicomotricidad fina o gruesa. El juego es una actividad relajante, de mucho placer, que muestran al individuo como

un ser que explora. El juego es un instrumento potente para educar a niños, jóvenes y adultos considerando su entorno social y cultural (Polo et al., 2019).

2.2.2.4. El juego en Educación Inicial

Según Cárdenas y Gómez (2014), el juego es la acción recreativa más importantes en la niñez, así como la literatura y arte. Las investigaciones indican que las acciones recreativas ayudan a fortalecer las acciones pedagógicas, tomar decisiones, llegar a consensos, potenciar sus capacidades y competencias, así como resolver problemas y fomentar la participación social.

2.2.2.5. Aprendizaje social: aplicaciones

Según Bandura (1971), la mayor parte de la conducta del ser humano es aprendida y esta se produce a través de los procesos sociales como la observación y la imitación. Desde los inicios de la psicología, ha sido común abordar el aprendizaje desde una perspectiva conductual, en la que se enfatizan las conductas observables y cómo estas son adquiridas a través de la interacción con el entorno y otros individuos.

En este sentido, mientras los principios del condicionamiento clásico y del condicionamiento instrumental explican que el aprendizaje es de manera mecanicista, la teoría social incorpora, de manera simultánea, variables de comportamiento, ambientales y cognitivas para ofrecer una explicación más completa del proceso de aprendizaje (Bandura, 1971).

2.2.2.6. Fases del desarrollo de la socialización del niño

Primera fase: La persona ve la forma de encontrar grupos que le permitan satisfacer sus necesidades personales y para esto lleva a cabo actividades de reconocimiento.

Segunda fase: El grupo trata de modificar al individuo (asimilación) y este se acomoda al grupo (acomodación) para satisfacer necesidades grupales y personales, respectivamente. Si los tipos de comportamiento de ambas partes logran y superan los criterios de aceptación tiene lugar la transición de rol de aceptación y el sujeto pasa a ser un miembro de pleno.

Tercera fase: En la etapa de mantenimiento, el grupo y el individuo participan en un proceso de negociación sobre los roles. El grupo asigna un rol al sujeto con el propósito de potenciar sus aportes al logro de los objetivos colectivos, mientras que el

individuo busca establecer un rol que le brinde satisfacción personal. Cuando esta negociación resulta exitosa, se genera un elevado nivel de compromiso por ambas partes.

Cuarta fase: Resocialización, el grupo y el sujeto tratan de restablecer las contribuciones mutuas. Esta transición de rol se denomina de convergencia si los niveles de compromiso superan respectivos criterios de divergencia o de salida si los niveles de compromiso de ambas partes descienden, Velásquez (2014, citado por Yllanes, 2019).

2.2.3. LOS JUEGOS TRADICIONALES

2.2.3.1. Teorías sobre los juegos tradicionales

“Los juegos tradicionales se recogen de las costumbres de cada lugar, pueblo o comunidad por ello no están documentados ni disponibles para su compra; más bien, surgen esporádicamente con el tiempo” (Lachi, 2015, 32).

Según Ardila (2022), los juegos tradicionales ayudan significativamente como estrategias de enseñanzas y aprendizaje que han ido evolucionando en las comunidades, desde los distintos entornos en los que vive el ser humano. En los juegos se pueden identificar costumbres, tradiciones y ritmos de vida de nuestros ancestros, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la sociedad y de la cultura popular. Los juegos son recursos de gran valor educativo y aportan en el desarrollo físico, emocional y social del niño. Además, fortalece la identidad cultural del niño y lo conecta de manera más dinámica con su comunidad.

Por otra parte, el juego se emplea como un material significativo en el sistema educativo y permite desarrollar las áreas afectiva, psicomotriz y sociocultural de los niños, ayuda a fortalecer su personalidad social y cultural y permite acercarse de forma divertida a su comunidad que le rodea (Ardila, 2022).

Trigueros (2000) indica que los juegos tradicionales se establecen en relación a las necesidades de los estudiantes y se usan como complemento en diversas dinámicas lúdicas realizándose en armonía con el entorno que les rodea y desarrollando y consolidando en su entorno educativo.

Trigueros (2000) indica que “El juego tradicional es lo que se ha ido transmitiendo de generación en generación en gran parte siempre de forma oral, de

padres a hijos e hijos a nietos y así sucesivamente” (p.26). La falta de interacción familiar repercute en la práctica de los juegos tradicionales. Esto se debe, a que las exigentes labores de los padres ocupan mayor parte de su tiempo, lo que limita la transmisión de saberes y conocimientos entre generaciones. Como resultado, se ve afectada la supervivencia de los juegos tradicionales, ya que se interrumpe el proceso de transmisión de estos saberes de padres a hijos.

Lachi (2015) menciona que el inicio de los juegos tradicionales se remonta a épocas de la infancia cuando los niños empiezan a interactuar con su entorno. Los adultos cantan canciones y rimas que ellos mismos escucharon de niños. Estos juegos tradicionales crean conexiones fuertes entre la comunidad y familia que los acoge, ya que suelen representar roles, funciones, papeles y actividades que las personas de esa cultura realizan.

Vega (1995) afirma que los juegos tradicionales nos aproximan a sucesos pasados como son las tradiciones, costumbres y creencias, debido a que mediante ellos se rememora sucesos, hechos, situaciones, circunstancias y experiencias de nuestra cultura el cual se transfiere a generaciones futuras. Los juegos tradicionales se reproducen en las fiestas que hacen los moradores de un pueblo.

Trautmann (1995) sostenta que los juegos tradicionales complacen los distintos requerimientos primordiales en la niñez, a pesar de que en la actualidad existan más juegos tecnológicos que llaman su atención, lo que caracteriza a los juegos tradicionales es que ayudan a los niños a construir una conexión cordial, amable, participativa e integradora con su localidad. Además, la simple acción de brindar diversión y placer a los niños es razón suficiente para considerarlos como una estrategia didáctica valiosa. De acuerdo con los postulados de la neurociencia, la alegría es la base fundamental en el aprendizaje, ya que facilita la creación de interconexiones neuronales de la corteza cerebral y favorece el desarrollo de las capacidades de los niños a través de la sinapsis.

Trautmann (1995) menciona que la naturaleza de los juegos tradicionales permite que los niños mantengan relaciones positivas y de participación con otros miembros de la comunidad. La explicación de que estos juegos generen alegría y satisfacción es un hecho de suma importancia para considerarlos una estrategia

didáctica muy preciada, ya que están incluidos en el aprendizaje a través de la diversión.

Los juegos tradicionales son los que perduran a lo largo de la historia y siguen transmitiéndose de padres a hijos y así sucesivamente. Si bien es cierto pueden sufrir algunos cambios, sin embargo, conservan su esencia fundamental, apareciendo en diferentes circunstancias o tiempos del año, desapareciendo por fechas y volviendo a aparecer.

Estos juegos tradicionales transmiten el valor de lo intangible, del gusto inherente de jugar naturalmente. Permiten una educación no orientada al consumismo, ya que los niños pueden jugar sin necesidad de muchos recursos, teniendo un contacto directo, comunicándose y socializando entre ellos.

Los juegos tradicionales acercan a las generaciones y permiten conocer las historias de la población. Cuando los niños juegan los mismos juegos que ya han sido jugados por parte de sus ancestros logran crear vínculos sociales y afectivos que benefician la comprensión y el entendimiento mutuo (Ferrández, 2021).

Polo et al., (2019) sostienen que los juegos tradicionales hacen referencia a que se han conocido de generación en generación llegando al punto de ser conocido en sus lugares, algunos con reinterpretaciones. De igual modo se les conoce en otros países con otras diferencias, pues en gran parte son realizados sin ningún tipo de materiales, sino haciendo uso de su propio cuerpo o materiales de sus propios entornos como maderas, hojas piedras y palos, etc.

2.2.3.2. Importancia de los juegos tradicionales

El juego es una función inherente y natural en los niños y les proporciona alegría y diversión. Desde el momento en que nacen hasta que alcanzan la adultez, los niños juegan de diversas maneras y diferentes tipos de juegos. En algún punto de su vida, también experimentan la alegría de participar en los juegos tradicionales que sus ancestros también jugaban y así van transmitiéndolo de familia a familia (Sánchez, 2017).

Según Sánchez (2017), el juego es de suma importancia para los niños ya que es su principal medio de expresión debido a que les permite comunicar sus experiencias y requerimiento. El juego es fundamental en el transcurso de la vida del

niño, pero se hace hincapié en nivel de educación básica, puesto que se le considera un medio pedagógico que contribuye a la maduración del niño y al fortalecimiento de la personalidad del estudiante.

Para Elkonin (2007), el juego es una fuente para establecer relaciones con los demás. Estas relaciones deben darse en un plano de igualdad, a pesar de que los jugadores puedan asumir diferentes roles durante el juego. En las culturas se evidencia que la mayoría de los juegos populares tienen un carácter colectivo, pues, aparecen en una sociedad acompañados de sus normas, las cuales quedan reflejadas en el mismo juego.

Elkonin (2007) considera las siguientes funciones del juego:

Pasada la primera infancia, el niño comienza a descubrir el mundo a través de sus propias funciones, actividades y relaciones. Este proceso está motivado por sus necesidades y el deseo de explorar e integrarse en este nuevo entorno y desarrollo ético. Al representar un papel el niño hace comparaciones y rectifica su propia conducta.

2.2.3.3. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se reconocen por ser demasiado fáciles de aprender puesto que son juegos que se aprenden de memoria e involucran actividades placenteras. Para Hernández (2007), en los juegos tradicionales:

los mismos niños son quienes deciden cuándo, cómo y dónde juegan, tratan de dar respuesta a necesidades primordiales de los niños. Los juegos tienen normas de fácil entendimiento, memorización y cumplimiento, las reglas nos son rígidas se pueden negociar, no requieren de recursos ni costos, son fáciles de compartir, practicables en cualquier hora y fecha (p.75).

Los niños organizan los juegos tradicionales para su satisfacción personal. Tienen normas, pero no están anotadas ni lo necesitan, de igual forma son fáciles de recordar por quienes juegan.

Las normas de los juegos tradicionales son negociables, son básicas y sus modelos de juegos se alinean con las habilidades e intereses de los niños, ya que una imitación o adaptación inadecuada puede arruinar la experiencia de juego. Además, los niños pueden crear variaciones de estos juegos.

Los niños aprenden los juegos tradicionales observando jugar a otros niños. Los juegos tradicionales son cooperativos, ya que no pueden llevarse a cabo a menos que todos los jugadores continúen participando y respeten las reglas establecidas.

2.2.3.4. Tipos de juegos tradicionales

2.2.3.4.1. Las sillas

El juego de las sillas es un juego tradicional en donde debemos poner las sillas uniendo su espaldar y formar un pequeño círculo y conseguir sentarnos en una de las sillas libres cuando la música pare. Cuando la música suene nuevamente deben de volver a seguir recorriendo en círculo hasta que la música pare y el que se queda sin silla pierde y así consecutivamente hasta que solo quede uno el que sería el ganador (MINEDU, 2022).

Materiales o recursos

- Sillas (7).
- Músicas infantiles.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.2. Las escondidas

Primero, se elige a un integrante del grupo que estará a cargo de contar. Segundo, cuando se indique el aviso para esconderse se comienza a contar volteado a la pared en voz alta. Tercero, cuando se termine de contar dice gritando ¡ya! Y va a buscar a los demás integrantes. Cuarto, cuando el entrante este ya encontrado, ambos corren rápidamente a la pared donde contaron, si el que contó llega antes que el otro integrante encontrado el seguirá buscando a los demás, de lo contrario si el integrante encontrado llega antes dirá “Ampay con todos mis compañeros” salvando así a todos los demás integrantes, y damos por terminado el juego cuando se encuentren a todos los integrantes (MINEDU, 2022).

Materiales o recursos

- Música.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.3. Saltar soga

Este es un juego tradicional que consta en saltar por encima de una soga que tiende a pasar bajo los pies y por encima de la cabeza de quien está saltando. Es y será siempre un juego popular que se practica desde antaño, pero hoy en día es considerado un deporte (Álvarez et al., 2009).

Primeramente, elegimos 3 integrantes. Después dos integrantes elegidos van a ir moviendo la soga hacia el mismo lado y el otro integrante que está posicionado en el centro saltará sin pisar ni tocar la soga, finalmente, la persona que salta deberá hacerlo consecutivamente sin parar porque perderá (MINEDU, 2022).

Materiales o recursos

- Soga

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 minutos aproximadamente

2.2.3.4.4. El gato y el ratón

El juego infantil del gato y el ratón se trata de impedir que el gato se coma al ratón. Dentro del grupo de participantes se elegirán a dos niños que harán el papel del gato y el ratón. En el juego los participantes forman un círculo mientras el gato acecha afuera y el ratón permanece dentro del círculo los niños cantarán, hasta que abran las puertas y el gato entre y el ratón tendrá que correr por su vida, en el momento que el ratón ingresa nuevamente en el círculo los niños no dejarán ingresar al gato y en caso el gato atrape al ratón nuevamente se elegirá quien hará el papel de gato y ratón para dar inicio nuevamente el juego.

Materiales o recursos

- 1 máscara de un gato.
- 1 máscara de un ratón.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.5. La gallinita ciega

En primer lugar, se opta por formar un grupo de niños para el juego, después se elige al integrante que será la gallinita ciega. Procedemos a vendar los ojos para no ver nada de su entorno, se puede optar por dar unas vueltas, los integrantes corren y tratan de evitar de ser atrapadas por el integrante que está haciendo el papel de gallina ciega quien, por medio de voces, ruidos o toques en la espalda, cuando la gallinita ciega atrape a un integrante le cede su lugar tomando el papel de gallinita ciega (Castro et al., 2017).

Materiales o recursos

- Trapo para tapar los ojos.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.6. Mundo o rayuela

El jugador que comience se para delante del primer cuadro y tira la piedra en el primer cuadro haciendo que llegue ahí, si cae fuera del cuadro o en la línea pierde y da paso al siguiente integrante. El integrante que juega recorre cada cuadro de ida y vuelta sin pisar el cuadrado donde está la piedra. Cuando regrese al llegar al cuadro donde está la piedra lo recoge. Cuando llegue a pisar una línea o pierde el equilibrio pierde, cediendo el paso al otro integrante. El integrante que ya ha recorrido todo el cuadrado y llegado a mundo se considera ganador (Martorelli, 2015).

Materiales o recursos

- Mundo hecho de tiza en el piso
- Mundo hecho con yeso
- Pedazo de piedra o madera

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.7. Kiwi

Según Chavéz (2018) para realizar el juego se necesita tener 5 latas, un balón y los integrantes, los cuales tendrán que estar en dos grupos.

Primeramente, se alinean las latas y forman con ella una pirámide. Paso seguido se hace una línea de 100 cm es ahí donde se elige que grupo empieza, después se realizarán 4 rondas, el ganador será quien más latas tumbó en las 4 rondas. Finalmente, quien gane dice la palabra KIWI.

