

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la institución educativa inicial N°429-83/Mx-p de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA:

CUSICHE HUAMAN, Yovana Yanet

ASESOR:

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ
2025**



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0031-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"LOS JUEGOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-83/MX-P DE YARURI, LLOCHEGUA, HUANTA 2023"**, presentado por la egresada **Cusiche Huaman, Yovana Yanet**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 6% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/15UMm11NEmeqHHTTcavl--01ufBqCB53q?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 12 de febrero de 2026


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Prof. José Luis Pereros Pinedo
Área de Verificación de Originalidad


Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

CUSICHE HUAMAN ,Yovana Yanet B Rev

 020 CUSICHE HUAMAN ,Yovana Yanet B

 Validaciones JOSACO 2026

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3473719429

Fecha de entrega

5 feb 2026, 9:32 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

12 feb 2026, 10:22 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

CUSICHE_HUAMAN_Yovana_Yanet_B_Rev_2.0.docx

Tamaño del archivo

88.0 KB

37 páginas

12.693 palabras

69.367 caracteres




6% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 6% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	3%
2	Internet	alicia.concytec.gob.pe	1%
3	Internet	repositorio.unc.edu.pe	1%
4	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
5	Internet	www.slideshare.net	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Los Andes	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la institución educativa inicial N°429-83/Mx-p de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA:

CUSICHE HUAMAN, Yovana Yanet

ASESOR:

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ
2025**

ÍNDICE DE CONTENIDO

GENERALIDADES	4
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1.1. Problema General	8
1.1.2. Problemas Específicos.....	8
1.2. Justificación de la Investigación	8
1.2.1. Justificación por Conveniencia.....	8
1.2.2. Justificación por Relevancia Social.....	8
1.2.3. Justificación por Implicancias Practicas.....	9
1.2.4. Justificación por Valor Teórico	9
1.2.5. Justificación por Utilidad Metodológica	9
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. Objetivo General	10
1.3.2. Objetivos Específicos	10
1.4. Limitaciones de la Investigación	10
II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	12
2.1. Antecedentes del Problema.....	12
2.1.1. A Nivel Internacional	12
2.1.2. A Nivel Nacional.....	13
2.1.3. A Nivel Regional.....	14
2.1.4. A Nivel Local	15
2.2. Bases Teóricas	15
2.2.1. Los Juegos Infantiles	15
2.2.2. Importancia de los Juegos Infantiles	16
2.2.3. Tipos de los Juegos Infantiles.....	18
2.2.4. El juego Simbólico o Representativo	18
2.2.5. Dimensiones de los Juegos Infantiles.....	19
2.2.6. Proceso de la Socialización	20
2.2.7. Etapas del Proceso de la Socialización.....	20
2.2.8. Importancia del Proceso de la Socialización	21
2.2.9. Agentes del Proceso de la Socialización	23
2.3. Definición de Términos Básicos.....	25
2.4. Hipótesis de la Investigación	26
2.4.1. Hipótesis General	27

2.4.2.	Hipótesis Específicas.....	27
2.5.	Las Variables	27
2.5.1.	Variable Independiente.....	28
2.5.2.	Variable Dependiente	28
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
3.1.	Enfoque.....	31
3.2.	Tipo de Estudio.....	31
3.3.	Nivel Explicativo	32
3.4.	Método de Estudio.....	32
3.4.1.	Analítico - Sintético.....	32
3.4.2.	Inductivo-Deductivo.....	32
3.4.3.	Hipotético-Deductivo	33
3.4.4.	Métodos Teóricos	33
3.4.5.	Método Experimental	33
3.4.6.	Método Estadístico	34
3.5.	Diseños de Investigación pre Experimental.....	34
3.6.	Población y Muestra	35
3.6.1.	Población	35
3.7.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	36
3.8.	Validez, Confiabilidad y Piloto	37
3.9.	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos	38
3.10.	Aspectos Éticos	39
IV.	ASPECTO ADMINISTRATIVO.....	40
4.1.	Recursos.....	40
4.2.	Recursos Materiales.....	40
4.3.	Presupuesto	40
4.4.	Financiamiento.....	41
4.5.	Cronograma de Ejecución.....	42
	Referencias	43
	ANEXOS	50

GENERALIDADES

Título

Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la institución educativa inicial N°429-83/Mx-p de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Autora

Cusiche Huaman, Yovana Yanet

Asesor

Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

Tipo de Investigación

Investigación Educativa Aplicada

Línea de Investigación.

Atención integral del infante, niño y adolescente

Localidad

Provincia de Huanta, distrito de Llochegua

Duración de la Investigación

Inicio: 30 de julio de 2025.

Término: 30 de diciembre de 2025

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

En la actualidad a nivel global, la participación de los niños en juegos cara a cara ha ido disminuyendo en los últimos años. Esto podría tener un impacto perjudicial en su desarrollo emocional y social. Cabe señalar que hoy en día la mayoría de los niños y niñas juega todos los días en persona con otros niños o adultos, mientras que la mayoría dedica más tiempo a actividades digitales o solitarias, lo cual disminuye las oportunidades naturales de interacción social.

En Europa, la Comisión Europea (2025) señala que, el porcentaje de niños menores de 3 años que asisten a educación formal es considerablemente más bajo (24,4%) entre las familias vulnerables que entre las que no lo son (42,5%). Este fenómeno tiene una importancia particular, ya que las políticas sociales y educativas han fomentado el juego como un elemento primordial del desarrollo de los niños. Sin embargo, la diferencia entre niños en riesgo de pobreza o exclusión social que participan en servicios educativos y recreativos evidencia disparidades estructurales que afectan el acceso a lugares para jugar y aprender colaborativamente. Del mismo modo The Times (2025) señala que en el Reino Unido encontró que solo el 25 % de los niños menores de 18 años juega todos los días con otros niños o adultos en persona; la mayoría, en cambio, dedica más tiempo a actividades solitarias o digitales. Esto disminuye las posibilidades naturales de interacción social.

El juego infantil es uno de los métodos más significativos por los que en América Latina y el Caribe los niños y las niñas pequeñas desarrollan habilidades, competencias socioemocionales y conocimientos. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2019) señala que, entre el 6 % y el 36 % de los padres de niños de 3 a 5 años se involucra activamente en la socialización y las experiencias lúdicas de sus hijos. Esto es más común en familias con mayores ingresos y significativamente menos frecuente en aquellas con menores recursos. Asimismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2025) menciona que la información sobre el desarrollo infantil temprano indica que en América Latina y el Caribe hay 3,6 millones de niños y niñas de 3 a 4 años que no logran un desarrollo apropiado para su edad porque carecen de estimulación, nutrición y experiencias significativas de juego y cuidado. Estos datos muestran una situación social en la que el

derecho al juego y las ventajas de la socialización que provienen de él no se asegura de forma justa, sobre todo entre los grupos vulnerables.

En Perú, la socialización temprana de niños y niñas es una fase fundamental en el desarrollo infantil que no solo se basa en la posibilidad de acceder a la educación formal, sino también en experiencias relevantes de interacción con adultos y otros niños. Al respecto el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2024) señala que a pesar de que la tasa neta de asistencia a educación inicial (3-5 años) ha llegado a aproximadamente el 92%, lo que demuestra mejoras en la inclusión del nivel inicial dentro del sistema educativo de Perú, todavía existen retos en cuanto a la calidad de las vivencias y en la promoción de prácticas pedagógicas que apoyen los procesos socioemocionales y de socialización entre los alumnos.

A pesar de que los juegos son reconocidos como una herramienta pedagógica importante y de la evidencia nacional, en las instituciones educativas del país hay una brecha entre las prácticas educativas actuales y el empleo sistemático de los juegos infantiles como estrategia didáctica para fomentar la socialización.

El proceso de socialización durante la niñez es importante para el desarrollo de capacidades emocionales, sociales y culturales, donde las circunstancias a nivel educativo, cultural y socioeconómico tienen un impacto directo en las vivencias interpersonales de los niños. En Ayacucho, las condiciones de pobreza y la falta de protección familiar son persistentes, lo que impide acceder a oportunidades de interacción social saludables. Esto perjudica la socialización y el bienestar integral de los niños. Al respecto Yllanes (2019) señala que una parte importante de los niños y las niñas de 5 a 11 años ha pasado por situaciones de violencia familiar, con cifras elevadas de maltrato físico y psicológico. Esto impide la creación de espacios seguros para el proceso de la socialización de los niños y niñas.

A nivel local el proceso de socialización de los niños y las niñas en el distrito de Llochegua, que se encuentra en la región Ayacucho, provincia Huanta, en el Valle de los ríos Apurímac, Ene y Mantaro (VRAEM), ocurre dentro de un entorno sociocultural y económico complicado que plantea retos importantes para el desarrollo social integral de los infantes. En la institución educativa inicial N°429-83/Mx-p de Yaruri las oportunidades de socialización de los niños también se ven afectadas por las condiciones económicas y sociales desfavorables, el historial de pobreza y la existencia de situaciones

vinculadas con economías rurales y problemas en el VRAEM. Estas situaciones evidencian que es necesario prestar atención de manera particular al proceso de socialización infantil en la institución, el cual se define como la adquisición de competencias para comunicarse, colaborar, compartir y adaptarse a las reglas sociales dentro del entorno familiar, así como en el ámbito educativo y los espacios comunitarios.

La causa principal de este problema es que, muchas familias viven en condiciones de pobreza o extrema pobreza, lo que obliga a sus padres a emplear gran parte de su tiempo en tareas productivas y disminuir el acompañamiento emocional, la supervisión y las oportunidades para que los niños interactúen con otros socialmente. Esta situación restringe el desarrollo de competencias sociales elementales, tales como la comunicación, la cooperación y el cumplimiento de reglas.

Las consecuencias que genera esta problemática, es que los niños que no logran un desarrollo apropiado de su proceso de socialización tienen dificultades para interactuar con los demás, lo cual se manifiesta en comportamientos como la timidez extrema, el aislamiento o las peleas frecuentes; esto complica la convivencia pacífica en el aula y en lugares comunitarios, por lo que surge el siguiente problema a resolver:

¿Cómo influyen los juegos infantiles en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?

La alternativa de solución a esta problemática, consiste en crear y poner en práctica un programa pedagógico fundamentado en juegos para niños cuyo objetivo es fomentar el crecimiento de competencias sociales entre los niños del nivel inicial en el distrito de Llochegua. Esta táctica se basa en la utilización regular de juegos de carácter simbólico, cooperativo y tradicional, que se han modificado para encajar con el entorno sociocultural local, con el fin de promover la comunicación, la interacción, el respeto a las normas y la convivencia entre compañeros.

1.2. Formulación del problema

Valderrama y Jaimes (2019) señala que, el planteamiento del problema es un interrogante que encapsula todo el planteamiento por lo que es necesario examinar y emplear cada palabra en la escritura para que represente el objetivo de la investigación. Las investigaciones sociocríticas no necesitan precisamente una formulación dado que este concepto es característico de los estudios cuantitativos.

Por lo tanto, el problema debe formularse a partir de las ideas de las dos variables del estudio en cuestión de manera definida, clara y precisa.

1.1.1. Problema General

¿Cómo influyen los juegos infantiles en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?

1.1.2. Problemas Específicos

¿Cómo influyen los juegos infantiles en la identificación de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?

¿Cómo influyen los juegos infantiles en el comportamiento de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?

¿Cómo influyen los juegos infantiles en la autoestima de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?

1.2. Justificación de la Investigación

1.2.1. Justificación por Conveniencia

La investigación actual es conveniente porque examina los juegos de los niños como un medio para el desarrollo del proceso de socialización, tomando en cuenta que estos son una estrategia pedagógica asequible, económica y fácil de implementar en el ámbito educativo. Los juegos de los niños son parte de su vida diaria y se incorporan a las actividades escolares de manera natural, lo que hace posible que se implementen sin necesitar recursos materiales sofisticados o formación adicional para los maestros.

1.2.2. Justificación por Relevancia Social

La investigación es de interés social porque aborda un tema de interés colectivo como es el proceso de socialización infantil fundamental para la convivencia familiar, escolar y social. Cuando existen dificultades en las relaciones sociales en el cumplimiento de normas y en la resolución pacífica de conflictos desde la primera infancia, hay que estimular enfoques pedagógicos que desarrollen las habilidades sociales.

Por lo tanto, los juegos infantiles son agentes de socialización, porque permiten interactuar con sus pares, aprender reglas, cooperar y respetarse mutuamente. Los niños, jugando desarrollan valores sociales como la tolerancia la solidaridad la empatía. Estos valores ayudan a que se conviertan en ciudadanos con responsabilidad social y competencias personal.

1.2.3. Justificación por Implicancias Practicas

Esta investigación tiene justificación por sus implicaciones prácticas. Los resultados ayudarán a los maestros a orientar su práctica pedagógica utilizando juegos infantiles como una estrategia educativa para fortalecer la socialización de los estudiantes. A partir de las conclusiones de la investigación, se podrán clasificar los tipos de juegos que favorecen la comunicación entre los niños, el respeto a las reglas, la interacción social y el trabajo colaborativo.

Además, las implicaciones prácticas de este estudio se manifiestan al tener la oportunidad de crear e implementar actividades recreativas que se adecuen a los rasgos y requerimientos del entorno educativo, lo que ayuda a mejorar el ambiente escolar y prevenir comportamientos problemáticos. Los maestros tendrán la posibilidad de utilizar los juegos infantiles como un instrumento sistemático para fomentar habilidades interpersonales y valores sociales, tanto dentro como fuera del salón de clases.

1.2.4. Justificación por Valor Teórico

Esta investigación es válida por su justificación teórica, porque ayuda a consolidar el marco conceptual y teórico vinculado con los juegos de los niños y el proceso de socialización en la infancia. El estudio posibilita una ampliación y sistematización de las contribuciones teóricas sobre la función del juego como instrumento esencial para el desarrollo social, al incorporar perspectivas pedagógicas, psicológicas y socioculturales que clarifican cómo las actividades lúdicas afectan la interacción social y la internalización de reglas.

1.2.5. Justificación por Utilidad Metodológica

Esta investigación es válida porque tiene un valor metodológico, pues brinda procedimientos, técnicas e instrumentos para recolectar datos que pueden ser empleados o modificados en estudios futuros acerca de los juegos infantiles y la socialización. La investigación sugiere un método sistemático para examinar y cuantificar el grado de socialización de los alumnos mediante actividades recreativas, lo cual ayuda a que los resultados sean precisos y fiables.

En última instancia, la investigación proporciona un modelo metodológico para investigadores y docentes, pues muestra la relevancia del enfoque cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental y de emplear técnicas como la observación o las fichas de registro en el análisis del proceso de socialización. Así, la investigación ayuda a que las investigaciones en educación tengan una mayor solidez metodológica y validez científica.

1.3. Objetivos

Valderrama y Jaimes (2019) afirma que es la afirmación nítida y exacta en la que detallamos el objetivo de nuestra investigación, o sea, lo que aspiramos alcanzar o conseguir con ella. Mediante el propósito del estudio, podemos solucionar el problema.

Teniendo en cuenta lo anterior cabe mencionar que el objetivo de un estudio investigativo es una meta trazada a alcanzar.

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos infantiles en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

1.3.2. Objetivos Específicos

Establecer la influencia de los juegos infantiles en la identificación los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Establecer la influencia de los juegos infantiles en el comportamiento de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Establecer la influencia de los juegos infantiles en la autoestima de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

1.4. Limitaciones de la Investigación

Toda investigación científica tiene limitaciones que hay que reconocer, porque éstas acotan el alcance de los resultados y la manera en que se interpretan. Sin embargo, es totalmente cierto que señalar las limitaciones de un estudio otorga mayor validez y rigor al proceso de investigación desarrollada. Al respecto Valderrama y Jaimes (2019)

señala que, las limitaciones “hace referencia a los impedimentos tanto externos como internos que se presentaron al investigador durante el estudio y que influyeron en la conclusión exitosa de la investigación en los tiempos fijados por la universidad” (p. 218).

Así, los siguientes puntos describen las limitaciones reconocidas en la presente investigación: Es necesario emplear otras fuentes digitales para obtener información, ya que en la localidad no hay datos suficientes disponibles. Por otra parte, los sitios web no brindan el contenido completo para conseguir información pertinente porque, si no proviene de una fuente confiable, es necesario un depósito financiero. Además, la falta de acceso a Internet para buscar información.

II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. A Nivel Internacional

Chatarina (2024) realizó un trabajo de investigación en Indonesia titulada: *Explorando el impacto de la arena de juego cinética en la socialización y la independencia de los niños en edad preescolar*. El objetivo principal fue establecer cómo la arena de juego cinética afecta la independencia y la socialización de los niños en edad preescolar. Esta investigación tiene como objetivo explorar la independencia y socialización de los niños en edad preescolar en relación con el juego cinético con arena. La investigación es de carácter cuantitativo, utilizando un diseño preexperimental y una prueba posterior a un grupo. Aquí se empleó un muestreo por cuotas. Los resultados del estudio, que se obtuvieron a partir del análisis univariado de las puntuaciones pre test, fueron los siguientes: 8.08 (mediana), 6.67 (media) y 7.67 (48 y 54 meses, respectivamente) (72 meses). Los valores de las puntuaciones post test crecientes (72 meses) son los siguientes: la media de 6,50 (48 meses), la media de 7,00 (54 meses), dos medias de 8,33 (60 y 66 meses) y la mediana de 8,50. Los valores de p que encontró el análisis bivariado fueron 0,007 (48 meses), 0,015 (54 meses), 0,038 (60 meses) y 0,025 (66 meses), y la mediana fue de 0,025 a los 72 meses. En conclusión, el estudio bivariado arrojó un valor de p que fue menor que 0,05. De acuerdo con los resultados de la investigación, los niños preescolares desarrollan un sentido de independencia y socializan. Se espera que, a raíz de los resultados de esta investigación, la estimulación y la educación para socializar se optimicen, y que además crezca la independencia de los niños en edad preescolar.