Materiales o recursos

- Latas.
- Pelota.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.8. El rey manda

Según Hernández (2011) el rey manda es un juego en donde el personaje principal es un rey y los demás integrantes son los que cumplen los deseos al rey, los deseos son fáciles, ya que las cosas que piden están a su alrededor. El que cumpla más deseos al rey cumple ahora la función de rey.

Materiales o recursos

- Corona de rey.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.9. Ponerle la cola al burro

Para llevar a cabo el juego de ponerle la cola al burro debemos tener la silueta del burro sin su cola, la imagen debe de estar fijada en la pared a la altura del niño para que pueda participar sin ninguna dificultad. La cola del burro puede ser de cualquier material, sin perder la apariencia de la imagen del burro para poder colocar la cola al burro, esta debe de tener cinta o un alfiler.

Antes de comenzar el juego, deben elegir al primer compañero que participará, para que le puedan vendar los ojos, también tendrán que elegir cuantas vueltas tiene que dar para iniciar con el juego, esto es con el fin de que no recuerde la posición en la que está la imagen del burro. Después de colocar la cola en el burro, el

jugador debe quitarse la venda para ver el resultado. Cada participante se vendará los ojos y tendrá su turno para intentar poner la cola en el lugar correcto.

Materiales o recursos

- 1 cola de burro.
- La silueta del burro.
- 1 bufanda o pañuelo

Tiempo adecuado para la actividad

- 20 a 25 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.10. Carretillas humanas

El juego consiste en agruparse de dos, una tiene que colocar sus manos en el piso mientras que su compañero tendrá que agarrarle de sus canillas y empujar mientras camina con las manos, el que llegue a la meta tendrán que intercambiar de posición y regresar al inicio.

La primera ronda estará conformada por 3 o más parejas las que deben salir a la misma vez, hasta llegar al punto final, el primero que llegue ganará y tendrá que esperar a los siguientes ganadores de los otros turnos para que puedan hacer la ronda definitiva y ver quién será el ganador.

Materiales o recursos

- Niños.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 25 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.11. Teléfono descompuesto

El juego del teléfono malogrado consiste en que ellos elegirán a un capitán y los demás harán una fila y tendrán que tapar sus oídos y el capitán les dirá una frase y ellos deben decirle a su compañero que está detrás hasta llegar al último miembro del equipo y el último participante tendrá que decir la frase que escuchó, continuamente preguntaremos al capitán si la frase es correcta o se malogró. A continuación, pasaremos al siguiente grupo y así participarán los grupos y se hará ganador el equipo que complete 3 o más aciertos.

Materiales o recursos

- Niños.

Tiempo adecuado para la actividad

- 20 a 25 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.12. Mata gente

El juego se organiza dividiendo a los jugadores en dos grupos de igual número. Uno de los grupos se posiciona en el centro, mientras que el otro grupo (los lanzadores) se divide en dos partes y se coloca en los extremos del grupo central.

El juego comienza cuando los lanzadores intentan arrojar la pelota para tocar a un jugador del grupo central. Si la pelota toca a un jugador y cae al suelo, ese jugador debe salir del juego. Sin embargo, si el jugador atrapa la pelota antes de que toque el suelo, obtiene una "vida" que le permite permanecer en el juego incluso si la pelota lo toca en el futuro. El juego continúa hasta que todos los jugadores del grupo central han sido eliminados (Chávez, 2018).

Materiales o recursos

- Pelota.

Tiempo adecuado para la actividad

- 15 a 20 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.13. Juguemos en el bosque

Para llevar a cabo este juego, se formará una ronda y se elegirá a un niño para que haga el papel de lobo. Se cantará una canción que dice: "Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está, juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Lobo, qué estás haciendo?" El lobo, como si recién se despertara, responderá describiendo lo que está haciendo mientras se viste, por ejemplo:

"Me estoy poniendo los pantalones".

Luego, los niños cantarán de nuevo:

"Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está, juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Lobo, qué estás haciendo?" El lobo responderá con otra prenda como:

"Me estoy poniendo el chaleco".

Este proceso se repite con el lobo describiendo cada prenda que se pone. Finalmente, después de varias preguntas, se canta: "Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está, Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Lobo, estás?" El lobo responderá: "Sí, estoy listo para comerlos".

Entonces comienza la carrera en la que el lobo intenta atrapar a los niños. El niño que sea atrapado tomará el lugar del lobo. Si el niño atrapado no desea ser el lobo, la docente elegirá a otro niño que quiera asumir el papel.

Materiales o recursos

- 1 máscara de lobo.
- 1 cola de lobo.

Tiempo adecuado para la actividad

- 20 a 25 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.14. Ritmo a gogo

Todos se sientan en el suelo formando un círculo y se toman de las manos. El juego comienza con dos zapateos y tres palmadas, mientras se canta: "Ritmo, a gogo, Por favor, diga usted, Nombres de..., personas, por ejemplo... Ana, Pedro, Mía, Bruno, etc." Luego, se continúa con: "Ritmo, a gogo, por favor, diga usted, nombres de..., animales, por ejemplo... perro, gato, pollo, etc".

A medida que el juego avanza, se cambia el tipo de objeto a nombrar. Los jugadores deben decir el nombre correcto de acuerdo con la categoría solicitada. El jugador que cometa un error queda fuera del juego, hasta que solo queden dos niños o niñas.

Materiales o recursos

- 1 USB con melodías.

Tiempo adecuado para la actividad

- 20 a 25 minutos aproximadamente.

2.2.3.4.15. Tres en raya

Para jugar al tres en raya, necesitarás un tablero de tamaño adecuado, que puede ser fabricado con cartón, cartulina o triplay. El objetivo del juego es marcar los espacios del tablero de manera alterna hasta que uno de los jugadores logre alinear tres de sus símbolos en una fila. La línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

Para comenzar, divide a los participantes en parejas de dos. Uno de los jugadores usará el símbolo X y el otro el símbolo O. El primer jugador (X) inicia el juego marcando una casilla del tablero con su símbolo. Luego, el siguiente jugador (O) marcará otra casilla con su símbolo. Los jugadores alternan turnos, marcando casillas hasta que uno de ellos logre formar una línea de tres símbolos consecutivos.

Materiales o recursos

- 1 tablero.
- 3 símbolos de X.
- 3 símbolos de O.

Tiempo adecuado para la actividad

- 20 a 25 minutos aproximadamente.

2.2.3.5. Materiales

El entorno brinda muchas posibilidades de materiales que pueden utilizarse y aprovecharlos en beneficio del estudiante tanto en el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje.

Los materiales preparados con recursos del medio ambiente brindan vivencias más reales y directas con el estudiante en donde su propósito es clasificar y poder diferenciar las semejanzas, puesto que eso favorece al docente de aula al momento de trabajar con sus estudiantes. Es de mucha importancia que el docente de aula tenga en mente los procesos didácticos en la enseñanza y el aprendizaje, de todas las áreas que lleva el estudiante.

Los materiales que brinda el medio ambiente ayudan la mejora del aula favoreciendo ya que estos recursos están al alcance de los estudiantes (Montessori, 1967).

2.2.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

2.2.4.1. Teorías

Según Vygotsky, los niños de 4 años tienden a tener más interés por interactuar con otros, logrando aprender a cooperar y negociar, y pueden alternar en ser exigentes y colaborativos. Vygotsky nos dice que la socialización es muy importante porque permite que los niños interioricen normas y valores a través de la interacción y el lenguaje, desarrollando sus habilidades sociales y cognitivas.

El niño es un ser social por naturaleza, por ello tiene la necesidad de estar rodeado de otras personas para lograr su desarrollo. Es influido por la existencia y actuación de los demás y a su vez, influye y logra atraer el comportamiento de los demás hacia él. El crecimiento social involucra el contacto e interacción con la sociedad que lo rodea. Este desarrollo está estrechamente relacionado a los procesos intelectuales; el conocimiento social, del que hablaremos a continuación, es la base de las conductas y logros en las relaciones sociales. En este apartado del trabajo comentaremos los temas del conocimiento social, de las relaciones con los iguales y los de las conductas agresivas y prosociales (Machargo, 2005).

Erikson (1963) considera que entre las edades de 3 y 6 años el niño va conociendo las reglas y a esa medida va tomando conciencia de sus capacidades, empieza a crecer la confianza en sí mismo y descubre como actuar con iniciativa. Si las iniciativas tienen éxito el niño se reafirma. A veces, sin embargo, los padres creen que en estas edades ellos pueden dar más de lo que imaginan, y esto hace que minimicen los esfuerzos del niño por hacer bien las cosas. Cuando los padres exigen mucho o son rígidos, impidiendo que el niño acometa sus propias tareas, este se llena de sentimientos de culpa, que inhibirán y cortarán las iniciativas del niño. La conducta adecuada y actuación adulta harán que sus deseos e intentos de actuar y valerse por sí mismo redunden en la formación de un autoconcepto positivo.

El desarrollo del conocimiento social no es una simple tarea de asimilación e imitación de las reglas establecidas, sino que requiere la participación activa y creativa del niño. Las normas, roles, valores y los modelos constituyen los materiales de la comprensión social con los que el niño construye la representación social en su comunidad, que no siempre es coherente y armoniosa. Es complicado, incluso para el

adulto, realizar una elaboración mental que recoja coherentemente la complejidad social (Delval, 1990).

Ulloa (2008, citado por Espinoza, et. al., 2017) afirma que en los primeros años de vida del niño es muy importante el desarrollo de la socialización, ya que están en la primera infancia. Esta es el momento fundamental porque tiene lugar el proceso más intenso y adecuado para toda su vida. A esta edad es cuando el ser humano es capaz de aprender más y compartir sus experiencias, así como los conocimientos que el niño y la niña tiene, en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.4.2. El desarrollo afectivo y social

Los niños de 4 años:

- Se perciben como seres integrales, conformados por cuerpo, mente y emociones.
- Toman conciencia de que pueden sufrir daños físicos, lo que en ocasiones los vuelve, especialmente, cuidadosos o sensibles respecto a su cuerpo.
- Muestran curiosidad y entusiasmo por descubrir y vivir nuevas experiencias.
- Colaboran con sus pares y, con orientación, son capaces de resolver conflictos mediante la negociación.
- Pasan de comportamientos demandantes a actitudes de cooperación.
- Son capaces de vestirse y desvestirse por sí mismos.
- Disfrutan de juegos de imitación, como representar el rol de mamá o papá.
- Evidencian un aumento notable en su independencia.

III. METODOLOGÍA

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Nicaragua (2018) sostiene que en una investigación de tipo aplicada se dispone de información y diversas alternativas de solución para los problemas. En esta investigación se proponen estrategias, métodos, talleres o técnicas para solucionar un problema. En nuestro trabajo de investigación se aplicaron talleres basados en juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación corresponde a una investigación experimental, con un tipo de diseño (preexperimental). Es un proceso en el que se realiza un diagnóstico antes de aplicar la variable independiente para luego realizar la observación después de aplicarla. La observación se hace de manera directa mediante un pretest y un postest (Arias, 2012).

Esta investigación corresponde a una investigación preexperimental, pues, se aplicaron un pretest, taller de juegos tradicionales y un postest a un solo grupo.

El diseño preexperimental presenta el siguiente diagrama:

GE O₁ X O₂

Siendo:

GE: Grupo experimental

O₁: Aplicación del pretest

O₂: Aplicación del postest

X: Desarrollo del taller de juegos tradicionales

3.3. VARIABLES DE ESTUDIO

3.3.1. Variable independiente: Taller de juegos tradicionales

Definición conceptual

Taller: Es una actividad en la que muchos trabajan cooperativamente con el fin de lograr un propósito. Los talleres se convierten en una alternativa de experiencias didácticas innovadoras con metodologías activas que buscan

desarrollar nuevas formas de aprendizaje y enseñanza (Vasco, 2013, citado por Delgado, 2020).

Juegos tradicionales: Son aquellas actividades que perduran a lo largo de la historia y siguen pasando de generación en generación. Si bien es cierto pueden sufrir algunos cambios siguen conservando su esencia, apareciendo en diferentes circunstancias o épocas del año, desapareciendo por períodos y volviendo a resurgir.

Estos juegos tradicionales permiten una educación no orientada al consumismo, ya que los niños pueden jugar sin necesidad de muchos recursos, teniendo un contacto directo, comunicándose y socializando entre ellos (Ferrández (2021).

Definición operacional:

Taller de juegos tradicionales: La medición se da mediante un pretest y postest del taller.

3.3.2. Variable dependiente: Socialización

Definición conceptual

Berger y Luckmann (1968) consideran que la socialización es la presentación del individuo en la sociedad y la posterior asimilación de la cultura por parte del niño. La familia cumple el rol principal como agente socializador de en los primeros años de vida y después, la escuela y la comunidad.

Operacional:

Socialización: La medición se realiza mediante la observación directa, empleando una escala de medición de likert de 3 puntos de la que se obtiene una puntuación final.

3.4.POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1.POBLACIÓN

Arias (2012) la considera como un grupo del conjunto infinito que cumplen requisitos para su estudio y así obtener una información para una investigación.

La población de nuestra investigación estuvo conformada por estudiantes de 4 años de la I.E. Las Delicias 88044.

Tabla 1

Población de estudiantes de 4 años de la I.E. Las Delicias 88044

EDAD	AULA	Nº DE ESTUDIANTES
4 años	Los cariñosos	22
	Los responsables	20
TOTAL		42

Nota: Nómina de matrícula de los niños de 4 años de la I.E Las Delicias N° 88044.

3.4.2. MUESTRA

Arias (2012) es la población objetiva seleccionada del conjunto infinito y permite generar conclusiones finales y lograr los objetivos trazados en la investigación.

Tabla 2

Muestra de los estudiantes de 4 años de la I.E. Las Delicias

GRUPO	AULA	Nº ESTUDIANTES
G. Experimental	Los responsables	20
TOTAL		20

Nota: Nómina de matrícula de los niños de 4 años de la I.E Las Delicias 88044.

3.5.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. TÉCNICA

Observación: Es una técnica organizada, consecuente, táctica, regular y ordenada para describir un hecho, fenómeno o situación que acontezca en la naturaleza o en la sociedad (Arias, 2012).

3.5.2. INSTRUMENTO

Escala valorativa: Es un instrumento que permite el registro de datos siguiendo un orden y proceso metódico. Estos datos se pueden describir numérica, gráfica y descriptivamente. En la investigación se empleó esta escala con 20 ítems para medir las habilidades de expresión de las emociones, habilidades para socializar y habilidades para el diálogo.

Validación por contenido: Según Escobar (2008), la validez de contenido se evalúa comúnmente mediante juicio de expertos. Este juicio se entiende como una opinión fundamentada de individuos con suma experiencia en el área, quienes son reconocidos por otros como profesionales capacitados. Estas personas son capaces de proporcionar evidencia, evaluaciones información y valoraciones.