Cabay (2024) realizó un trabajo de investigación en Ecuador titulada: *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de socialización y socioemocional en niños de 5 años en el centro infantil dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba*. El objetivo principal fue fomentar el desarrollo de socialización y socioemocional por medio de la implementación de juegos tradicionales en los niños. Por lo tanto, la información que se presenta en este trabajo es una gran contribución al contexto educativo. Esta investigación tiene un enfoque mixto desde el punto de vista metodológico, con una estructura de campo aplicada. Se llevó a cabo con 15 alumnos de 5 años del nivel inicial 2 y se utilizaron técnicas como la observación, el pretest y el post test cada uno de ellos con su respectivo instrumento. La lista de cotejo incluye 11

indicadores de evaluación y una escala valorativa que se utiliza para calcular el nivel socioemocional de los alumnos antes y después de implementar los juegos. Además, la ficha de observación contiene cinco métodos de intervención que son juegos tradicionales. Los resultados principales han demostrado que, se observa que 7 alumnos (el 47% de la población) están en el rango mejorable, lo que significa que tienen dificultades recurrentes para identificar y nombrar sus emociones. Por su parte, 4 estudiantes (equivalentes al 27% de la población) se hallan en el rango poco satisfactorio, lo que significa que ocasionalmente tienen problemas para identificar y nombrar sus emociones. Asimismo, hay 2 alumnos (que representan el 13% de la población) en el rango insatisfactorio, pues no logran identificar ni nombrar sus emociones; y finalmente, los otros dos estudiantes (también el 13%) pertenecen al rango satisfactorio. Se concluye que, tras el pretest, algunos estudiantes carecían de habilidades sociales y características emocionales. Sin embargo, después de examinar a los niños en un postest, se notó una mejora en su desarrollo socioemocional tras utilizar juegos tradicionales con modificaciones durante un mes.

2.1.2. A Nivel Nacional

Araujo (2024) realizó un trabajo de investigación en Huacho titulada: *El juego y la socialización en niños de la Institución Educativa N°20403 Carlos Martínez Uribe Distrito de Huaral 2022*. La meta fue establecer la relación entre el juego y la socialización en la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe-Huaral en el año 2022. La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental, se trabajó en una población que estuvo conformada por 62 estudiantes y la muestra fue seleccionada de manera intencional a 20 niños. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de escala Likert. Los principales resultados han demostrado que el 65,0% de los alumnos del colegio Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022, 20403. El 20,0% de las variables del juego llegó a un nivel alto, el 15,0% alcanzó un nivel bajo y el resto mostró un nivel medio. 60,0% de los alumnos del colegio. Un 25,0% alcanzó un nivel alto en la dimensión de juego social, un 15,0% tiene un nivel bajo y el resto muestra un nivel medio. El 70,0% de los alumnos del colegio 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral muestran un nivel medio en el juego cognitivo, mientras que el 20,0% alcanzó un nivel alto y el 10,0% llegó a un nivel bajo. Se concluye que, los niños de la institución educativa, hay una conexión moderadamente intensa entre el juego y la socialización. Asimismo, en los niños de la institución escolar 20403 Carlos

Martínez Uribe - Huaral 2022 hay una relación moderada entre el juego motor y la socialización.

Medina (2025) realizó un trabajo de investigación en Cajamarca titulado: *La estrategia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Cutervo, Cajamarca, 2021*. El objetivo principal fue establecer el impacto que tiene la implementación de juegos tradicionales en el proceso de socialización infantil a los cuatro años. La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo, Cajamarca. La investigación sobre metodologías didácticas que faciliten la adquisición de competencias sociales en la primera infancia, etapa vital en el desarrollo integral, es de suma importancia. El estudio utilizó el diseño cuasiexperimental y el enfoque cuantitativo. En este sentido, realizó una investigación con una muestra no probabilística de 25 estudiantes, seleccionada por conveniencia. Se elaboró una lista de cotejo de opciones cerradas que se aplicarían antes y después de la intervención, para efectos de la recolección de datos. La prueba de confiabilidad de dicho instrumento, que fue validada por dos expertos, resultó en 0.729 (Alfa de Cronbach). La hipótesis fue corroborada utilizando la prueba t de Student. El valor $t=2.857$ fue superior al valor crítico de la tabla ($t= 1.6759$) para una confianza del 95% ($\alpha=0.05$). Esto indicó que el 95% de los resultados obtenidos favorecieron al grupo experimental, sugiriendo un impacto positivo de la estrategia en la socialización. En conclusión, la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales influye significativamente en el proceso de socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Cutervo. Esta evidencia estadística resalta el potencial pedagógico de los juegos tradicionales como herramienta eficaz para fomentar la interacción social y el desarrollo de habilidades en la primera infancia, atribuyendo directamente su eficacia a la implementación activa de dicha estrategia

2.1.3. A Nivel Regional

León (2024) realizó un trabajo de investigación en Ayacucho titulada: *El juego infantil y la socialización en niños y niñas de Primaria Ayacucho, 2021*. Tuvo como objetivo establecer la influencia de los juegos en la socialización de los alumnos del cuarto grado “B” de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, en el distrito de Ayacucho, 2021. La metodología se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un nivel descriptivo-correlacional, un diseño no experimental y un método inductivo-deductivo; se realizó en una población de 360 estudiantes de ambos géneros, aplicando un muestreo por conveniencia y obteniendo una muestra de 30 niños y niñas. Los resultados muestran que la base de datos recopilada es muy fidedigna, con

un alfa de Cronbach de 0.973. En cuanto a las dimensiones del juego que impactan a los alumnos del cuarto grado de Primaria, se nota que la dimensión social tiene un 65 % considerada regular y la dimensión cognitiva es vista como frecuente en un 62,5 %. En el estudio de hipótesis general, los juegos influyen en la socialización de los estudiantes del cuarto grado "B" de Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, en el distrito de Ayacucho, 2021. En conclusión, se percibe una relación moderada, con un valor de 0,649; por consiguiente, se admite la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. En el distrito de Ayacucho, en el año 2021, se asumen que los juegos ejercen un impacto moderado sobre la socialización de los estudiantes del cuarto grado "B" de Primaria de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala.

La revisión exploratoria de la literatura científica y estudios educativos muestra que, aunque hay un considerable volumen de investigaciones nacionales e internacionales sobre el impacto de los juegos infantiles en el desarrollo social de niños y niñas, se encuentran pocos antecedentes específicos a nivel regional en Ayacucho que traten este tema desde una perspectiva cultural y contextual particular

2.1.4. A Nivel Local

A nivel contextual se acudió a diferentes fuentes de información para obtener un estudio realizado con la variable similar a la presente investigación, sin embargo, no se obtuvo ningún trabajo para citar como antecedente local.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Los Juegos Infantiles

Los juegos infantiles son una actividad fundamental para el desarrollo holístico de los pequeños. Piaget (1962) afirma que el juego representa la expresión natural del desarrollo cognitivo del niño, mediante el cual el niño incorpora la realidad en marcos mentales al actuar en comparación con su entorno inmediato, fortaleciendo los procesos imaginativos, exploratorios y sociales tempranos y respectivos. En esta línea de pensamiento, el juego permite al niño comprender la realidad circundante a través de actos placenteros y significativos. Por otro lado, Vygotsky (1979) desde una perspectiva sociocultural, describe el juego infantil como un medio social de aprendizaje a través del cual el niño internaliza normas, valores y roles sociales en el proceso de interactuar con otros. El autor describe que los niños, a través del juego adquieren habilidades psicológicas avanzadas, como la cooperación, la verbalización el autocontrol. Así, el

juego se convierte en un medio vital de socialización. Además, Fröbel (1887) sostiene que los juegos de los niños constituyen la forma más alta del desarrollo y la expresión del ser humano en los primeros años. Estos juegos permiten al niño expresar y activar plenamente sus capacidades físicas, emocionales y sociales. El autor piensa que la creatividad, la autonomía y las interacciones sociales son parte de un desarrollo integral y que se pueden estimular desde los primeros años de vida a partir del juego. Huizinga (2007) indica que el juego es una de las actividades que se realizan de manera voluntaria y que, además, tiene gran importancia, ya que se realiza bajo ciertas reglas que son determinadas por el jugador. Es por esto que el juego en la niñez sirve para que el niño aprenda a relacionarse a compartir. Desde esta perspectiva, se puede decir que el niño desarrolla un sentido de pertenencia dentro de un grupo, el cual es una parte fundamental de la sociedad.