Para Navarro (2009) es necesario 5 jueces o 4 que estén acuerdo para que un ítem sea válido. Para la validación de nuestro instrumento, se consideró la opinión de 4 expertos, los cuales revisaron detenidamente el instrumento y después de considerar sus observaciones confirmaron la validez del mismo indicando que es un instrumento apto para su aplicación en nuestra investigación.

Perfil de los jurados evaluadores

María Lourdes Méndez Sáenz

Estudios:

- Licenciada en Educación Inicial.
- Maestría en docencia universitaria.

Experiencia laboral:

- 7 años enseñando en I.E.I.
- 2 años enseñando en la Universidad Nacional del Santa.
- Al combinar su experiencia práctica de su día a día en aula con la formación universitaria tiene aportes significativos en la construcción de saberes en la primera infancia, la investigación y la innovación pedagógica en la educación superior, lo que da más realce a su experiencia para validar el instrumento.

Vanessa Avendaño Jave

- Licenciada en Educación Inicial.

Experiencia laboral:

- Tiene 20 años de docente de Educación Inicial.
- Actualmente lleva 2 años enseñando en la I.E. N° 648 “Los constructores”
- Una docente con 20 años experiencia en el ámbito de la educación inicial, de entrega a su labor y conocimiento necesario para validar el instrumento.

Rocío Hilda Hidalgo Tapia

- Licenciada en Educación Inicial.

Experiencia laboral:

- Tiene 15 años de experiencia como docente de Educación Inicial.
- Actualmente lleva 2 año y medio como docente en la I.E. N° 648 “Los constructores”.
- 15 años en el ámbito de la educación, una docente cariñosa, amable y muy creativa. Una docente ejemplar que ayudó de manera significativa a validar nuestro instrumento de evaluación.

Confiabilidad:

Hernández, et al., (2014) sostienen que la confiabilidad de los instrumentos en la investigación nos indica coherencia y estabilidad en los resultados. Por ello, al ser aplicados en el estudio otra vez bajo las mismas condiciones, los resultados tendrían que ser parecidos.

Se procedió a aplicar la escala valorativa que tiene 20 ítems validada por expertos. El instrumento se aplicó a 20 estudiantes de la I.E. N°88404 Las Delicias.

Al aplicarse la prueba piloto el resultado de confiabilidad nos indica que el instrumento aplicado tiene un nivel aceptable convirtiéndolo así en un instrumento confiable.

Tabla 3

Resultados de confiabilidad usando alfa de Cronbach

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,802	20

Nota: Resultados de confiabilidad de la prueba piloto.

Prueba piloto: Mayorga et al., (2020) consideran que en un trabajo de investigación se tiene que precisar la recolección para ello se realiza una prueba piloto, que contribuye a determinar la confiabilidad y validez del instrumento.

3.6. PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Detección de la problemática en la I.E. N° 88404.
- Coordinación con el director de la I.E. N° 88404 para poder realizar nuestra investigación.
- Elaboración del instrumento denominado Escala valorativa, el cual se validó mediante 3 docente especialistas de Educación Inicial y un docente especialista en estadística aplicada. Finalmente, se realizó la prueba piloto en la I.E. N° 88404 Las Delicias.
- Se aplicó el pretest en el aula de 4 años del grupo control y experimental.
- Se ejecutó los 15 talleres de juegos tradicionales.
- Se aplicó el postest después de terminar de ejecutar los talleres.
- Se proceso la información con el programa IBM SPSS Statistics 26 para convertir la información en tablas y gráficos.
- Elaboración del informe.
- Sustentación del informe.

3.7. PROCEDIMIENTO ESTADÍSTICO

Comprobación de hipótesis

- Se realizó una prueba de normalidad con ayuda del programa IBM SPSS Statistics 26 para determinar la distribución de los datos.

- Se aplicó la Prueba de Wilcoxon con ayuda del programa IBM SPSS Statistics 26 y se determinó que el taller de juegos tradicionales influyó significativamente en la socialización.

3.8. ASPECTOS ÉTICOS

Koepsell y Chávez (2015) consideran que, en la actualidad, toda investigación debe regirse por principios éticos que protejan a los participantes y aseguren la integridad científica.

- **Consentimiento informado:** Las personas deben conocer los fines, riesgos y beneficios del estudio antes de participar. Por ello, se envió una solicitud al director de la I.E. N° 88404 Las Delicias indicando los objetivos de nuestra investigación y se solicitó la autorización de la docente de aula, así como el consentimiento de los padres de familia, quienes fueron informados sobre la finalidad de la investigación, garantizando así la participación voluntaria de todos estudiantes.
- **Confidencialidad y privacidad:** Durante el proceso de investigación se mantuvo la confidencialidad y privacidad de los participantes.
- **No maleficencia y beneficencia:** Se evitó daños y se procuró el bienestar de los participantes. Durante la ejecución de los talleres de juegos tradicionales, se garantizó un ambiente seguro, respetuoso y pertinente para los niños, evitando que esas actividades puedan generar riesgos tanto físicos como emocionales.
- **Integridad científica:** Se evitó prácticas el plagio, la manipulación de datos o la falsificación de resultados. Asimismo, se respetó el trabajo de otros autores, citando y referenciándolos.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Tabla 4

Influencia de los talleres de juegos tradicionales en la socialización

		Rangos	Wilcoxon	Estadísticos de prueba ^a	
SOCIALIZACIÓN PRE – POST	Rangos negativos	20 ^a	Rango promedio 10,50	Z	-3,946 ^b
	Rangos positivos	0 ^b	,00	Sig. asintótica(bilateral)	,000
	Empates	0 ^c			
	Total	20			
a. SOCIAPRE < SOCIAPOST b. SOCIAPRE> SOCIAPOST c. SOCIAPRE = SOCIAPOST				a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon b. Se basa en rangos positivos.n	

Nota: Datos obtenidos mediante el aplicativo IBM – SPSS del pretest y postest de la variable socialización en estudiantes de 4 años.

Interpretación: En la tabla N° 4 se puede identificar mediante el Test de Wilcoxon la existencia de 20 rangos negativos, 0 positivos y 0 empates, dejando en evidencia que los 20 estudiantes obtuvieron puntajes inferiores en el pretest a diferencia del postest, es decir, que la aplicación de los talleres de juegos tradicionales sí influyó en el nivel socialización de los estudiantes de 4 años. En la “Estadísticos de prueba” se observa la fila Sig. asintót. (biteral) que es el valor de P= 0, 000 y al ser el valor de P= 0,000 inferior al 0.005 deja en evidencia que los talleres de juegos tradicionales si influyeron de forma significativa fortaleciendo la socialización de los estudiantes, con lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 5

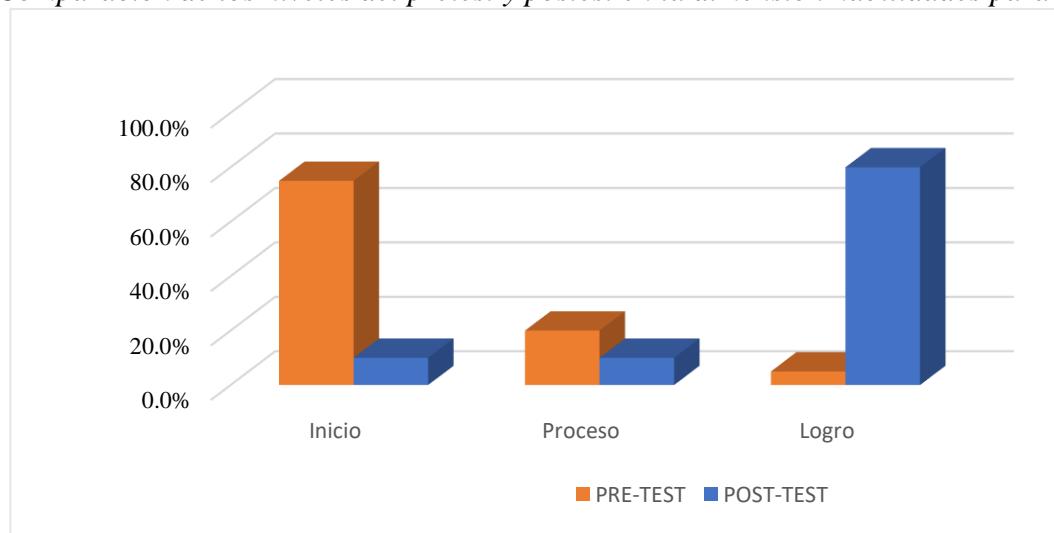
Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidad para socializar

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	porcentaje
INICIO	15	75.0%	2	10.0%
PROCESO	4	20.0%	2	10.0%
LOGRO	1	5.0%	16	80.0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota: Datos obtenidos mediante el aplicativo IBM – SPSS del pretest y postest del GE de estudiantes de 4 años.

Figura 1

Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidades para socializar.



Nota: Datos de la tabla 5

Interpretación: A partir de la información mostrada se observa que de los 20 niños a los que se aplicó el pretest, 15 de ellos que representan el 75% se encuentran en el nivel de inicio, 04 niños que representan el 20% se encuentran en el nivel de proceso y por último solo 01 niño que representa el 5% se encuentra en el nivel de logro; mientras que, en la aplicación del postest se observa que de los 20 niños a los que se aplicó el postest, 16 de ellos que representan el 80% se encuentran en el nivel de logro , 02 niños que representan el 10% se encuentran en el nivel de inicio y en el nivel de proceso igualmente.

En relación a los resultados obtenidos de la dimensión habilidades para socializar, se tiene que la cantidad de niños de 4 años en la I.E. N°88404 en el nivel de logro aumentó hasta un 80%, mientras que en el nivel de inicio y proceso solo quedó un 10%, lo cual es un resultado muy favorable ya que en un inicio el 75% se encontraba en el nivel de inicio y solo el 5% se encontraba en el nivel de logro, lo cual queda evidenciado que los estudiantes de 4 años lograron mejorar sus habilidades para socializar como se había previsto.

Tabla 6

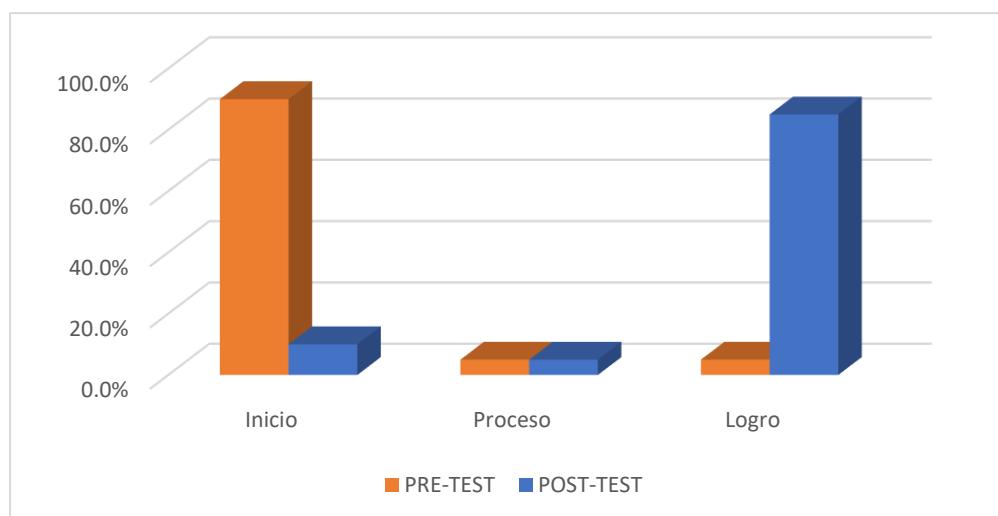
Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidad para el diálogo.

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	18	90.0%	2	10.0%
PROCESO	1	5.0%	1	5.0%
LOGRO	1	5.0%	17	85.0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota: Datos obtenidos mediante el aplicativo IBM – SPSS del pretest y postest del GE de estudiantes de 4 años.

Figura 2

Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión habilidades para diálogo.



Nota: Datos de la tabla 6

Interpretación: A partir de la información mostrada se observa que de los 20 niños a los que se aplicó el pretest, 18 de ellos que representan el 90% se encuentran en el nivel de inicio , 01

niño que representan el 5% se encuentran en el nivel de proceso y, por último, solo 01 niño que representa el 5% se encuentra en el nivel de logro; mientras que, al aplicarse el postest se observa que de los 20 niños a los que se aplicó el postest, 17 de ellos que representan el 85% se encuentran en el nivel de logro , 02 y 01 niños que representan el 10% y 5% se encuentran en el nivel de inicio y en el nivel de proceso, respectivamente. Considerando los resultados obtenidos de la dimensión habilidades para el diálogo, se tiene que la cantidad de niños de 5 años en la I.E. N° 88404 en el nivel de logro aumentó hasta un 85%, mientras que en el nivel de inicio y proceso solo quedó un 10% y 5%, respectivamente. Esto significa que los niños de 4 años en la I.E. N° 88404 lograron mejorar sus habilidades para el diálogo satisfactoriamente como se había previsto.

Tabla 7

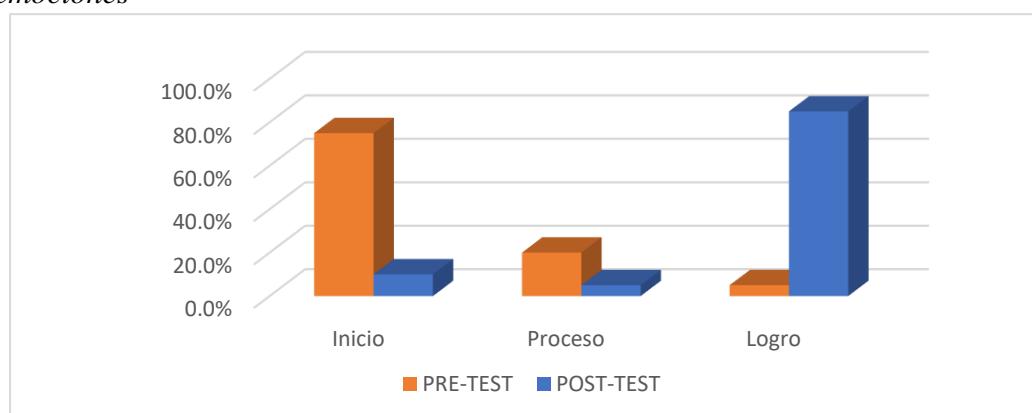
Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión expresión de las emociones.

NIVELES	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	15	75.0%	2	10.0%
PROCESO	4	20.0%	1	5.0%
LOGRO	1	5.0%	17	85.0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota: Datos obtenidos mediante el aplicativo IBM – SPSS del pretes y postes del GE Estudiantes de 4 años.