Es importante señalar que, el juego de los niños, con o sin reglas, apoya el desarrollo integral de la persona, en este sentido, el juego es considerado un derecho de los niños. Además, el juego es una herramienta muy valiosa para la socialización, la inclusión y el desarrollo socio-emocional en los espacios educativos.

2.2.2. Importancia de los Juegos Infantiles

Los juegos infantiles son importantes para el desarrollo integral del niño, porque fomentan el aprendizaje a través de la interacción y la experiencia. Gross (1901) afirma que el juego es una preparación para la vida adulta, porque a través de actividades lúdicas los niños practican las habilidades físicas, sociales y emocionales necesarias para integrarse en el entorno social. Para Bruner (1986), el juego es un ambiente ideal para explorar y aprender. El niño juega un papel activo y aprende de manera significativa. El autor señala que los juegos infantiles fomentan la resolución de problemas, el pensamiento creativo y la motivación interna. Montessori (2003) desde una perspectiva pedagógica, argumenta que el juego, como trabajo de los niños, es una actividad que promueve la autodisciplina, la autonomía y la concentración. El autor sostiene que los juegos infantiles, si se llevan a cabo en el entorno adecuado, apoyarán el desarrollo social y emocional, ya que el juego permite al niño interactuar de manera respetuosa y cooperativa con sus compañeros y aumenta su autonomía.

Así como Decroly (1987) menciona el juego se relaciona con las necesidades e intereses de los niños, el cual es un medio valioso para el aprendizaje integral. Para el autor, el juego es una herramienta que permite a los niños expresar, asociar y/o observar

lo que han vivido, lo que es un aspecto valioso para su integración social y el desarrollo de sus habilidades comunicativas.

Es necesario también enfatizar que los juegos de los niños, en particular los juegos de roles, son clave para el desarrollo social del niño. Para el autor, a través del juego simbólico, los niños representan y recrean situaciones de la vida real, lo que les permite aprender e interiorizar ciertas reglas de la vida social, la cooperación y la empatía, todas ellas fundamentales para la socialización.

3.1.1. Características de los Juegos Infantiles

Un aspecto fundamental de los juegos infantiles es que son voluntarios y libres. En este sentido, Caillois (2001) menciona que los juegos son actividades que los niños eligen de forma voluntaria, sin presiones externas. Ellos se involucran, se activan y experimentan motivación y placer. Esta libertad le permite al niño exponer y a la vez, expresar sus emociones y su creatividad de forma espontánea. Además, el juego es una experiencia rica para el desarrollo personal y social de los niños.

Además, el juego es motivador y placentero. Para Chateau (1973), los juegos de los niños son realizados por la alegría que ellos obtienen, no por alcanzar una meta externa. Para este autor, el juego es divertido, lo que incrementa la motivación, permite que el niño se involucre, lo que fomenta la interacción con pares y el desarrollo de habilidades sociales en un ambiente de tranquilidad y disfrute.

Asimismo, los juegos infantiles se caracterizan por estar regidos por reglas, explícitas o implícitas. Ortega (1996) afirma que, por medio del juego, los niños se acostumbran a aceptar reglas, acatar turnos y asumir responsabilidades; esto ayuda a la creación de valores sociales como la convivencia, el respeto y la cooperación. Esta característica posibilita que el juego se transforme en un espacio de formación para la socialización. Bodrova y Leong (2007) afirman que, a través del juego simbólico, los niños imitan circunstancias de la vida diaria, adoptan roles y recrean vivencias sociales. Este tipo de juego ayuda a que se desarrolle el lenguaje, la imaginación y el entendimiento de los roles sociales, lo cual fortalece tanto el proceso de socialización como el desarrollo cognitivo.

Por lo tanto, los juegos para niños tienen un papel integrador en el desarrollo porque engloban elementos sociales, emocionales, cognitivos y físicos. El juego posibilita que los niños desarrollen capacidades sociales, motrices y emocionales de forma simultánea, lo cual fomenta un aprendizaje integral.

2.2.3. Tipos de los Juegos Infantiles

El juego Funcional o de Ejercicio

Es uno de los tipos de juegos más importantes para la niñez. Bühler (1930) menciona que este tipo de juego se da en las etapas más tempranas de la niñez y se caracteriza por la repetición de movimientos y acciones que resultan placenteros. A través del juego funcional, los niños desarrollan y mejoran la coordinación, el control del cuerpo y las habilidades motoras básicas que sientan las bases para el desarrollo físico, así como el primer acercamiento al entorno.

2.2.4. El juego Simbólico o Representativo

Es otro tipo de juego significativo. Smilansky (1968) señala que este tipo de juego permite a los niños representar situaciones cotidianas utilizando la imaginación, materiales simbólicos y juegos de rol. El autor argumenta que el juego simbólico fomenta el desarrollo del lenguaje, la comprensión de las normas sociales y la creatividad, convirtiéndose en un medio de socialización en los niños.

Juego Constructivo. DeVries y Kamii (1999) afirman que este tipo de juego implica la organización y manipulación de materiales para crear estructuras. Este tipo de juego también fomenta la colaboración con otros niños, la solución de problemas y el razonamiento lógico. Este tipo de juego también promueve la interacción social y la planificación mientras se trabaja en conjunto.

Los Juegos con Normas. Los juegos con normas son una forma más avanzada de actividad lúdica. Según Chateau (1973), estos juegos enseñan al niño a asumir responsabilidades en un grupo, seguir instrucciones y esperar su turno. Gracias a las normas de estos juegos, los niños adquieren valores sociales imprescindibles para la convivencia y la socialización, como el respeto, la tolerancia y la colaboración.

Los Juegos Cooperativos. Son aquellos en los que la vinculación o interacción entre los grupos es lo más importante. Según Orlick (2006), en estos juegos los participantes deben ayudarse, comunicarse y resolver los problemas de forma pacífica, dejando de lado la competencia, por lo que, en clase, estos juegos fomentan el desarrollo de conductas prosociales y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, lo que a su vez promueve el desarrollo social y emocional del niño.

Es importante señalar que los distintos tipos de juegos infantiles ayudan a los niños a desarrollarse de diferentes maneras. Desde el perfeccionamiento de las

habilidades motrices al crecimiento cognitivo y social, cada tipo de juego contribuye al proceso de aprendizaje y socialización. Por tal motivo, es importante que estas clases de juegos se incorporen de manera equilibrada al sistema de educación para que se logre una educación integral que fomente el crecimiento, el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños.

2.2.5. Dimensiones de los Juegos Infantiles

Presentación. La primera acción en la que el maestro explica la actividad lúdica son los juegos infantiles, en los cuales debe explicar las reglas, objetivos y materiales del juego con claridad y con entusiasmo. Garaigordobil (2005) señala que una presentación adecuada favorece la comprensión del juego y la disposición de los niños a participar de manera activa. Zabalza (2010) menciona que esta acción es importante para que los niños comprendan el objetivo del juego y se motiven para participar desde el inicio.

La organización se refiere a la planificación y el preparo de los recursos, espacio, tiempo y agrupación de los niños, para que se pueda llevar a cabo el juego. Según Piaget (1961), una buena organización permite que el juego se adapte a las necesidades sociales y cognitivas de los niños, favoreciendo, así, la interrelación y el cumplimiento de las reglas. Vygotsky (1979) señala que la organización del juego facilita el aprendizaje de la cooperación y la interacción social, al crear contextos que favorecen el desarrollo dentro de la zona de desarrollo próximo.

Desarrollo. El avance en la práctica de actividades lúdicas donde los niños son protagonistas, se relaciona con sus pares y desarrollan distintas dimensiones como la social la cognitiva y la motora, es lo que se denomina desarrollo de los juegos para niños. Huizinga (2007) afirma que el juego es una actividad que es tan libre como significativa. A través del juego, los niños tienen la posibilidad de expresarse y aprender de manera espontánea. Similarmente, Garaigordobil (2005) señala que a medida que el juego avanza, la resolución de conflictos, la comunicación o la cooperación, es decir, algunas de las habilidades sociales que son tan importantes para la socialización infantil, se desarrollan.

Evaluación. Evaluar los juegos de niños conlleva observar de manera sistemática cómo se comportan, participan y aprenden los niños en el invierno y tras el juego. Zabalza (2010) sostiene que la evaluación del juego debe ser continua y formativa. La evaluación continua y formativa se centra en el proceso y no en el resultado, lo que posibilita al

docente reconocer los avances y las dificultades. Asimismo, según Arancibia, Herrera y Strasser (2011), la evaluación lúdica ayuda a tomar decisiones pedagógicas en el momento adecuado para optimizar la intervención educativa y promover un desarrollo integral del infante.