Figura 3

Comparación de los niveles del pretest y postest en la dimensión expresión de las emociones



Nota: Datos de la tabla 7

Interpretación: A partir de la información mostrada se observa que de los 20 niños a los que se aplicó el pretest; 15 de ellos que representan el 75% se encuentran en el nivel de inicio , 04 niños que representan el 20% se encuentran en el nivel de proceso y, por último, solo 01 niño que representa el 5% se encuentra en el nivel de logro; mientras que, de los 20 niños a los que se aplicó el postest, 17 de ellos que representan el 85% se encuentran en el nivel de logro, 02 y 01 niño que representan el 10% y 5%, se encuentran en el nivel de inicio y en el nivel de proceso, respectivamente. Considerando los resultados obtenidos de la dimensión expresión de emociones, se tiene que la cantidad de niños de 5 años en la I.E. N°88404 en el nivel de logro aumentó hasta un 85%, mientras que en el nivel de inicio y proceso solo quedó un 10% y 5%, respectivamente. Esto significa que los niños de 5 años en la I.E. N° 88404 lograron mejorar la expresión de sus emociones.

Tabla 8

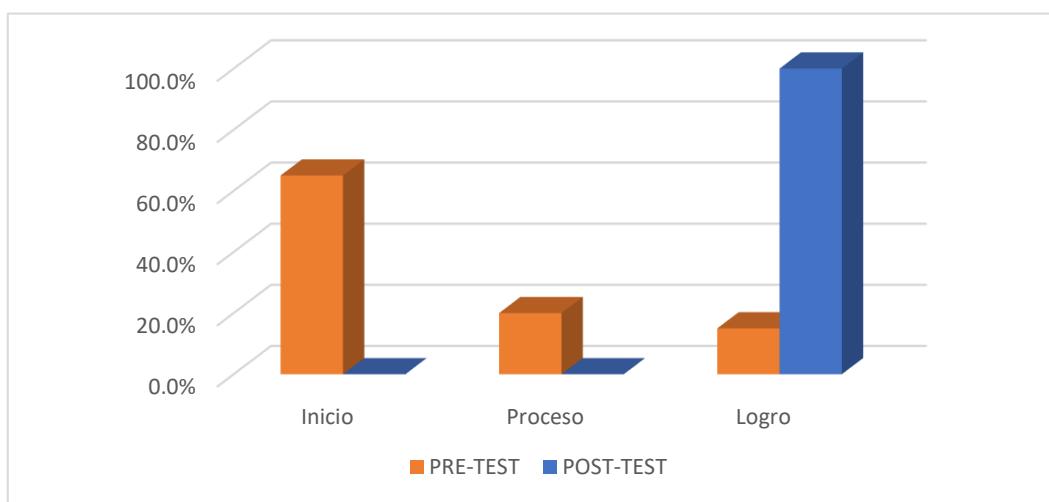
Niveles de socialización antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales

	PRETEST		POSTEST	
NIVELES	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	porcentaje
INICIO	13	65.0%	0	0.0%
PROCESO	4	20.0%	0	0.0%
LOGRO	3	15.0%	20	100.0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota: Datos obtenidos mediante el aplicativo IBM – SPSS del pretest y postest del GE de estudiantes de 4 años.

Figura 4

Variable socialización – pretest y postest en los estudiantes de 4 años.



Nota: Datos de la Tabla

Interpretación: A partir de la información mostrada se puede observar los resultados generales de la variable juegos tradicionales, de los 20 niños a los que se aplicó el pretest; 13 de ellos que representan el 65% se encuentran en el nivel de inicio , 04 niños que representan el 20% se encuentran en el nivel de proceso y por último 03 niños que representa el 15% se encuentra en el nivel de logro; mientras que, de los 20 niños a los que se aplicó el postest, la totalidad de ellos que representan el 100% se encuentran en el nivel de logro, mientras que en el nivel de inicio y proceso quedó un 0%. Considerando los resultados obtenidos de la variable independiente, se tiene que la cantidad de niños de 5 años en la I.E. N° 88404 – Las Delicias, en el nivel de logro aumentó un 75%, llegando así al 100%, lo cual demuestra que los juegos tradicionales ayudaron a los niños a desarrollar sus habilidades para socializar y para el diálogo, así como expresar sus emociones. Esto significa que los niños de 4 años en la I.E. N°88404 lograron llegar al nivel previsto en la socialización.

4.2. DISCUSIÓN

En la tabla N° 4 se pudo identificar mediante el Test de Wilcoxon la existencia de 20 rangos negativos, 0 positivos y 0 empates, dejando en evidencia que los 20 estudiantes obtuvieron puntajes inferiores en el pretest a diferencia del postest, es decir, que la aplicación de los talleres de juegos tradicionales sí que influyó en la socialización. Demostrándose estadísticamente que al ser el valor P 0,000 inferior al 0.005 dejando así en evidencia que los talleres de juegos tradicionales si influyeron de forma significativa fortaleciendo así la socialización de los estudiantes; asimismo, estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Estos resultados concuerdan con los que obtuvo Cuellar (2024), quien en su trabajo de grado titulado, juegos tradicionales y socialización de niños en Instituciones de Educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09- Huaura, concluyó que el 85,6% de los juegos aplicados sirvieron para fortalecer la relación afectiva de los niños para con sus padres y entre sí mismos. Igualmente, coinciden con los resultados de Díaz y León (2021), quien, en su trabajo de grado titulado Taller basado en juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526”, concluyó que la aplicación de talleres fue significativa porque se mejoró la socialización de los niños.

En los resultados obtenidos relacionados al objetivo específico “Comparar el nivel de habilidades para el diálogo antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias 2025”, en la tabla 5 se observa que en el pretest un 75% se encuentra en un nivel de inicio, pero al aplicar los juegos y llevar a cabo el postest obtuvimos un 80% en el nivel de logro. Esto nos quiere decir que al obtener un 75% en inicio los niños no querían dialogar, eran cohibidos, tímidos al dialogar con sus demás compañeros, tenían miedo de compartir sus ideas, pero al ejecutar los talleres obtuvimos un 80% de logro, ayudando así a los niños a poder desenvolverse con más facilidad, dialogaban sobre lo que más les gustaba y participaban sin temor respetando cada opinión y esperando el turno de hablar. Estos resultados concuerdan con los que obtuvo Rodríguez (2023), en su estudio titulado Los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial con niños de 4 y 5 años realizada en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua” de Ecuador, quien concluye que los niños quienes participaron en dinámicas de juegos como la soga, el ulla ulla, el corro y el salto de cuerda mejoraron su nivel de interacción grupal. Campoverde y Espinoza (2019) sostienen que las habilidades sociales son de gran importancia ya que son fundamentales para el desarrollo de los niños día a día, pues generan un estado de bienestar social, emocional

y psicológica. Del mismo modo, facilitan el desarrollo y el mantenimiento de una autoestima alta y un correcto desarrollo de la personalidad del niño.

En los resultados obtenidos relacionados al objetivo específico “Comparar el nivel de habilidades para la expresión de emociones antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E. N ° 88404 Las Delicias 2025”, se obtuvo que en el pretest, un 70% se ubicó en un nivel de inicio, mientras que en el postest se obtuvo un 85% en el nivel de logro. Esto nos quiere decir que al obtener un 70% en inicio los niños no sabían cómo manifestar su alegría, su enojo, su tristeza, entre otros. Ellos simplemente se aislaban sin querer compartir con sus compañeros, pero al ejecutar los talleres obtuvimos un 85% de logro, es decir, los niños manifestaban cuando algo no les gustaba, compartían sus gustos y lo que les hacía más felices e interactuaban con más entusiasmo ante las actividades que se les planteaba. Estos resultados concuerdan con los que obtuvo Cortijo (2021), en su tesis Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I.E. Inicial “La Alegría del Saber” N° 1661, Las Brisas – Nuevo Chimbote, en la que concluye que los niños se ubican dentro de un nivel alto, con un 61% en la dimensión habilidad para relacionarse, un 67% en la dimensión autoafirmación, un 62% en expresión de emociones y un 44% en conversación. Para Sánchez (2017), el juego es fundamental para el desarrollo de los niños porque es su principal lenguaje, mediante él se comunican con sus pares. El juego da sentido a sus experiencias y necesidades de los niños. El juego es muy importante durante toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación inicial, ya que es un recurso educativo durante su maduración. Por otro lado, tiene un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad de cada niño.

En los resultados obtenidos relacionados al objetivo específico “Comparar el nivel de habilidades para socializar antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias 2025”, se evidencia que en el pretest un 75% de niños se ubica en un nivel de inicio, mientras que el postest se obtuvo un 85% en el nivel de logro. Esto nos quiere decir que al obtener un 75% en inicio los niños no querían socializar, hacer equipos de trabajo; en su receso se mantenían solos tenían mucha dificultad para socializar con sus demás compañeros, pero al ejecutar los talleres esta situación cambió, pues, los niños socializaban entre ellos buscando las mejores estrategias para realizar la actividad con éxito. Estos resultados concuerdan con los que obtuvo Sullca (2023), en su trabajo de investigación cuyo título fue Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas, quien concluyó que el taller fue significativo porque demuestra que los

niños mejoraron en sus habilidades sociales. Trigueros (2000) menciona que los juegos tradicionales se muestran como una respuesta a las necesidades de los estudiantes, complementando, a su vez, las dinámicas de juego en consonancia con el entorno en el que se desarrollan. El juego se convierte en el medio educativo de primer orden, en el que pueden dialogar y relacionarse de manera libre y dan a conocer sus emociones y expresiones.

En los resultados obtenidos en relación al objetivo específico “Comprobar la efectividad del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años de la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025”, se demuestra que en el pretest un 65% en un nivel de inicio, mientras que en el postest el 100% se ubica en el nivel de logro. Esto nos quiere decir que, al obtener un 65% en inicio los niños estaban con un gran problema de socialización, ya que esto se había visto afectado por el confinamiento por la pandemia del Covid-19, por lo que los niños no podían interactuar con sus demás compañeros, sino que los mantenían aislados y esto se vio reflejado al retomar sus estudios donde les era muy difícil interactuar con los demás, pero al ejecutarse todos los talleres se obtuvo el 100% en el nivel logro. Estos resultados permiten concluir que los talleres de juegos tradicionales influyeron en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años, logrando una mejor socialización e interacción con sus demás compañeros. Estos resultados concuerdan con los que obtuvo Camacho (2020), quien en su investigación, concluyó que los talleres basados en juegos tradicionales pueden mejorar muchas áreas del desarrollo, especialmente, las áreas relacionadas a las habilidades sociales. Para Elkonin (2007), el juego es fundamental para desarrollar habilidades de relación con los demás.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIÓN

- Al ser el resultado del valor P 0,000 inferior al 0.005, deja en evidencia que los talleres de juegos tradicionales si influyen de forma significativa en el desarrollo de la socialización de los estudiantes, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- La aplicación del taller basado en juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión habilidades para socializar en niños de 4 años de edad, demostrándose en una mayor capacidad para establecer vínculos saludables con sus compañeros.
- La aplicación del taller basado en juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión diálogo en niños de 4 años de edad, demostrándose en una mayor comunicación con sus compañeros y expresándose con fluidez y de una manera más tranquila.
- La aplicación del taller basado en juegos tradicionales mejora significativamente la dimensión expresión de emociones en niños de 4 años de edad, demostrándose en una mayor capacidad para identificar y regular sus emociones.
- La comprobación de la efectividad del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años se evidencia que en el pretest el 65% de los niños se ubicó en el nivel inicio, mientras que, en el postest el 100%, en el nivel logro.

5.2. RECOMENDACIONES

- A la UGEL Santa, recomendar la creación de política educativas considerando los juegos tradicionales en el currículo escolar como parte de la educación.
- A la UGEL Santa, establecer, como parte de su política, la semana de los juegos tradicionales.
- A la directora de la I.E 88404 Las Delicias, aplicar talleres basado en juegos tradicionales en base a las necesidades de los estudiantes.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, O. y Gutierrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica.*[Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/ebe6c50b-9175-442f-8109-71258e118ea9/download>
- Aesebo. (2005). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. En S. Becerra, *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial* (págs. 134-135). <http://www.scielo.org.ar/pdf/cdyt/n47/n47a05.pdf>
- Aguirre, J. (2000). *La investigación en el tema de la socialización.* LaInvestigacionEnElTemaDeSocializacion-3265114 (1).pdf
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica.* [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Alvarez, I., Ramos, E., y Sánchez , J. (Diciembre de 2009). *El salto de comba en el sello postal.* España. <https://www.efdeportes.com/efd139/el-salto-de-comba-en-el-sello-postal.htm>
- Ardila, J. (01 de Enero de 2022). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales.* <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdadfd/article/view/2152/2269#citations>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica.* Epistema. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arnett, J. (1995). Broad and narrow socialization: The family in the context of a cultural theory. *Journal of Marriage and the Family, 57,* 617-628. <https://psycnet.apa.org/record/1997-41403-007>
- Ávalos, M. y Ceballos , M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020 – 2021.* [Informe final de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciado, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8203/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000042.pdf>

Begozo, D. y Gallardo, G. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario.* [Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación, Innovate Teaching School].
https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/144/Trabajo%20de%20Investigaci%c3%b3n_Begazo_Gallardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Berger, P. y Luckman, T. (1968). *La construcción social de la realidad.* Amorrortu.
<https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>

Bure, J. (2024). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la IE del Nivel Inicial N° 20624.* De Ayabaca, Piura, 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35896>

Bustos, M., Carrión, J., García , J., Guzmán, A., Larraya, J., López, F., Martínez, F., J. Maseda, J. Muriel, M. Ruiz, J. Sánchez, R. Valle, J. Velásquez y A. Zoroza (1999). *Juegos populares: Una propuesta práctica para la Escuela. Pila telena.*
https://pilatelena.com/wp-content/uploads/juegos_populares.pdf

Cabay, J. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en el centro infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13364>

Cajusol, J. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años.*[Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3160?locale=es>

Camacho , N. (2020). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil.* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5053/TFG-B.390.pdf;sequence=1>

Campoverde, B. y Espinoza, E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. En *Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales*. *Maestro y Sociedad*, 16(4), 895-903.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/issue/view/312>

Cárdenas, A. y Goméz, C. (2014). *El juego en Educación Inicial*. BPanamericana Formas e Impresiones S.A. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf

Carrillo, P., Rosa, A. y García, E. (2020). Juegos tradicionales en las Islas Canarias. Ejemplo de una unidad didáctica. *Educación Física y Deporte*, 25(274) 164-183.
<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/2548/1364>

Casanova, M. (1998). *La evaluacion educativa*. Muralla.
https://jesusvasquez.files.wordpress.com/2010/06/la_evaluacion_educativa.pdf

Castro , D., Solano , W., Martínez, K. y Pinilla, N. (2017). *Juego tradicional: La gallinita ciega*. Universidad Estatal Francisco José de Caldas.
<https://es.slideshare.net/DanyerlyAlexandraCas/juego-tradicional-la-gallina-ciega>

Chapoñan, C., y Julcas, E. (2019). *Rondas infantiles para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años en la Institución Educativa “Creciendo con amor”*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39952/Chapo%cc3%bla_n_SCR-Julcas_LPE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chavéz, M. (2018). *Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial*. [Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, Univercidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstreams/d95afb6d-e1f8-4caa-85fc-39724b743438/download>

Cordero, Z. (2009). La investigación aplicada una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista educación*, 33(1), 155-165.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Cortijo, D. (2021). *Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I.E. Inicial “La Alegría del Saber” N°1661, Las Brisas –*

Nuevo Chimbote. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa] <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3691/51214.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cuellar, B. (2021). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021.* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80723/>

Cuellar, C. (2024). *Juegos tradicionales y socialización de niños en Instituciones de Educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa local N° 09- Huaura.* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe>

Delgado, B. (2020). *El taller como estrategia metodológica*. Managua.

Días, E. (2023). *El efecto de la socialización limitada en tiempos de Pandemia.* Obtenido de <https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/efecto-socializacion-limitada-pandemia/>

Díaz, M., y León, J. (2021). *Taller basado en juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales en niños de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur N°526.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa]. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3826/52354.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Elkonin, D. (2007). *La teoría del origen histórico-social del juego de Elkonin en la investigación del juego infantil.* Nuevos horizontes. http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf

Escobar, P. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos. *Avances en Medición*, 6, 27–36. https://www.humanas.unal.edu.co/lab_psicomateria/application/files/9416/0463/3548/Vol_6._Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf

Espinoza , N., Flores, J. y Hernández , J. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/7497/1/18084.pdf>

- Ferràndiz, N. (2021). *Juegos tradicionales "juegos que jugamos aquí"*. Alvi Books. <https://books.google.com.pe/books?id>
- Fuentes, A. (2023). *Escuela en la nube*. <https://www.escuelaenlanube.com/juego-de-las-sillas/>
- López, J., Pozo, S. Fuentes, A. y Vicente, M. (2019). Los juegos populares como recursos didácticos para la mejora de hábitos de vida saludable en la era digital. *Retos*, 36, 266-272. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260913>
- Garay, M. (2022). *Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños y niñas de 2do grado de nivel primaria en una Institución Educativa de Andahuaylillas*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/44d14ebf-5627-4f9d-a609-3de5b7a9bef4/content>
- Goleman, D. (1995). *Las 5 habilidades emocionales según Daniel Goleman*. Europa: Voca. Obtenido de <https://www.vocaeditorial.com/blog/habilidades-emocionales/#Cuales-son-las-5-habilidades-emocionales-basicas>
- Gonzales, M. (2017). *Efectos que produce la aplicación de “juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium College - Cutervo – Cajamarca*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Matías, N. (28 de Febrero de 2025). *La importancia de las amistades en cada etapa de la niñez*. <https://www.esmental.com/importancia-amistades-en-cada-etapa-de-la-ninez/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6º ed.). McGraw Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. .
- Hernandez, G. (6 de Diciembre de 2011). El Rey Manda. *Dinámicas grupales UGM*. <https://dinamicasgrupalesugm.blogspot.com/2011/12/el-rey-manda.html>
- Hurtado, K. (2018). *El proceso de socialización de los niños de Educación Inicial*. [Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/615/HURTADO%20LADINES%20KARLA%20DEL%20CARMEN....pdf?sequence=1>

Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños y niñas de 5 años*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/20.500.14005/2063>

Lahire. (2007). *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>

López, R. (2018). *Sobre el diálogo. Algunas precisiones y un contexto breve*.
<https://decsa.uchile.cl/wp-content/uploads/Diálogo.pdf>

Machargo, J. (2005). *Desarrollo personal y social en los niños de la Educación Inicial*. Universidad de Las Palmas de Gran Canarias.
https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/5041/2/0235347_01991_0008.pdf

Simkin, H. y Becerra, G. (2017). *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia, Docencia y Tecnología*, 14(47), 119-142 Scielo.
<https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>

Martorelli, S. (15 de Julio de 2015). *La rayuela. Distintas versiones y uso en la escuela*. Obtenido de <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/06/otro-juego-tradicional-la-rayuela.html>

Mayorga, R., Virgen, A., Ponce, A., Quiroz, B., Martínez , A., Alamilla, C., y Salazar, D. (2020). *Prueba Piloto. Educación y Salud*, 9(17), 69-70. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9716009>

Mayta, N., y Sucasaire, J. (2019). El desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Gilmar Madera Teran de Juliaca - 2019. [Trabajo académico para optar el grado de Bachiller, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21669>

Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Aprendo en casa. Ministerio de Educacion*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6918>

Montessori, M. (1967). *Manual práctico del método*. Casa Editorial Araluce. Obtenido de <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478691555.pdf>

- Morales, N., Sequeira, N., y Prendas, T. (2016). *Escala de Likert una herramienta económica*.
https://www.academia.edu/download/50710763/La_escala_de_Likert_una_herramienta_economica.pdf
- Muñoz , J. (2009). *La importancia de la socialización en la educación actual*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Nicaragua, E. (2018). *Metodología de la investigación aplicada para Ciencias Económicas y Administrativas*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
<https://jalfaroman.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/03/dosier-metodologia-e-investigacion-aplicada-2018.pdf>
- Nieto, M. (2022). *Actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de 5 años del colegio, Misión Integral-Pachacuteq*, 2022. [Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11160/nieto_rmn.pdf?sequence=1
- Núñez, K. y Villalobos, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad ch'ol. *Revista pueblos y fronteras digital*, 6(12), 105-132.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-41152011000200004&lng=es&tlang=es.
- Ortega , R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55, 87-102.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/48377.pdf>
- Pereda , M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School- Cercado*. [Tesis para optar por título de segunda especialidad, Universidad Nacional San Agustín].
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e80a8e2b-8e8d-4cf5-8942-2c500d577ffb/content>

Pérez, X. (2018). *Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo*. Educación y Deportes.

Pindado, J. (2003). *El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescentes en Málaga*. [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16276978.pdf>

Polo, A., Acosta, C. y Osorio, M. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la vereda boca de catabre del municipio de Chimá Córdoba*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Oriente].

<https://repositorio.uco.edu.co/jspui/bitstream/20.500.13064/460/1/Tesis%20de%20grado.pdf>

Ramos, K. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la IE “Garabatos”*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladecch.edu.pe/handle/20.500.13032/36276>

Revenga, E. (2022). *La expresión de las emociones a través de la educación artística en educación inicial*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52237?locale-attribute=pt_BR

Rinaldi, C. (2021). *En diálogo con Reggio Emilia: Escuchar, investigar y aprender*. Morata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/04/RINALDI.-En-Diálogo-con-ReggioEmilia_prw.pdf

Rodríguez , L. (2023). *Los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial*. [Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Innovación en Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/94e3bb63-1ed7-40c5-88ed-d1820bf5670c/content>

Sánchez, A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Granada, Granada]. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1

Sánchez, J., Mora, R. y Rodríguez, E. (Diciembre de 2009). *El juego del escondite en las estampillas*. España. <https://www.efdeportes.com/efd139/el-juego-del-escondite-en-las-estampillas.htm>

Sullca, Q. (2023). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1917/Jesus_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tamayo, G., Areque , L., y Echeverry, C. (2007). *Cuestionario de inteligencia emocional para niños y niñas de preescolar*. Educ.

Trautmann, T. (1995). *Descubrir juegos antiguos para la Educación Inicial, Una esperanza para la pedagogía*.

Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24632/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vygotsky, L. S. (1978). Teoría sociocultural. *Mente en sociedad*, 6(3), 23-43.

Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N° 256 San Pablo –Ayacucho*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e-4537-b7b8-10aee9eb1d17/content>

Yubero, S. (2005). *Socialización y aprendizaje social*. <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

VII. ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODO, TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E N° 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2025	¿Cómo influye el taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025?	<p>Objetivo General: -Demostrar que el taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025.</p> <p>Objetivos Específicos: -Comparar el nivel de habilidades para el diálogo antes y después de aplicar el taller de juegos</p>	<p>H. NULA H0: La aplicación del taller de juegos tradicionales no influye significativamente el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias</p> <p>H. ALTERNA H1: La Aplicación del taller de juegos tradicionales si</p>	<p>Variables</p> <p>Variable independiente -Taller de juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente - Socialización</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para socializar 	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Tipo de diseño: Pre experimental (Hernández 2014)</p>	<p>Método: Cuantitativo</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa</p>	<p>Población: Estudiantes de 4 años de la I.E. N°88404 Las Delicias, Nuevo Chimbote, 2025</p> <p>Muestra: 20 niños</p>

		<p>tradicionales en niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias 2025.</p> <p>-Comparar el nivel de habilidades para la expresión de emociones antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E. N ° 88404 Las Delicias 2025.</p> <p>-Comparar el nivel de habilidades para socializar antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias 2025.</p>	<p>influye significativamente en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias.</p>	<p>Habilidades para el diálogo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de sus emociones 			
--	--	--	---	---	--	--	--

		-Comparar la efectividad del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años de la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025, mediante un pretest y postest.					
--	--	---	--	--	--	--	--

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERALIZACIÓN

TITULO: TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2025

AUTORAS: Quezada Jara Kelly Jelita y Salas Gámez Marly Abigail

E.P.: Educación Inicial

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	INSTRUMENTO
Variable dependiente La socialización	Habilidades para socializar	Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se organiza con sus compañeros para realizar trabajos en equipo. 	Escala valorativa
		Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en el taller de juegos tradicionales integrándose con sus pares. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Se integra con facilidad en las actividades con sus pares, compartiendo sus juguetes, útiles y juegos. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja de manera activa dentro y fuera del aula con sus compañeros durante el taller. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller. 	
	Habilidades para el diálogo	Diálogo	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogan activamente con sus compañeros. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas con facilidad dentro del aula. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza preguntas para obtener información de su interés. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Pide ayuda a la docente cuando siente que no puede hacer sus actividades. 	
		Habilidades para la escucha activa	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan atentamente lo que le cuentan sus amigos. 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Espera pacientemente su turno para hablar y no interrumpe a los demás. 	
	Habilidad de expresión de emociones	<p>Habilidades de expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresan con facilidad sus emociones como la alegría, tristeza, enojo, miedo y otros. • Reconoce cuando las cosas le salen mal o bien. • Toma iniciativa para expresar cómo se siente dentro del aula. 	
		<p>Autorregulación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puede expresar sus emociones y sentimientos de manera verbal. • Se siente motivado cuando ingresan a su aula. • Se esfuerza por hacer sentir bien a sus compañeros. • Se toma el tiempo para ayudar a sus compañeros cuando algo no les sale bien. • Gestiona sus emociones de manera adecuada. 	

**ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: ESCALA
VALORATIVA**

1) DATOS INFORMATIVOS:

- a. Datos del estudiante: _____
- b. Fecha de observación: _____

2) ASPECTOS A EVALUAR

Nº	ÍTEM	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
HABILIDADES PARA SOCIALIZAR				
1.	Se organiza con sus compañeros para realizar trabajos en equipo.			
2.	Interactúa en el taller de juegos tradicionales integrándose con sus pares.			
3.	Se integra con facilidad en las actividades con sus pares, compartiendo sus juguetes, útiles y juegos.			
4.	Trabaja de manera activa dentro y fuera del aula con sus compañeros durante el taller.			
5.	Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo			
6.	Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller.			
HABILIDADES PARA EL DIÁLOGO				
7.	Dialogan activamente con sus compañeros.			
8.	Expresa sus ideas con facilidad dentro del aula.			
9.	Utiliza preguntas para obtener información de su interés.			
10.	Pide ayuda a la docente cuando siente que no puede hacer sus actividades.			
11.	Escuchan atentamente lo que le cuentan sus amigos.			
12.	Espera pacientemente su turno para hablar y no interrumpe a los demás.			
EXPRESIÓN DE EMOCIONES				

13.	Expresa con facilidad sus emociones como la alegría, tristeza, enojo, miedo y otros.			
14.	Reconoce cuando las cosas le salen mal o bien.			
15.	Toma iniciativa para expresar como se siente dentro del aula.			
16.	Puede expresar sus emociones y sentimientos de manera verbal.			
17.	Se siente motivado cuando ingresan a su aula.			
18.	Se esfuerza por hacer sentir bien a sus compañeros.			
19.	Se toma el tiempo para ayudar a sus compañeros cuando algo no les sale bien.			
20.	Gestiona sus emociones de manera adecuada.			
TOTAL				

ANEXO 4: INSTRUMENTOS VALIDADOS POR EXPERTOS

<p>INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)</p> <p>I. DATOS GENERALES:</p> <p>Título del Proyecto de Investigación: TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2024</p> <p>1.1. Objetivo: Demostrar que el taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias.</p> <p>1.2. Autoras: Silas Gamez Marly Abigail Quezada Jara Kelly Jelina</p> <p>1.3. Instrumento de evaluación: Guía de observación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).</p> <p>1.4. Apellidos y nombres del experto: Hidalgo Tapia Rocío Hilda</p> <p>1.5. Título Académicos: Licenciada en Educación</p> <p>1.6. Institución donde labora: I.E N° 648 los constructores.</p> <p>1.7. Experiencia profesional: 13 años.</p>
--

II. ASPECTOS A EVALUAR (Tener en cuenta durante los aspectos de validación)

D=Deficiente

R=Regular

B=Bueno

E=Excelente

DIMEN SIONES	INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD					OBJETIVID AD					COHEREN CIA			PERTINENC IA	OBSERVACIONES
			D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D		
SOCIALIZACION DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTÉ - 2024	Habilidades para socializar	Organización	Se organiza con sus compañeros para realizar trabajos en equipo.		X			X		X					X		
		Interactiva en el taller de los juegos	Intera ctúa en el taller de los juegos tradicionales integrándose con sus pares.		X			X		X					X		
		Habilidades sociales	Se integra con facilidad en las actividades con sus pares, compartiendo sus juguetes, útiles y juegos		X			X		X					X		
		Trabajo de manera activa	Trabaja de manera activa durante el taller con sus compañeros		X			X		X					X		
		Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo	Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo		X			X		X					X		
		Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller.	Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller.		X			X		X					X		
		Dialogo	Dialogan activamente con sus compañeros		X			X		X					X		
			Expresa sus ideas con facilidad dentro del aula.		X			X		X					X		
			Utiliza preguntas para obtener información de su interés		X			X		X					X		

DIMEN SIONES	INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD		OBJETIVID AD		COHERENC IA		PERTINENCI A		OBSERVACIONES		
			D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B
Habilidades para el diálogo	Habilidades de atención	Pide ayuda a la docente cuando siente que no puede hacer sus actividades			X							X	
		Escuchan atentamente lo que le cuentan sus amigos				X						X	
		Espera pacientemente su turno para hablar y no interrumpe a los demás			X							X	
		Expresan con facilidad sus emociones como la alegría, tristeza, enojo, miedo y otros				X						X	
		Reconoce cuando las cosas le salen mal o bien			X							X	
	Habilidades de expresión	Toma iniciativa para expresar cómo se siente dentro del aula			X							X	
		Expresar sus emociones y sentimientos de manera verbal			X							X	
		Se siente motivado cuando ingresan a su aula				X						X	
	Autorregulación	Se esfuerza por hacer sentir bien a sus compañeros				X						X	
		Se toma el tiempo para ayudar a sus compañeros cuando algo no les sale bien					X					X	
Habilidades de expresión de emociones													

		Gestiona sus emociones de manera adecuada	<input checked="" type="checkbox"/>							
--	--	--	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

La aplicación de los Juegos tradicionales en las actividades de los niños del nivel inicial apoya muchas beneficiosas, como el desarrollo cognitivo, el desarrollo emocional, la socialización, la integración familiar, la promoción de la salud, la mejora de las habilidades motoras, la estimulación intelectual, la expresión artística, la creatividad, el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, la promoción de la cultura y el respeto por las tradiciones y costumbres.