2.2.6. *Proceso de la Socialización*

La socialización de los niños se comprende como el proceso a través del cual los infantes aprenden e interiorizan valores, reglas, conductas y maneras de relacionarse que son propias de su entorno social. Berger y Luckmann (1996) sostienen que la socialización es un proceso permanente que facilita que el ser humano se incorpore a la sociedad por medio de interacciones con otros, comenzando en la niñez a través de la familia, la escuela y el ambiente comunitario.

El aprendizaje social ocurre a través de la observación, imitación y modelo de otros, y es, según Bandura (1986), el mecanismo más importante de la socialización infantil. Bandura explica que la socialización se realiza a través de la observación de otras personas, y que los niños, mediante la observación de actividades, sean éstas de adultos o iguales, aprenden comportamientos socialmente, y, con ello, aprenden la construcción de normas, sus niveles comunicativos y las maneras de interrelación a nivel social. Asimismo, Durkheim (2002) sostiene que la socialización es el mecanismo a través del cual se transmiten los valores y normas que son necesarios para el funcionamiento de una sociedad. El autor enfatiza que el principal instrumento que la sociedad utiliza para lograr esta socialización es la educación, que ordena a los niños hacia el respeto, la disciplina y la ayuda, y que esto, a su vez, les enseña a integrarse en la sociedad y les da un sentido de pertenencia.

El proceso de socialización de los niños ocurre en un sistema ecológico que engloba y articula varios niveles, como la familia, la comunidad y la escuela. Para los autores mencionados, estas habilidades son vitales para la vida del niño en sus diferentes espacios sociales y en el establecimiento de buenas relaciones.

2.2.7. *Etapas del Proceso de la Socialización*

Socialización Inicial. Es la fase primaria del proceso de socialización, tiene lugar principalmente en el ambiente familiar a lo largo de los primeros años de vida. Berger y Luckmann (1996) indican que el niño asimila de forma profunda y significativa las normas, creencias, valores y comportamientos fundamentales de la sociedad en esta

etapa, porque las figuras cercanas a él, como los padres y los cuidadores, se convierten en sus modelos principales. Porque establece los fundamentos de la identidad personal y social del niño, esta forma de socialización es esencial; su comportamiento en el futuro se ve afectado de manera significativa.

Socialización Secundaria. Cuando el niño aumenta su participación en otros contextos sociales, sobre toda la escuela y su grupo de compañeros, se produce la socialización secundaria. Según Durkheim (2002) esta fase permite que el niño sea capaz de asimilar las normas escolares formales de cooperación, convivencia y disciplina, aplicables a su vida social. Él, dentro del entorno escolar, socializa, aprende a asumir diversos roles y a fortalecer valores como el respeto y la responsabilidad. Esto le ayuda a tener un proceso de integración gradual en la sociedad.

Socialización Terciaria. Este es el proceso de integración social por el que una persona pasa en relación con nuevas circunstancias durante un evento que cambia la vida. En Giddens (2010), tal forma de socialización implica una reestructuración comportamental y normativa, facilitando la adaptación a nuevos contextos sociales. En los niños, esta forma de socialización ocurre, por ejemplo, cuando los niños enfrentan nuevas instituciones educativas o nuevos agrupamientos sociales.

Cabe mencionar que los procesos sociales están siempre en desarrollo, en función de la evolución de la socialización infantil en las etapas inicial, secundaria y terciaria. Desde la adquisición de la norma y el valor hasta la integración a nuevas estructuras, cada etapa del sistema social tiene una función específica en el desarrollo del niño. Por lo tanto, es esencial que la familia, la escuela y la sociedad trabajen en juntas para asegurar una socialización apropiada que promueva el desarrollo completo del niño.

2.2.8. Importancia del Proceso de la Socialización

La importancia del proceso de socialización infantil reside en que facilita la obtención de conductas, valores y normas esenciales para vivir en sociedad. La socialización infantil es esencial para el desarrollo de la identidad social, según Maccoby (2007) porque los niños aprenden a comportarse de acuerdo a las normas sociales mediante la interacción con adultos y compañeros. Este procedimiento ayuda a que el niño entienda su papel dentro del grupo y prometa su sentido de pertenencia. La socialización es vital para el desarrollo emocional y social desde la perspectiva del desarrollo humano. Ayuda en la regulación de las emociones, la formación de vínculos

emocionales y la adquisición de habilidades sociales como la empatía y la cooperación (Papalia et al, 2015). Los autores afirman que los niños socialmente competentes tienen más probabilidades de adaptarse positivamente a diversos entornos sociales y educativos.

Los pares también son importantísimos en el proceso de socialización. Estos son los que influyen en el desarrollo de la personalidad y de los comportamientos sociales. Harris menciona que la integración de los niños facilita el aprendizaje en la normalización social, la resolución de conflictos y la obtención de la autonomía. Esto indica la necesidad de diseñar y construir espacios que promueven la socialización desde la infancia. Wentzel y Looney (2007) destacan que, en el ámbito educativo, una socialización correcta se traduce de forma positiva en el comportamiento y en la relación que se tiene con los demás en la escuela. Los autores indican que los niños que poseen habilidades sociales de forma positiva tienen en mayor medida motivación, compromiso y participación en el proceso de aprendizaje, lo que evidencia que la socialización se extiende a la cognición y no solo a lo social.

Los primeros años de vida y el proceso de socialización que se lleva a cabo en esa etapa son determinantes para el desarrollo integral la construcción de la identidad, la gestión de las emociones, la adquisición de habilidades sociales la integración a diferentes niveles educativos y sociales. Los aportes teóricos analizados demuestran que una socialización apropiada favorece el aprendizaje y el bienestar del niño, además de la convivencia. Por eso, es fundamental que la comunidad la familia y la escuela fomenten experiencias sociales positivas para que desde pequeños se logre una socialización sana.

3.2.3. Características del Proceso de la Socialización

Una de las características fundamentales del proceso de socialización infantil es que tiene un carácter constante y gradual. Shaffer y Kipp (2014) explican que el proceso de socialización no tiene restricciones de tiempo. Inicia en la niñez de una persona y avanza progresivamente, sin un final definido. Durante sus primeros años, los niños se enseñan entre sí, además, adoptan conductas sociales que se vuelven progresivamente más elaboradas y que les permiten el ingreso a nuevos y diferentes grupos. Otra característica que se suma a este proceso es su interactividad. En cuanto a la socialización de los niños, Bandura (1986) plantea que ocurre a través de la interacción con los demás, en relación a la observación, imitación y modelamiento de conductas de otros. Las conductas y los hábitos de cada niño son el resultado de las actividades comunicativas con los adultos y los pares.

El proceso de socialización se caracteriza por el contexto y por ser multidimensional. La socialización infantil, señalada por Bronfenbrenner (1994), también ocurre en varios entornos estructurados y, en este caso, concentra su atención en la escuela, la cultura, la familia y la comunidad. Cada uno presenta particularidades que brindan experiencias y prescripciones diferentes en el desarrollo social del niño, por lo cual, la socialización no se da en un contexto particular, sino en un sistema social más amplio. También, la socialización cumple la función de ser un formador de normas y valores sociales. Para Durkheim (2002), la socialización posibilita que los niños adquieran las reglas, las normas y los valores morales que son indispensables para la vida en sociedad. De este modo, los niños aprenden a hacerse responsables, a respetar los límites, a comportarse de un modo socialmente aceptable, lo cual, por cierto, también favorece la convivencia y la integración social.

La socialización infantil se caracteriza por ser un proceso continuo, interactivo y contextual, que además colabora en la construcción de una identidad y un sistema de valores. Estos rasgos dan cuenta de la complejidad y de la importancia que tiene la socialización en el desarrollo integral de la niñez. Por tal motivo, los contextos sociales donde la familia, la comunidad y la escuela se relacionan, deben promover la positividad, y de esta manera, ayudar al ajuste social y a la salud emocional de los niños.

2.2.9. Agentes del Proceso de la Socialización

La Familia. La familia es uno de los actores más importantes en la socialización infantil, porque es el primer entorno social del niño. Papalia y Martorell (2017) dicen que la familia juega un papel importante en el proceso de socialización inicial, incluida la transmisión de valores, actitudes, normas y formas de comportarse en presencia de otros miembros de la sociedad. Los niños, a través de interacciones diarias y vínculos emocionales, aprenden las normas de comunicación, mostrando respeto y colaboración con los demás. Estas normas son importantes en la formación de la personalidad y el comportamiento del niño.

La Escuela. Otro factor importante es la escuela, que es una institución de socialización formal. Como dijo Durkheim (2002), el propósito de la institución educativa es preparar a los niños para la vida social enseñándoles un conjunto común de valores y principios de disciplina y orden social. Los niños son enseñados por sus maestros y, a su vez, aprenden a respetar y obedecer las reglas. También aprenden a

fortalecer los valores de la democracia y la responsabilidad. Socialmente, los niños interactúan con sus maestros y otros niños y desarrollan habilidades sociales.

Amigos. El grupo de pares también juega un papel importante en la socialización de los niños. Según Harris (1995), la interacción entre pares influye en el desarrollo social de los niños porque los niños aprenden las reglas sociales, resuelven conflictos y adquieren un sentido de sí mismos a través de sus juegos y actividades con otros niños. Este agente posibilita que el niño desarrolle destrezas como la cooperación y la empatía, así como también que forma su identidad social.

La Comunidad. La comunidad es otro agente crucial, que abarca el ambiente cultural y social en el que se desarrolla el niño. La socialización de los niños está influenciada por el contexto comunitario a través de las interacciones que se dan entre la escuela, la familia y otros espacios sociales, según explica Bronfenbrenner (1994) la comunidad brinda patrones de comportamiento, costumbres y reglas culturales que ayudan al niño a adaptarse socialmente.

Medios de Comunicación. Los medios de comunicación han llegado a ser un importante agente de socialización en la niñez actual. Giddens (2010) menciona que los medios de comunicación, al propagar modelos culturales y sociales que los niños ven e imitan, tienen un impacto en la formación de actitudes, valores y comportamientos sociales. Este agente tiene la capacidad de robustecer o debilitar el proceso de socialización, en función del tipo de contenido y acompañamiento por parte de un adulto.

Cabe mencionar que, los agentes del proceso de socialización infantil la familia, la escuela, el grupo de compañeros la comunidad y los medios de comunicación tienen roles complementarios en el desarrollo social del niño. Cada agente tiene un impacto importante en la adquisición de competencias sociales, valores y normas esenciales para la convivencia. Por esta razón, es importante que estos agentes trabajen juntos y de manera consistente, fomentando contextos sociales favorables que propicien una adecuada socialización infantil y un desarrollo integral.

3.2.4. Dimensiones del Proceso de la Socialización

Identificación. La identificación en el proceso de socialización infantil hace referencia a la habilidad del niño para ser considerado como un miembro de una sociedad, y para absorber costumbres, principios y roles que guían su comportamiento en la comunidad. La identificación se va formando poco a poco mediante la interacción con

adultos y compañeros; de este modo, el niño logra desarrollar un sentido de pertenencia y reconocimiento social (Erikson, 1993). Vygotsky (1979) también argumenta que, a través de la interacción, el niño incorpora los modelos sociales, lo cual ayuda a desarrollar su identidad social y cultural en entornos educativos y familiares.

Comportamiento. Si un niño interactúa con el resto de personas y lo hace de manera positiva, nos hace evidencia de un buen nivel de adaptación a las normas sociales y a la convivencia. Según Bandura (1986), gran parte de la conducta social se aprende observando e imitando a personas relevantes como sus papás, maestros y amigos. En este sentido, Garaigordobil (2005) menciona que la empatía, el respeto y la cooperación, se ve potenciada por la actividad lúdica, la cual da un buen proceso para que los niños se socialicen adecuadamente.

Autoestima. La socialización de los niños y su autoestima se refiere a qué tanto y cómo los niños se valoran a sí mismos, y para que esto ocurra, los niños necesitan tener experiencias donde ellos sean reconocidos, aceptados y triunfadores en sus interacciones sociales. Coopersmith (1967) menciona que la autoestima se desarrolla cuando un niño siente que es valorado por los otros que lo rodean. De igual manera, Harter (2012) menciona que para tener una activa y positiva autoestima, un niño debe estar siempre implicado en procesos sociales, lo cual, a su vez, incrementa la confianza, autonomía y capacidad de hacer relaciones sanas con otras personas.

2.3. Definición de Términos Básicos

El Juego. Es una actividad libre, voluntaria y recreativa que se lleva a cabo con el propósito de cooperar, competir o divertirse. Puede tener reglas específicas (o no) y fomentar el ingenio, la imaginación y las capacidades físicas o mentales.

Infantil. Es un adjetivo que se refiere a lo que pertenece o está relacionado con la infancia, la etapa de la vida humana que empieza con el nacimiento y termina alrededor de la pubertad. En ciertos países el término infante es una designación legal para los individuos de entre 1 y 5 años.

Estrategia. Es un plan de acciones a largo plazo que se coordina y tiene como objetivo alcanzar metas o propósitos concretos. Para ello, examina el entorno, distribuye recursos y toma decisiones con el fin de lograr una ventaja o un resultado esperado, ya sea en el campo militar, empresarial o personal.

La Didáctica. Es una división de la pedagogía que investiga y utiliza métodos, técnicas y estrategias con el objetivo de enseñar y hacer más fácil el aprendizaje con la finalidad de mejorar la transmisión entre estudiantes y profesores de saberes, competencias y valores.

El Proceso. Es un procedimiento que incluye una serie de etapas sucesivas o que supone avanzar. Asimismo, se refiere a la acción de seguir en un camino específico y por analogía, en el tiempo.

La socialización. Es el proceso permanente de la vida a través del cual las personas se familiarizan y asimilan los principios, valores, conductas y roles de su cultura y grupo social para volverse integrantes funcionales.

Motora. El término motor (o motriz) hace referencia a todo lo que tiene que ver con el movimiento del cuerpo, la coordinación y el desempeño de los músculos.

La creatividad. Es la capacidad de producir ideas novedosas, únicas y valiosas al fusionar conceptos de manera singular para solucionar problemas o innovar. Implica superar lo convencional y explorar puntos de vista distintos, lo que se puede aplicar en los negocios, la vida cotidiana, el arte y la ciencia.

Afectiva. Es el vasto campo de la vida mental que incluye estados como la emoción, la sensación, el sentimiento y el estado de ánimo. Hoy en día, todos estos estados que nos estimulan o influyen se conocen como afectos.

Interacción social. El proceso esencial de comunicación y reciprocidad entre dos o más individuos. En este proceso, los participantes se influyen mutuamente mediante el lenguaje, la conducta y las expresiones, con el objetivo de establecer vínculos, crear grupos y desempeñarse en la sociedad.

Comunicación. Es el proceso de intercambio básico de significados, ideas e información entre un emisor y un receptor mediante un código compartido como gestos o lenguaje y un canal texto o voz, que genera una comprensión recíproca.

Trabajo en Grupo. Consiste en que varias personas colaboran con el objetivo de conseguir un propósito común. Cada integrante contribuye con sus responsabilidades y habilidades individuales, pero se coordinan fuertemente para obtener resultados más allá de la simple suma de esfuerzos individuales.

2.4. Hipótesis de la Investigación

La hipótesis de investigación se entiende como una proposición provisional que establece una relación anticipada entre dos o más variables, construida con base en el marco teórico y en el análisis del problema investigativo. Al respecto, Hernández et al. (2014) afirman que la hipótesis guía el proceso de investigación porque hace posible explicar, prever y confrontar empíricamente los fenómenos analizados. Desde este punto de vista, la hipótesis no aparece de forma aleatoria; es el resultado del razonamiento lógico y de los fundamentos teóricos anteriores, lo que proporciona al estudio coherencia científica.

De igual manera, Kerlinger y Lee (2002) definen la hipótesis como una declaración especulativa sobre la relación entre variables que es susceptible de ser examinada a través de métodos empíricos. Los autores señalan que la hipótesis tiene un papel fundamental en la investigación cuantitativa, porque orienta la recopilación de datos y el análisis estadístico, lo cual posibilita aceptar o rechazar las proposiciones formuladas. Por lo tanto, una hipótesis bien formulada debe ser precisa, clara y susceptible de verificación para asegurar la validez del proceso de investigación.

2.4.1. Hipótesis General

Los juegos infantiles influyen significativamente en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

2.4.2. Hipótesis Específicas

Los juegos infantiles influyen significativamente en la identificación de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Los juegos infantiles influyen significativamente en el comportamiento de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

Los juegos infantiles influyen significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

2.5. Las Variables

Hernández et al. (2014) define las variables de investigación como las características o propiedades de un objeto o fenómeno que pueden cambiar y tomar

diferentes valores, ya sean cuantitativos o cualitativos, dependiendo de las unidades observadas. Por ejemplo, la variable "sexo" tiene dos posibles valores: masculino y femenino.

2.5.1. Variable Independiente.

Es el factor que determina, afecta o condiciona el comportamiento de otra variable en la investigación se conoce como variable independiente. La variable independiente es la que el investigador escoge para examinar su incidencia en otras variables y, de acuerdo con Bernal (2016) representa el antecedente o causa del fenómeno que se estudia. El autor enfatiza que es necesario establecer límites claros para esta variable con el fin de asegurar la consistencia del diseño metodológico e interpretar correctamente los resultados.