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, junio 2024


DNI N° 40032215

**INFORME DE OPINION
(JUICIO DE EXPERTO)**

I. DATOS GENERALES:

Título del Proyecto de Investigación: TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTE AÑOS DE LA I.E 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2024

1.1. **Objetivo:** Demostrar que el taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias.

1.2. **Autoras:** Salas Gamez Marly Abigail
Quezada Jara Kelly Jelita

1.3. Instrumento de evaluación: Guía de observación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).

1.4. Apellidos y nombres del experto: Avendaño Jave Vanessa

1.5. Título Académicos: Licenciada en Educación

1.6. Institución donde labora: I.E N° 648 los constructores.

1.7. Experiencia profesional: 18 años.

II. ASPECTOS A EVALUAR (Tener en cuenta durante los aspectos de validación)

D=Deficiente

R=Regular

B=Bueno

E=Excelente

DIMEN SIONES	INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD					OBJETIVID AD		COHEREN CIA		PERTINENC IA	OBSERVACIONES
			D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	
	Organización	Se organiza con sus compañeros para realizar trabajos en equipo.			X			X				X	
		Interactúa en el taller de los juegos integrándose con sus pares.				X			X			X	
	Habilidades sociales	Se integra con facilidad en las actividades con sus pares, compartiendo sus juguetes, útiles y juegos			X			X			X		
		Trabaja de manera activa durante el taller con sus compañeros			X			X			X		
		Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo				X			X		X		
		Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller.			X			X			X		
		Dialogan activamente con sus compañeros				X			X		X		
		Expresa sus ideas con facilidad dentro del aula.				X			X		X		
	el diálogo	Utiliza preguntas para obtener información de su interés							X		X		
TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS SOCIALIZACIONES - NUEVO CHIMBOTÉ - 2024	Habilidades para socializar												

DIMEN SIONES	INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD			OBJETIVID AD			COHERENC IA			PERTINENCI A	OBSERVACIONES
			D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	
Habilidades para el diálogo	Habilidades de atención	Pide ayuda a la docente cuando siente que no puede hacer sus actividades		X				X				X	
		Escuchan atentamente lo que le cuentan sus amigos		X			X		X			X	
Habilidades de expresión	Habilidades de expresión	Espera pacientemente su turno para hablar y no interrumpe a los demás			X			X				X	
		Expresan con facilidad sus emociones como la alegría, tristeza, enojo, miedo y otros		X				X				X	
Autorregulación	Habilidades de expresión de emociones	Reconoce cuando las cosas le salen mal o bien		X			X		X			X	
		Toma iniciativa para expresar cómo se siente dentro del aula			X		X		X			X	
		Expresar sus emociones y sentimientos de manera verbal			X		X		X			X	
		Se siente motivado cuando ingresan a su aula		X			X		X			X	
		Se esfuerza por hacer sentir bien a sus compañeros		X			X		X			X	
		Se toma el tiempo para ayudar a sus compañeros cuando algo no les sale bien		X			X		X			X	

		Gestiona sus emociones de manera adecuada
		X
		X
		X
		X
		X
		X
		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

La aplicación de los "nuevos tradicionales" en el nivel inicial es una muy buena estrategia para desarrollar las habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes. Así como su desarrollo espiritual por la lectura de los libros que se leen.

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, junio 2024

DNI N° 32971078

**INFORME DE OPINION
(JUICIO DE EXPERTO)**

I. DATOS GENERALES:

Título del Proyecto de Investigación: TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOTE - 2024

1.1. Objetivo: Demostrar que el taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias.

1.2. Autoras: Salas Gamez Marly Abigail

Quezada Jara Kelly Jelita

1.3. Instrumento de evaluación: Guía de observación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).

1.4. Apellidos y nombres del experto: Méndez Sáenz María Lourdes

1.5. Título Académicos: Mg. Docencia e investigación Universitaria

1.6. Institución donde labora: I.E N° 1650.

1.7. Experiencia profesional: 7 años.

II. ASPECTOS A EVALUAR (Tener en cuenta durante los aspectos de validación)

D=Deficiente R=Regular B=Bueno E=Excelente

DIMEN SIONES	INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD						OBJETIVID AD			COHEREN CIA			PERTINENC IA			OBSERVACIONES
			D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	
Habilidades para socializar	Organización	Se organiza con sus compañeros para realizar trabajos en equipo.																
		Interactiva en el taller de los juegos tradicionales																
		Integrándose con sus pares.																
		Se integra con facilidad en las actividades con sus pares, compartiendo sus juguetes, útiles y juegos.																
		Trabaja de manera activa durante el taller con sus compañeros																
	Habilidades sociales	Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo																
		Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller.																
		Dialogan activamente con sus compañeros																
		Expresa sus ideas con facilidad dentro del aula.																
		Utiliza preguntas para obtener información de su interés																
Habilidades para el diálogo	Dialogo																	

TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS SOCIALIZACIONES DE LOS ESTUDIANTES DE 4 ANOS DE LA LICEO 88404 LAS DELICIAS - NUEVO CHIMBOROTE - 2024

II. ASPECTOS A EVALUAR (Tener en cuenta durante los aspectos de validación)

D=Deficiente R=Regular B=Bueno E=Excelente

DIMEN SIONES	INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD					OBJETIVID AD	COHEREN CIA	PERTINENC IA	OBSERVACIONES			
			D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E
	Organización	Se organiza con sus compañeros para realizar trabajos en equipo.						✓			✓			
		Interactúa en el taller de los juegos tradicionales integrándose con sus pares.						✓			✓			
	Habilidades sociales	Se integra con facilidad en las actividades con sus pares, compartiendo sus juguetes, útiles y juegos.						✓			✓			
		Trabaja de manera activa durante el taller con sus compañeros						✓			✓			
		Invita a otros niños a unirse a las actividades que está realizando y los integra en el grupo						✓			✓			
		Demuestra relacionarse con sus pares durante el taller.						✓			✓			
	El diálogo	Dialogan activamente con sus compañeros						✓			✓			
		Expresa sus ideas con facilidad dentro del aula.						✓			✓			
		Utiliza preguntas para obtener información de su interés						✓			✓			

TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES - NUEVO CHIMBOOTE - 2024

INDICADORES	ITEMS	CLARIDAD AD					OBJETIVIDAD IA					COHERENCIA					PERTINENCI A	OBSERVACIONES
		D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	
Habilidades de atención	Pide ayuda a la docente cuando siente que no puede hacer sus actividades																	✓
	Escuchan atentamente lo que le cuentan sus amigos																	✓
Habilidades de expresión	Espera pacientemente su turno para hablar y no interrumpe a los demás																	✓
	Expresan con facilidad sus emociones como la alegría, tristeza, enojo, miedo y otros																	✓
Autorregulación	Reconoce cuando las cosas le salen mal o bien																	✓
	Toma iniciativa para expresar cómo se siente dentro del aula																	✓
	Expresar sus emociones y sentimientos de manera verbal																	✓
	Se siente motivado cuando ingresan a su aula																	✓
	Se esfuerza por hacer sentir bien a sus compañeros																	✓
	Se toma el tiempo para ayudar a sus compañeros																	✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Tiene coherencia entre dimensiones, indicando sistemas.

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, junio 2024

DIN N° 461750 F - *W. Borchardt*

ANEXO 5: PLAN GENERAL DEL TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES

5.1. JUSTIFICACIÓN

Este taller de juegos tradicionales se planteó con el fin de ayudar a los estudiantes a desarrollar la socialización de manera lúdica lo que le permitió:

Desarrollo de la socialización: En el taller los niños interactúan libremente creando sus reglas y diciendo ellos mismo como ejecutar el juego. Aprenden a cooperar y negociar. La participación con sus pares mediante la toma de decisiones compartida hace que la socialización sea una experiencia enriquecedora y voluntaria, crucial para su desarrollo social

Desarrollar la comunicación: Los juegos tradicionales son muy entretenidos, también los niños desarrollan habilidades comunicativas con sus pares durante el desarrollo del juego, debido a que coordinan las reglas o quien será el que empiece el juego es ahí donde cada uno hace uso de la escucha activa para lograr una mejor comunicación. Al ser un diálogo espontáneo es mucho mejor para que los niños de 4 años desarrollen su lenguaje en un contexto real.

Desarrollo de la expresión de las emociones: En el transcurso del juego los niños gestionan y desarrollan muchas emociones como la felicidad al ser los ganadores, tristeza o frustración cuando pierden, es ahí donde aprenden a manejar y regular las diversas emociones, puesto que este taller les permitió identificar sus propios sentimientos y los de sus compañeros haciendo uso de la empatía.

Siendo hoy en día uno de los pilares básicos de la educación para asegurar el éxito en la vida personal como profesional.

5.2. FUNDAMENTO

El uso de juegos tradicionales y su aplicación en las aulas implementados por parte de los docentes ayuda a incentivar a los estudiantes a poder cooperar, respetar turnos, el cumplimiento de reglas, desarrolla la empatía y mejora la expresión de sus emociones, además los docentes desarrollan las diferentes costumbres ancestrales del país lo que contribuye a la inclusión social e identidad cultural de los niños y niñas de forma lúdica y divertida (Cuellar, 2020).

Para Días y León (2021), los humanos se relacionan con otros individuos, es así como logran aprender diversas cosas como buenas o malas. Es por eso que en la educación infantil es muy importante tener una enseñanza que ayude al niño a poder socializar de manera adecuada, respetándose a sí mismo y a los demás que lo rodean. La aplicación de los talleres basados en juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años, no solo permitió mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales, sino que también mejoró el proceso de investigación reforzando los principios de las ciencias pedagógicas ya que permiten sumar nuevos conocimientos en el campo de las relaciones humanas.

Según Aguirre (2000) el proceso de socialización muestra el modo cómo los individuos contribuyen los rasgos psicológicos que los caracterizan y la manera en cómo se incorporan al mundo social, formando parte suyas las prácticas sociales y culturales del grupo al cual pertenecen. Este proceso demuestra los cambios que van sufriendo las personas a lo largo de la vida, incluyendo los ajustes que deben realizar a su entorno social. En la socialización lo que más resalta es el carácter interactivo de las relaciones humanas de esta manera el individuo como el entorno pueden determinar el curso del desarrollo personal y social.

5.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las diversas estrategias y técnicas que se empleamos fueron muy esenciales en el inicio, desarrollo y cierre de nuestros talleres. El inicio se dio con la motivación de los estudiantes aplicando bailes y algunos juegos que despiertes su curiosidad para saber que sigue después. Durante el desarrollo de los talleres la participación jugo un papel fundamental para los estudiantes porque aquí van desarrollando diversas habilidades, dichos talleres no sólo permitían al estudiante fortalecer y a financiar la socialización, sino que también les permitía fluir de manera creativa e imaginaria, lo cual también les permitió la concentración durante las actividades y de acuerdo a ellos van mejorando poco a poco su socialización. El final afianzó todo lo aprendido durante la actividad que se desarrolló logrando la participación de los niños en dar a conocer lo que más les gustó realizar. En las actividades de talleres de juegos tradicionales participaron los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 88404 Las Delicias. Dicha propuesta estuvo conformada por 15 talleres las cuales se fueron ejecutando 2 talleres por semana con un tiempo de 25 minutos. Cada una de las actividades estuvieron relacionadas a 3 dimensiones: habilidades para el diálogo, habilidades para socializar y habilidades de expresión de emociones. Para llevar a cabo los talleres primero se realizó una evaluación a los estudiantes con el propósito de visualizar cuál era el nivel de su socialización de la misma manera después

de la aplicación de los 15 talleres se volvió a evaluar a los estudiantes para visualizar si se logró o no desarrollar su socialización. Para registrar el desarrollo de la socialización de los estudiantes se empleó el uso de un instrumento de evaluación (Escala valorativa).

5.4. ROL DE LA DOCENTE

Cumplimos con el rol de organizar, planificar y buscar las estrategias que favorezcan el proceso del desarrollo de la socialización en los talleres. Cada una de nosotras buscamos estrategias y materiales adecuados para la motivación del niño, sobre todo para aquellos estudiantes que no quisieron participar, compartir, dialogar y relacionarse con sus pares. Además, motivamos e incentivamos a través de la música y los juegos, buscando facilitar el aprendizaje autónomo y proporcionar apoyo cuando sea necesario. Fue fundamental nuestro rol ya que gestionamos habilidades de manera dinámica y fomentamos un ambiente colaborativo. Además, fuimos capaces de adaptar las actividades según el progreso y las necesidades de nuestros estudiantes.

Las estrategias didácticas aplicadas fueron de gran ayuda ya que nos permitió relacionar las experiencias previas y los nuevos aprendizajes que se va proponiendo a partir de las necesidades, intereses y problemas de nuestros estudiantes.

5.5. EVALUACIÓN

La evaluación se realizó de la siguiente manera, aplicamos el instrumento de evaluación (mapa de calor) en el cual cada color tiene un procedimiento de aprendizaje de acuerdo a las competencias cumplidas esto se da a conocer en el momento del cierre.

Cierre: ¿En el momento del cierre de cada taller se fomentó la reflexión realizando las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué realizamos hoy?, ¿Les gustó lo trabajado? Y ¿Cómo se sintieron? Además, se hace una interpretación según MINEDU con el mapa de calor se evalúa de la siguiente manera:

Inicio: (rojo) El estudiante no alcanzó las competencias previas.

Proceso: (amarillo) El estudiante que se encuentra en proceso de alcanzar las competencias previas.

Logro: (Verde) El estudiante alcanzó el logro de las competencias previas.

ANEXO 6: PROYECTO
“TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES”

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. UGEL** : UGEL Santa
- b. I. E.** : 880404 Las Delicias.
- c. Lugar** : Nuevo Chimbote
- d. Nivel** : Inicial
- e. Aula y edad de niños:** “Los Laborioso” – 4 años
- f. Bachilleres** : Quezada Jara Kelly y Salas Gamez Abigail

II. TEMPORALIZACIÓN

- **Inicio:** 24 de marzo
- **Término:** 16 de mayo.

III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

- Demostrar que el taller de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025.

Objetivo específico

- Comparar el nivel de habilidades para el diálogo antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias 2025.
- Comparar el nivel de habilidades para la expresión de emociones antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E. N ° 88404 Las Delicias 2025.
- Comparar el nivel de habilidades para socializar antes y después de aplicar el taller de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E N° 88404 Las Delicias 2025.

- Comprobar la efectividad del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años de la I.E. N° 88404 Las Delicias 2025, mediante un pretest y postest.

IV. MATERIALES Y RECURSOS:

MATERIALES	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Parlante • Máscara de lobo, gato y ratón • Corona para el rey • Pañuelos • Sogas • Tizas de colores • Pelota de trapo • Silueta del burro • Latas 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Docente

V. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

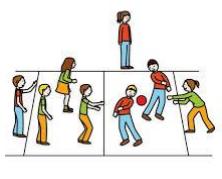
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA. AREA: COMUNICACION	<ul style="list-style-type: none"> ■ Obtiene información del texto oral. ■ Infiere e interpreta información del texto oral. ■ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ■ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ■ Interactúa estratégicamente 	<p>4 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y 	<p>Expresa con sus propias palabras la historia del semáforo. Comentan sobre los medios de transporte que hay en su comunidad y jugarán con diversos objetos. Comparte con sus compañeros las experiencias.</p>	<p>Se comunica con sus propias palabras la historia del semáforo respondiendo de manera pertinente acerca del texto escuchado.</p> <p>Se comunica expresando sobre los medios de transporte que hay en su comunidad, jugando con diversos objetos.</p> <p>Utiliza palabras de uso frecuente como gestos, sonrisas, miradas, señas y movimientos para</p>	Mapa de Color

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comunica con distintos interlocutores. ■ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.		expresar sus ideas y emociones al comentar sobre las actividades que realizaron.	
CONVIVENCIA Y PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMUN. AREA: PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ■ Interactúa con todas las personas. ■ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ■ Participa en sus acciones que promueven el bienestar común. 	4 AÑOS <ul style="list-style-type: none"> ■ Se relaciona con adultos de su entorno y se integra en actividades grupales, propone ideas de juegos y las normas del mismo sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	El niño o la niña participa activamente en el juego de adivinanzas, proponiendo ideas y reglas para el juego.	El niño o la niña demuestra su integración al grupo al proponer ideas para el juego. Interactúa con sus compañeros y el docente para establecer reglas.	

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES

24 de marzo	28 de marzo	31 de marzo	4 de abril	7 de abril
La silla 	Las escondidas 	Salta soga 	Gato y el ratón 	Gallinita ciega 
11 de abril	14 de abril	21 de abril	24 de abril	28 de abril

Mundo o rayuela	Kiwi	El rey manda	Poner la cola al burro	Carretillas humanas
				
2 de abril	5 de mayo	9 de mayo	12 de mayo	16 de mayo
Teléfono malogrado	Mata gente	Juguemos en el bosque	Ritmo a gogo	Tres en raya
				

VII. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA				
ÁREA	ESTUDIANTES	INICIO	PROCESO	LOGRO
COMPETENCIA / CAPACIDAD	1			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	16			
	17			
	18			
	19			
	20			

LEYENDA

- A) INICIO: 
- B) PROCESO: 
- C) LOGRO: 

ANEXO 7 – TALLERES

TALLER N° 1 LAS SILLAS		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas socializan desarrollando así su empatía poniéndose en el lugar del otro.		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Manifiesta la regulación de sus emociones al mostrar empatía por sus compañeros.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos el nombre del juego denominado el juego de las sillas y explicamos como realizar el juego. • Debemos correr, saltar y bailar formando un pequeño círculo alrededor de las sillas, cuando la música pare nos sentamos en una silla y cuando vuelva a sonar de debe seguir recorriendo en círculo hasta que la música pare y el que se queda sin silla pierde y así consecutivamente hasta encontrar el ganador. 	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego cuando la música suene nuevamente deben de volver a seguir recorriendo en círculo hasta que la música pare y el que se queda sin silla pierde y así consecutivamente Se debe contar con un número máximos de sillas de acuerdo a la cantidad de niños y en el momento del juego se quitará una silla. • Colocar las sillas en el centro del espacio con los respaldos hacia adentro. • Para comenzar con el juego de las sillas, los jugadores se colocarán alrededor de las sillas y de pie formando un círculo, debe haber una silla menos que la cantidad de participantes. Cuando empiece sonar la música todos los jugadores comienzan a circular en torno a las sillas al compás de la música hasta que pare, en ese momento el participante que esté atento se sentará sobre su silla y el que sobre se quedará afuera y así sucesivamente hasta quedarse un solo jugador. 	USB Parlante Sillas
CIERRE	Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?	



Imagen 1: Los estudiantes dando vueltas al ritmo de la música esperando que se detenga para encontrar un lugar donde sentarse.



Imagen 2: Los estudiantes sentados después del término de la música.

TALLER N° 2 LAS ESCONDIDAS		
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes socializan y mejoran su expresión verbal enriqueciendo su vocabulario de manera divertida.		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Dialogan activamente con sus compañeros.

	SECUENCIA METODÓLOGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos el nombre del juego denominado las escondidas y explicamos como realizar el juego. • Les comentamos que un niño es el que cuenta en voz alta, mientras ellos corren a esconderse. Finalmente sale a buscar a los compañeros y cuenta para seguir jugando al que encontró primero. 	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se llega a un consenso con los participantes del taller el lugar donde se pueden esconder y hasta cuándo va contar el niño que los buscará. • Se da inicio cuando el niño que estará buscando se volteará hacia la pared a contar, mientras se está contando los demás participantes se esconden. • En este caso el juego se repite y el niño encargado de buscar será el primero en ser encontrados y así continuará con este rol. • El juego termina cuando todas las personas son encontradas. 	USB Parlante Sillas
CIERRE	Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?	



Imagen 3: La estudiante encontrando a su compañero bajo la mesa.



Imagen 4: La estudiante escondida bajo la mesa.

TALLER N° 3 SALTA SOGA

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes socializan y mejoran su expresión verbal enriqueciendo su vocabulario de manera divertida.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Toma iniciativa para compartir ideas o participar en juego de salta soga.

	SECUENCIA METODÓLOGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos el nombre del juego denominado salta soga. 	Parlante USB
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego. Se les indica que dos estudiantes uno en cada extremo comenzará a girar la cuerda y el compañero saltará cuando ya no pueda saltar más pierde y da pase al otro compañero. • Se acuerda quienes son los estudiantes que toman la cuerda, uno de cada extremo, y le dan vueltas, mientras otros saltan por encima o pasan por debajo de él, llegan a dar paso al siguiente compañero cuando el que está saltando pisa la soga. • En este caso el juego se repite y así continuará con este rol. • El juego termina cuando todos los estudiantes terminen de saltar la soga. 	Soga
CIERRE	Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?	



Imagen 5: Los estudiantes se organizan para saltar.



Imagen 6: Los estudiantes saltando la soga.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a la asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos la caja sorpresa con los materiales con los que se realizará el juego y se les pide que miren los materiales y reconozcan como podemos usarlo. • Presentamos el nombre del juego denominado el gato y ratón. 	Parlante USB Caja sorpresa Máscaras de gato y ratón.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego. Se les indica que tiene que elegir a dos compañeros uno para ser el gato y otro el ratón, mientras que los otros compañeros harán un círculo y evitarán que pase y coma al ratón. • Se acuerda quienes serán las dos personas que sean el gato y el ratón mientras que los demás son los que forman el círculo. • Las personas del círculo tendrán que cerrar el círculo y no dejar pasar al gato. • En este caso el juego se repite y así continuará con este rol. • El juego termina cuando todos los estudiantes terminen de saltar la soga. 	Soga
CIERRE	Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?	

TALLER N° 4 EL GATO Y EL RATÓN

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes socializan y mejoran su expresión verbal enriqueciendo su vocabulario de manera divertida.		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Colaboran entre sí para construir ideas para participar en el juego del gato y ratón.



Imagen 7: Los estudiantes girando y evitando que el “gato” entre a comer al “ratón”.



Imagen 8: Los estudiantes cerrando para “gato” no salga comer al “ratón”

TALLER N° 5 LA GALLINITA CIEGA

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes socializan y mejoran su expresión verbal enriqueciendo su vocabulario de manera divertida.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Se siente motivado cuando expresa sus emociones cuando juega la gallinita ciega

INICIO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos la caja sorpresa con los materiales con los que se realizará el juego y se les pide que miren los materiales y reconozcan como podemos usarlo. • Presentamos el nombre del juego denominado La gallinita ciega. 	Parlante USB Pañuelo Caja sorpresa
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego. Se les indica que uno de sus compañeros será la gallinita y se vendará los ojos y así tratará de atraparlos cuando se atrape a un compañero se venderá a otro y así sucesivamente. • Se acuerda quien será el estudiante que esté con los ojos vendados y sea la “La gallinita ciega”. • Tendrá que taparse los ojos con el pañuelo y dar vueltas sobre sí mismo. • El niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás, lo cual será difícil para la persona que será la gallina ciega por el mareo y la imposibilidad de ver lo que tiene alrededor. • En este caso el juego se repite y así continuará con este rol. 	Pañuelo
CIERRE	<p>Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?</p>	



Imagen 10: Dando vueltas al estudiante para que vaya a atrapar a sus compañeros.



Imagen 11: El estudiante con los ojos vendados yendo a atrapar a sus compañeros.

TALLER N° 6 MUNDO O RAYUELA

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes reconocen y regulan sus emociones cuando algo le sale bien o mal.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Reconoce cuando las cosas le salen bien y mal regulando así sus emociones.

INICIO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos la caja sorpresa con los materiales con los que se realizará el juego y se les pide que miren los materiales y reconozcan como podemos usarlo. • Presentamos el nombre del juego denominado mundo o rayuela. 	Parlante USB Caja sorpresa
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego. Se les indica que este juego ellos tienen que ir saltando y no pisar los cuadros que esta su piedrita y así sucesivamente hasta llegar al mundo. • Se acuerda las reglas del juego. • La primera persona debe tirar la piedra en el primer cuadro y seguir saltando y no pisar en el recorriendo ida y vuelta. • En este caso el juego se repite hasta recorrer todos los cuadros • El juego termina cuando todos los estudiantes recorran todo el cuadrado y lleguen a mundo. 	Tiza
CIERRE	<p>Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?</p>	

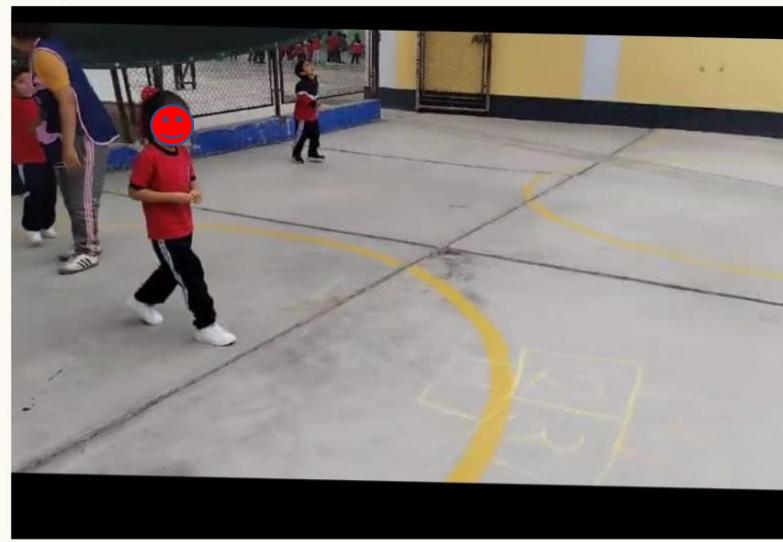


Imagen 12: La estudiante escuchando las indicaciones para empezar el juego de mundo.



Imagen 13: El estudiante saltando hasta llegar al “mundo”.

TALLER N° 7 KIWI

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes socializan y mejoran su expresión verbal enriqueciendo su vocabulario de manera divertida.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Colaboran entre sí para construir ideas para participar en el del gato y ratón.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a la asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: <ul style="list-style-type: none"> Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos la caja sorpresa con los materiales con los que se realizará el juego y se les pide que miren los materiales y reconozcan como podemos usarlo. • Presentamos el nombre del juego denominado kiwi y les explicamos que el juego consiste en formar grupos y lanzar la pelota para tumbar las latas y el grupo que más latas tumbe gana. 	Parlante Latas Pelota Caja sorpresa
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego. • Se acuerda que tienen que formar grupos con 5 integrantes. • Se indica que tienen que hacer una torre de latas y lanzar la pelota para derribar la pirámide de latas. • Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota. • El juego termina cuando todos los estudiantes tumben las latas. 	Latas pelota
CIERRE	<p>Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más? ¿por qué?</p>	



Imagen 14: Los estudiantes colocando la pelota para lanzar y tumbar las latas.



Imagen 15: Esperando la cuenta para que lancen las pelotas y tumbar las latas.

TALLER N° 8 EL REY MANDA

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes socializan y mejoran su expresión verbal enriqueciendo su vocabulario de manera divertida.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Dialogan activamente durante el juego del rey manda.

	SECUENCIA METACOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y procedemos a dar la bienvenida al taller que vamos a ejecutar mediante una canción de bienvenida. • Llamamos de manera ordenada a los estudiantes a asamblea. • Recordamos los acuerdos del aula: Prestar atención a la docente. Levantar la mano para participar. • Presentamos la caja sorpresa con los materiales con los que se realizará el juego y se les pide que miren los materiales y reconozcan como podemos usarlo. • Presentamos el nombre del juego denominado el rey manda. 	Parlante USB Caja sorpresa
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos a dar detalles de cómo es el juego. • Se acuerda quien ser el rey. • Los demás integrantes son los que cumplen los deseos al rey, los deseos son fáciles, ya que las cosas que piden están a su alrededor. El que cumpla más deseo al rey cumple ahora la función de rey. • En este caso el juego se repite y así continuará con este rol. • El juego termina cuando todos los estudiantes realicen la función de rey. 	Corona de rey
CIERRE	<p>Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron?, ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿qué parte les gustó más?, ¿por qué?</p>	



Imagen 16: La estudiante simulando ser la Reyna.



Imagen 17: Los compañeros concediendo deseos de la Rey (lo que él pide).

TALLER N° 9 PONERLE LA COLA AL BURRO

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas socializan desarrollando así la habilidad de trabajar en equipo

DIMENSIÓN: Habilidades para relacionarse

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Reconocen sus emociones y lo comparten con sus compañeros.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los estudiantes y damos la bienvenida al taller denominado ponerle la cola al burro, antes de iniciar, cantamos una canción. • Recordamos los acuerdos del aula: <ul style="list-style-type: none"> - Prestar atención a la docente. - Levantar la mano para participar. - Escuchar a nuestros compañeros. • Les mostramos la silueta del burro y todos los implementos que usaremos para realizar el juego 	Canción
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Colocamos la silueta del burro en la pared a la altura de los niños para que puedan jugar sin ninguna dificultad. • Colocamos la bufanda en los ojos del primer participante. • Entregamos la cola y explicamos que tendrán que hacer girar al participante un par de veces hasta que quede un poco desorientado. Esto, con el fin de que no recuerde la posición en la que está la imagen del burro, y de esta manera se desarrollará el taller y todos podrán participar. 	Silueta del burro La cola del burro Una venda o chalina
CIERRE	<p>Se les agradece a los niños por su participación y se les hace las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte te resultó difícil de este juego? ¿qué parte te gustó más? 	Diálogo



Imagen 18: La estudiante con los ojos vendados colocando la cola al burro.