2.5.2. Variable Dependiente

Se define como la que cambia o reacciona ante el impacto de la variable independiente. Sabino (2014) sostiene que la variable dependiente, siendo el eje del análisis empírico de la investigación, es el resultado o efecto que se busca ver, medir o explicar. Su conducta posibilita la evaluación de si los factores o acciones sugeridas generan modificaciones notables en el fenómeno que se está analizando notables. en el fenómeno que se está analizando. Bunge (2013) también indica que la variable dependiente muestra el fenómeno observable cuya variación se ve influenciada por otros factores predefinidos. El autor subraya que es fundamental su adecuada operacionalización para garantizar la validez científica de la investigación, pues mediante ella se demuestra la relación causal entre las variables.

Variable independiente

Los juegos infantiles

Variable Dependiente

El proceso de la socialización

Dimensiones. Cada uno de los elementos importantes que componen una variable de estudio puede entenderse como una estructura de análisis. Bernal (2016) argumenta que las dimensiones de la variable son desagregaciones conceptuales de una variable compleja que hacen más sencillo su entendimiento teórico y posterior medición empírica. En este contexto las dimensiones permiten descomponer el fenómeno en estudio en partes significativas y coherentes con el marco teórico.

Indicador. Es una unidad medible y observable que permite dar evidencia sobre el comportamiento de una variable o de una dimensión. En este sentido, Arias (2020) argumenta que los indicadores son representaciones específicas verificables que, a través de datos empíricos, intentan evidenciar las ideas teóricas. Los indicadores permiten al investigador describir y medir objetivamente el fenómeno abstracto.

Definición conceptual. Es la explicación teórica de un indicador, dimensión o variable que está científicamente fundamentada derivada de las aportaciones de expertos. Según Sabino (2014), la definición conceptual determina los altibajos apriorísticos del concepto dentro de una disciplina dada, aclarando sus límites y evitando que una interpretación sea demasiado flexible. Cabe destacar que la definición conceptual de las variables, en su mayor parte, consiste en una abstracción expresada en palabras para ayudar a la comprensión del investigador y adaptarla a las exigencias del estudio.

Definición Operacional. Es la forma específica que tomará la evaluación de una dimensión o variable en el estudio. Según Hernández et al. (2014), operacionalizar una variable significa convertirla en métodos, técnicas y herramientas específicas que posibilitan su observación empírica. Se debe tener en cuenta en la definición operativa que el objetivo es obtener la mayor cantidad de información posible de la variable seleccionada para comprender su significado y adaptarlo a su situación. Para lograr este objetivo, es necesario realizar una revisión completa de la bibliografía existente sobre el tema de investigación.

3.4. Cuadro de Operacionalización de Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable Independiente Juegos Infantiles	El juego es una actividad social en la que los niños y las niñas, a través de la interacción con sus compañeros, consiguen apropiarse de su cultura. "Aprende las Relaciones sociales esenciales de su cultura al replicar y emular el comportamiento de los adultos. (Vygotsky, 1979)	Diseñara el material experimental para desarrollar la socialización de los niños y niñas mediante 10 actividades de aprendizaje con juegos infantiles.	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Ubicación de los niños 	Nominal No aplica (Material experimental)
			Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Organización • Distribución para los juegos 	
			Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La ejecución del juego • Respetando las reglas acordadas 	
			Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • La medición del resultado • Lo se espera alcanzar • Mediante preguntas 	
Variable Dependiente La socialización	La socialización en los niños y las niñas, para su mejor estudio, se ha dividido en tres dimensiones: la autoestima, la identificación y el comportamiento. Además, se clasificará como alta, media o baja. (Vega, 1987)	En la recolección de los datos sobre las dimensiones de la socialización se empleará la técnica de la observación cuyo instrumento es la ficha de observación.	Identificación	<p>Agradece cuando es necesario. Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros Relación con sus amigos Pide disculpas ante una mala acción. Comparte sus cosas con sus compañeros. Relación interpersonal</p>	Ordinal 4=AD: logro destacado 3=A: logro alcanzado 2=B: en proceso 1=C: en inicio
			Comportamiento	<p>Relación interpersonal</p>	
			Autoestima	<p>Se integra fácilmente al grupo. Se siente capaz de realizar diversas actividades. Relación consigo mismo</p>	

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque

En este estudio, se utilizará un enfoque cuantitativo ya que consiste en la medición objetiva y el análisis estadístico de los fenómenos estudiados, cuyo objetivo es explicar, verificar o predecir las relaciones entre variables. Al respecto Hernández et al. (2014) este método se distingue por el empleo de datos numéricos, la formulación de hipótesis y la implementación de procesos estadísticos que posibilitan verificar empíricamente las suposiciones establecidas. Así, el enfoque cuantitativo adopta un procedimiento sistemático, secuencial y deductivo que comienza con la teoría para luego someterla a verificación.

Kerlinger y Lee (2002) también afirman que el método cuantitativo intenta determinar leyes generales mediante la observación controlada y mediante la observación controlada y la medición exacta de las variables, lo que asegura la objetividad y la replicabilidad de los resultados de las variables, lo que asegura la objetividad replicabilidad de los resultados.

Los autores señalan que esta perspectiva reduce la subjetividad del investigador, dado que los datos se recogen a través de herramientas estandarizadas que garantizan la validez y confiabilidad de la investigación.

3.2. Tipo de Estudio

El presente trabajo de investigación será de tipo aplicada, al respecto Hernández et al. (2014) señala que la investigación aplicada se enfoca en emplear el saber científico de forma práctica, pues su objetivo fundamental es solucionar problemas específicos que surgen en situaciones reales. Este tipo de investigación, a diferencia de la investigación básica, no se restringe a extender teorías ya existentes; por el contrario, intenta actuar directamente en un contexto problemático y crear soluciones que tengan la posibilidad de ser ejecutadas a corto o medio plazo, particularmente en los campos social, comunitario y educativo. De igual modo Tamayo (2012) la investigación aplicada utiliza el conocimiento obtenido mediante la investigación científica para cambiar o mejorar una realidad en particular. Este tipo de investigación se basa en una necesidad práctica ya identificada y emplea técnicas sistemáticas para alcanzar resultados que ayuden a la optimización de procesos, la toma de decisiones o el perfeccionamiento de las prácticas profesionales.

3.3. Nivel Explicativo

El presente trabajo de investigación será de nivel explicativo. Según Arias (2016) el objetivo de la investigación explicativa es establecer las causas de los fenómenos sociales o educativos a través del análisis del impacto que una o varias variables independientes tienen sobre una variable dependiente. El autor indica que este tipo de investigación es fundamental cuando se busca verificar hipótesis y elaborar conclusiones que ayuden a robustecer el saber científico en situaciones concretas.

Por su parte, Tamayo (2012) argumentan que el nivel explicativo se enfoca en responder preguntas como "por qué" y "cómo", lo cual posibilita la interpretación de los hechos a partir de relaciones causales ya establecidas. En este sentido, se requiere un mayor rigor metodológico en este nivel porque necesita que se utilicen diseños que permitan el análisis sistemático de la relación entre las variables.

En tal sentido el nivel de investigación asumido será el nivel explicativo, debido a que habrá manipulación de variables, en este caso a través de los juegos infantiles que será influenciado el desarrollo del proceso de la socialización.

3.4. Método de Estudio

En el proceso de la investigación se utilizarán métodos para la búsqueda de información y la construcción de conocimiento, como:

3.4.1. Analítico - Sintético

Unda (2000) propone que el procedimiento simplifica el estudio y la categorización de las fuentes de información recolectadas para hallar la esencia de las ideas. Cabe mencionar que, este enfoque hace referencia a dos procesos inversos de la inteligencia que funcionan en conjunto: el análisis y la síntesis. El análisis es un proceso lógico que permite desglosar mentalmente un todo en sus componentes y atributos, en sus diversas relaciones, características y elementos. La síntesis es el proceso opuesto, que determina mentalmente la unión o mezcla de las partes previamente examinadas y facilita la identificación de vínculos y rasgos generales entre los componentes de la realidad. Opera a partir de la generalización de ciertas propiedades determinadas a partir del análisis. Debe incluir únicamente lo indispensable para entender lo que se sintetiza.

3.4.2. Inductivo-Deductivo

Unda (2000) expresa que la inducción y la deducción se complementan entre sí: a través de la inducción se derivan generalizaciones a partir de lo habitual en diversas

situaciones, luego de esa generalización se extraen diversas conclusiones lógicas, que a través de la inducción se convierten en generalizaciones enriquecidas, dando como resultado una unidad dialéctica. Es importante mencionar que, el enfoque inductivo-deductivo se compone de dos procesos opuestos: la inducción y la deducción. La inducción es un método de pensamiento donde se transita de la comprensión de situaciones específicas a una comprensión más amplia, que muestra lo que es habitual en los fenómenos personales.