Imagen 20: La estudiante colocó correctamente la cola al burro.

TALLER N° 10 CARRETILLAS HUMANAS

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas socializan desarrollando así la habilidad de trabajar en equipo.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Los niños se organizan para desarrollar el juego de manera divertida y ordenada.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y los reunimos en asamblea y presentamos el taller. • Se pedirá la participación de 3 parejas para la primera ronda, se colocarán en el inicio y empezarán el juego y así formaremos las rondas y cada pareja esperar su turno para jugar. • Se dará a conocer las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> - Deben de ir lento para no lastimar a su compañero. - Evitar chocarse entre ellos. 	Diálogo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niñas o niños que jueguen deben ubicarse en una línea recta para que empujen la carretilla y con una distancia de 50 cm. • La primera ronda estará conformada por 3 parejas las que deben salir a la misma vez hacia el punto final, una vez hayan llegado cambian de posición y retornan al punto de inicio el primero que llegue ganará y tendrá que esperar a los siguientes ganadores de los otros turnos para que puedan hacer la ronda definitiva y ver quién será el ganador. 	Niños
CIERRE	Al finalizar se le preguntará: ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿te pareció difícil el juego? ¿Qué te gustó más del juego? ¿lo volverías a jugar?	Diálogo



Imagen 20: Los estudiantes alzando a sus compañeros para simular las carretillas.



Imagen 21: Las estudiantes a la espera de su turno, mientras las compañeras simulando ser unas carretillas.

TALLER N° 11 TELÉFONO MALOGRADO

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas socializan de manera grupal para lograr su objetivo.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. 	Socializan de manera divertida con sus pares en el juego teléfono malogrado.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y los reunimos en asamblea y presentamos el taller. • Se da a conocer que se realizará el juego llamado “El teléfono malogrado”, el cual consiste en que ellos elegirán a un capitán y los demás harán una fila y tendrán que tapar sus oídos y el capitán les dirá una frase y ellos deben decirle a su compañero que está detrás hasta llegar al último miembro y tendrá que decir la frase que escuchó, continuamente preguntaremos al capitán si la frase es correcta o se malogró. • Formamos dos equipos con la misma cantidad de niños y ellos tendrán que elegir quien será la cabeza para que diga la palabra o frase. • Les recordamos los acuerdos del juego: <ul style="list-style-type: none"> - Respetar la opinión de cada compañero. - Evitar ayudar al equipo contrario. - El que tengo más aciertos ganara. 	Diálogo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se formar las dos filas con 2 metros de distancia • Cada una está sentada detrás del otro mirando al suelo, el líder le dirá la frase al primero de la fila y cuando haya captado la frase volteará y le dirá la frase al siguiente hasta llegar al final y lo dirá es voz alta para confirmar si llegó la misma frase o se cambió. Y daremos pase al siguiente grupo y así participarán los grupos y se hará ganador el equipo que complete 3 aciertos. 	Diálogo
CIERRE	Para culminar se le preguntara: ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿te pareció difícil el juego? ¿qué te gustó más del juego?	Diálogo



Imagen 22: El estudiante diciéndole al oído a su compañera la palabra “carro”.



Imagen 23: El estudiante le dice la palabra a su compañero para que pueda decir en alta voz y saber si era la palabra que se dijo en un principio.

TALLER N° 12 MATA GENTE

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas se organizan y socializan de manera grupal.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Los niños expresan sus emociones, para elegir a sus jugadores que lanzarán la pelota en el juego.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y los reunimos en asamblea y presentamos el taller. • Se presenta el nombre del juego “Mata gente”, el juego consiste en elegir dos participantes que lanzarán la pelota a los integrantes del grupo que se encuentra dentro, con la intención de topar alguna parte de su cuerpo y pasará a tomar el lugar de quien lanza la pelota. • Se les indicará que el juego se realizará en el patio de la institución porque es más amplia. • Se elegirá a los dos participantes que irán a los extremos a uno de ellos se le entregará la pelota. • Antes que inicien se propone las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> - No empujarse. - Respetar a los compañeros. - A quien le caiga la pelota pierde. - Tendrá que lanzar la pelota. - Respetar el turno. 	diálogo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • El juego consiste en ubicar a dos niños(as) en ambos extremos y ellos tendrán que lanzar la pelota a los demás participantes que están dentro. • Los que están dentro tendrán que escapar de la pelota esquivándolas, si alguien recibe un pelotazo en cualquier parte de su cuerpo pierde. • Con el último que quede deberán contar hasta 10 si no lo logran topar con la pelota tendrán la opción de que vuelvan a entrar todos los participantes que perdieron. 	Diálogo
CIERRE	Para terminar con la actividad preguntaremos: ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Fue difícil esquivar la pelota, por qué?	Diálogo

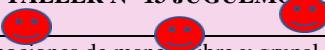


Imagen 24: El estudiante lanzando la pelota sobre sus compañeros para así “matarlos” y eliminarlos del juego.



Imagen 24: Los estudiantes atentos para escuchar las reglas del juego.

TALLER N° 13 JUGUEMOS EN EL BOSQUE



PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas expresan sus emociones de manera libre y grupal.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Los niños se organizan para poder desarrollar la actividad de manera divertida.

S	INICIO	DESARROLLO	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> • • • • • 	<p>del juego: “Juguemos en el bosque” para realizar este</p> <p>de cantará una canción.</p> <p>ego deben evitar empujarse porque si lo hacen pueden</p> <p>culo junto a la docente.</p>	Diálogo
		<p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo</p> <p>antalones (el niño que hace del lobo como recién se</p> <p>el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo que estás</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo que estás</p> <p>haciendo?, me estoy poniendo los zapatos y así sucesivamente Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, Luego de</p> <p>realizarle diversas preguntas: ¿Lobo estás? Sí, estoy listo para comerlos y este dará inicio a la carrera para comerse a</p> <p>algún niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, el niño que sea atrapado por el lobo tomará su lugar, en caso no quiera la docente llamará a un niño que desee hacerlo. 	Diálogo
CIERRE	Para terminar, preguntaremos lo siguiente: ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿te gustó que el lobo te atrape?		

Imagen 25: Los estudiantes huyendo del lobo.



Imagen 26: Corriendo para evitar ser atrapados.



TALLER N° 14 RITMO AGO GO

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas expresan sus emociones

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Se siente motivado utilizando gestos y palabras durante el juego ritmo a gogo.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y los reunimos en asamblea y presentamos el taller. • Se les presenta el juego “RITMO A GO GO” y se explica que este juego se realiza con un grupo de mínimo 5 integrantes y un máximo de 13. • Recordamos las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> - Todos sentados en el suelo forman un círculo tomado de las manos. - Respetamos los turnos para hablar. - Levantar la mano para hablar. - No interrumpir la opinión de los compañeros. - Sentarse de manera ordenada y mantener el orden. 	Diálogo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se dará inicio al juego reuniendo a todos los niños en un círculo. • Se juega moviendo primero los pies (dos zapateos) y las manos (tres palmadas). se canta: Ritmo, a gogo, por favor, diga usted, Nombres de....., personas, por ejemplo...Ana, Pedro, Mía, Bruno, etc. • Ritmo, a gogo, por favor, diga usted, nombres animales, por ejemplo... perro, gato, pollo, etc. A medida que avanzan, cambian el objeto a nombrar y el que se equivoque al dar el nombre de lo que se ha pedido, sale del juego hasta que sólo quedan dos niños o niñas. 	Diálogo
CIERRE	Para finalizar preguntamos: ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Qué le cambiarías a los juegos?	Diálogo



Imagen 28: Los estudiantes dando palmadas y cantando al ritmo a go go.



Imagen 29: Los estudiantes diciendo nombres de frutas.

TALLER N° 15 TRES EN RAYA

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas expresan sus emociones.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Gestiona de manera adecuada sus emociones durante el juego tres en raya.

	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y los reunimos en asamblea y presentamos el taller. • Se les presenta el juego “Tres en raya”, les explicamos como se desarrollará • Les recordamos las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> - Levantar la mano para hablar. - No interrumpir la opinión de los compañeros. - Sentarse de manera ordenada y mantener el orden. 	Diálogo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se dará inicio al juego reuniendo a todos los niños en un círculo. • Colocamos el tablero en la pared y entregamos los moldes de un O y una X, elegimos a dos participantes que den inicio. • Luego que colocan el molde regresan y sale la siguiente pareja, hasta armar tres en raya el equipo perdedor tendrá que bailar como modo de castigo y así se realizará hasta que todos hayan participado. 	Tablero Molde de una O y una X
CIERRE	Para terminar la actividad preguntamos: ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Les gustó el juego?	Diálogo

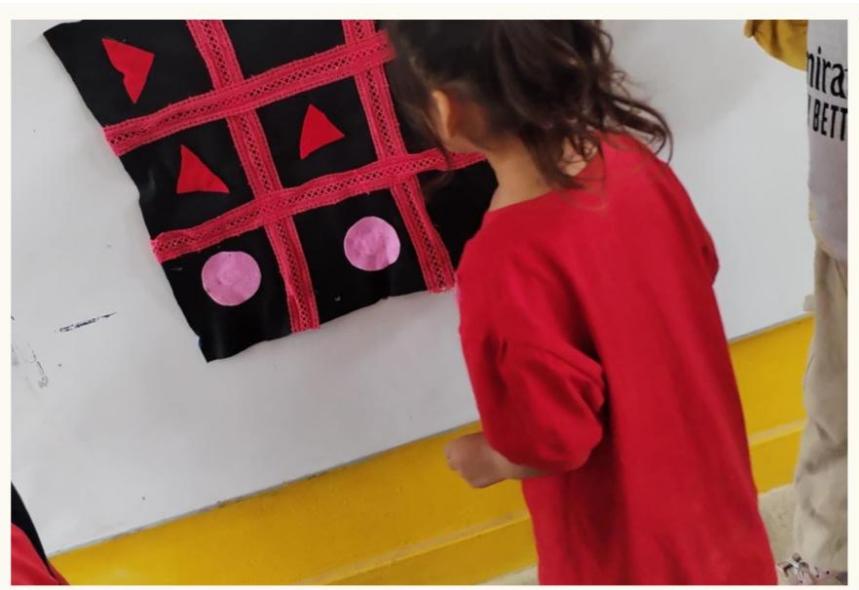


Imagen 30: La estudiante poniendo el círculo para formar la línea.

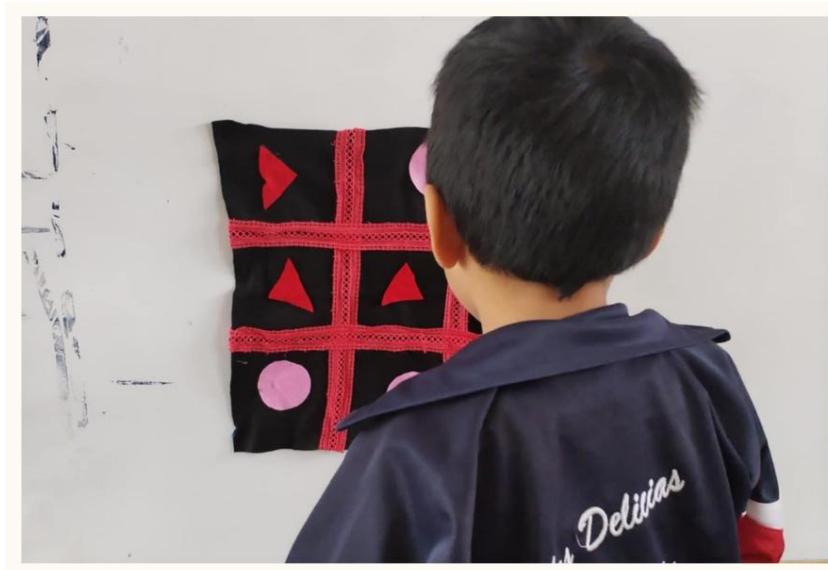


Imagen 31: El estudiante poniendo el triángulo para formar la línea.



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Nuevo Chimbote, 11 de Marzo del 2025

Señor (a): Juan Carlos Coronel Aspiros
Director: I.E. N°88404

Presente. -



ASUNTO: EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN TITULADA: TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 88404 LAS DELICIAS- NUEVO CHIMBOTE- 2025

Es un honor dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Santa, y a la vez solicitar nos conceda Autorización para facilitar la ejecución de los talleres de la investigación titulada: **TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 88404 LAS DELICIAS- NUEVO CHIMBOTE- 2025**, a cargo del estudiante: **Marly Abigail Salas Gamez**, con código 201931029 e identificado con DNI. N° 75280328, y **Kelly Jelita Quezada Jara**, con código 201931041 e identificado con DNI. N° 76953978, permuyéndoles aplicar los talleres e instrumentos de investigación el año 2025 al empezar dicho año académico para obtener información de estricto uso académico.

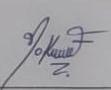
Agradecemos anticipadamente el apoyo a la investigación, brindándoles a los investigadores las facilidades del caso.

Las estudiantes que desarrollarán dicha investigación científica son las siguientes:

- **MARLY ABIGAIL SALAS GAMEZ**
- **KELLY JELITA QUEZADA JARA**

Con la seguridad de contar con su apoyo, aprovecho la ocasión para expresarle mi consideración y estima.

Atentamente,


Kelly Jelita Quezada Jara

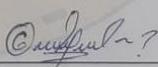

Marly Abigail Salas Gamez

Imagen 32: Solicitud para ejecutar los talleres en la I.E 88404.

CONSTANCIA DE EJECUCION DE LOS TALLERES DE INVESTIGACION

EL QUE SUSCRIBE, Juan Carlos Coronel Aspiros, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

N°88404 Las Delicias.

HACE CONSTAR:

Que la Srtas: Marly Abigail Salas Gamez, con código 201931029 e identificada con DNI.

N°75280328. y Kelly Quezada Jara, con código 2019310241 e identificado con DNI.

N°76953978, egresada de la escuela profesional de educación Inicial, facultad de Educación y Humanidades, Universidad Nacional del Santa, ha ejecutado los talleres de tesis titulado:

"TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA LE N° 88404 LAS DELICIAS NUEVO CHIMBOTE- 2025", desde el 24 de marzo hasta el 16 de mayo del presente año.

Se expide el presente documento, a solicitud escrita de la interesada para los usos y fines Educativos.

23 de mayo del 2025



Imagen 34: Constancia de ejecución de talleres.