3.4.3. *Hipotético-Deductivo*

Unda (2000) menciona que, en este enfoque, las hipótesis sirven como puntos de inicio para nuevas inferencias. Se parte de una hipótesis deducida de principios o leyes o propuesta por los datos empíricos, y utilizando las normas de la deducción, se llega a predicciones que son sometidas a comprobación empírica. Si se encuentra alineación con los hechos, se verifica la veracidad o no de la hipótesis inicial. Incluso, cuando se llega a predicciones empíricas contradictorias de la hipótesis, las conclusiones que se extraen son de gran relevancia, ya que evidencian la inconsistencia lógica de la hipótesis inicial y se requiere reconsiderarla.

3.4.4. *Métodos Teóricos*

Los métodos teóricos, de acuerdo con Hernández et al. (2014) hacen posible que se analice, interprete y sistematice el saber científico existente, lo cual los convierte en el fundamento conceptual de cualquier investigación. Estos métodos permiten a los estudiantes tener un entendimiento completo del objeto de estudio ya que permite revisar enfoques, teorías y conceptos previos que orientan la formulación de hipótesis y la construcción del marco teórico. También, Bernal (2016) señala que los métodos teóricos permiten al investigador organizar y estructurar el conocimiento y a partir de ellos distinguir regularidades, nexos causales y principios generales. En la investigación científica, estos métodos son esenciales para establecer la fundamentación teórica que soporte los hallazgos empíricos con ello, reafirmar la validez conceptual de la investigación.

3.4.5. *Método Experimental*

Kerlinger y Lee (2002) definen el método experimental como una técnica que, mediante el diseño de un proceso científico, consiste en la manipulación de una o más variables independientes en situaciones controladas y el análisis de los impactos que se producen en una variable dependiente. Este método tiene la posibilidad de establecer

relaciones de causa y efecto, por lo que se convierte en una herramienta básica para el estudio de la investigación en los niveles explicativos. Por su parte, Campbell y Stanley (2005) indican que el método experimental se caracteriza, desde la comparación de grupos que se tiene, normalmente, un grupo de control y un grupo experimental. También se caracteriza por el control sistemático de las variables extrañas.

3.4.6. Método Estadístico

De acuerdo con Hernández et al. (2014), el método estadístico se refiere al conjunto de procedimientos matemáticos que posibilitan la organización, análisis, procesamiento e interpretación de datos cuantitativos que se adquieren en el transcurso de una investigación. Este método es fundamental para convertir los datos en información relevante, lo que hace más fácil verificar las hipótesis y tomar decisiones científicas. Por otro lado, Triola (2018) menciona que el método estadístico sirve para describir rasgos de una muestra o población y para deducir conclusiones generales a partir de los datos recolectados. El autor indica que este método engloba técnicas de la estadística inferencial y descriptiva, que posibilitan sintetizar la información y fijar conclusiones con un margen de error determinado.

3.5. Diseños de Investigación pre Experimental

La presente investigación que se realizará, tendrá un diseño pre experimental, es decir se trabajará con un solo grupo de experimentación, de tal manera Hernández et al. (2014) señalan que los diseños pre experimentales se llaman así porque su grado de control es insignificante, el cual consiste en orientar una mejora o tratamiento a un grupo y posteriormente aplicar un medidor de no menos de un componente para notar el nivel del grupo en estas variables. Este diseño no satisface las necesidades de un experimento "puro". No hay control de variable independiente ni de los grupos de diferencia. Tampoco hay ninguna referencia anterior a cuál era el nivel del grupo en las variables dependientes antes de la mejora. Es totalmente imposible esperar establecer la causalidad con convicción, ni se controlan las fuentes de anulación interior.

En el presente estudio se empleará el diseño de un solo grupo pre test y post test. Con un solo grupo experimental, serán los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua con pretest y post test en un solo grupo, el mismo que se representa de la siguiente manera:

Donde:

G.E. Grupo experimental

01: Pre Test

02: Post Test

X: Manipulación de la variable independiente (Tratamiento con 10 sesiones experimentales de los juegos infantiles)

3.6. Población y Muestra

3.6.1. Población

La población, de acuerdo con Hernández et al. (2014) está compuesta por la totalidad de elementos, individuos u objetos que tienen propiedades comunes y sobre los cuales el investigador tiene la intención de extender las conclusiones del estudio. Estos elementos deben estar claramente delimitados de acuerdo a criterios como el espacio, el tiempo y rasgos específicos vinculados con el problema de investigación. También Arias (2016) define la población como el universo de estudio, o sea, la suma total de las unidades que satisfacen los requisitos definidos por el investigador. El autor indica que es esencial definir adecuadamente la población, puesto que la validez de los resultados y la relevancia de las conclusiones alcanzadas dependerán de ella.

En consecuencia, la población considerada para el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua. N=

4.1. Técnicas de Muestreo

En el presente trabajo de investigación se utilizará la técnica de no probabilística. Por su parte Arias (2016) indica que las técnicas de muestreo no probabilístico posibilitan la elección de los sujetos en estudio de forma deliberada o dirigida, tomando en cuenta su relevancia con respecto a los objetivos del estudio. El autor señala que, a pesar de que no se pueden generalizar estadísticamente los resultados, este tipo de muestreo es útil en investigaciones aplicadas y ayuda a acceder a la información pertinente. Según Tamayo (2012), el muestreo no probabilístico se utiliza cuando el investigador escoge a los participantes que satisfacen determinadas condiciones previamente establecidas. El muestreo por cuotas, el muestreo bolo de nieve, el muestreo intencional o por juicio y el muestreo por conveniencia son algunas de las técnicas más destacadas.

Muestra. De acuerdo con Hernández et al. (2014) la muestra es un subconjunto de la población que se escoge con el objetivo de obtener datos que faciliten la generalización de los resultados a la totalidad de dicha población. Los autores indican que, para asegurar la fiabilidad y la validez de los resultados, es necesario seleccionar la muestra utilizando procedimientos sistemáticos. Por su parte Arias (2016) describe la muestra como una sección importante de la población que el investigador escoge siguiendo criterios previamente fijados. El autor indica que la muestra tiene que mostrar las cualidades fundamentales de la población, porque de eso depende cuán precisas sean las inferencias y conclusiones del análisis.

En consecuencia, la muestra considerada para el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua. N=

3.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

En el proceso de la investigación para la recolección de datos se empleará la técnica de observación, cuyo instrumento es la ficha de observación, que permitirá recoger datos sobre la influencia de los juegos infantiles para desarrollar el proceso de la socialización.

Técnica de Observación. Al respecto Kerlinger y Lee (2002) sostienen que se basa en el registro objetivo, sistemático y controlado de los fenómenos tal como suceden en la realidad, sin que el investigador altere la conducta de las personas que son observadas. Esta técnica facilita el acceso a información directa, especialmente en investigaciones educativas y sociales. También Anguera (1990) menciona que para la observación científica hay un proceso en el que se determinan de antemano los comportamientos a observar, las condiciones de observación y los criterios de registro. La técnica, como señala el autor, describe el examen de comportamientos en entornos naturales, lo que aumenta la validez ecológica de los datos obtenidos.

Ficha de Observación. Según Anguera (1990), la hoja de observación es una herramienta metodológica que permite el registro sistemático y organizado de las actitudes, comportamientos o eventos que han sido definidos previamente en el proceso de observación. Este instrumento permite la recolección de datos de manera organizada y garantiza precisión y coherencia en el registro de la información. Además, Hernandez et al (2014) afirman que la hoja de observación es una herramienta que transforma las

dimensiones y variables de estudio en indicadores observables, lo que permite una medición objetiva en entornos naturales. Se utiliza con frecuencia en estudios sociales y educativos, especialmente cuando se examinan comportamientos y procesos interactivos.

3.8. Validez, Confiabilidad y Piloto

Se aseguro que la evaluación de la confiabilidad y validez de los instrumentos de medición es necesaria para dar el peso que la investigación se le toma en serio y que da resultados reales.

Validez. Para (Hernández, et al,2014) validez se refiere a que un instrumento mide efectivamente la variable que corresponde. La validez en un estudio cuantitativo asegura que los resultados que se obtengan se relacionen y sean de utilidad a los objetivos planteados. Los escritores resaltan como las formas principales de validez en investigaciones científicas la validez de criterio, la de constructo y la de contenido. Del mismo modo Arias (2016) indica que la validez garantiza que los ítems de la herramienta sean pertinentes y adecuados en relación a las dimensiones e indicadores de la investigación. En estudios educativos, la validez de contenido se determina generalmente a través de la evaluación de expertos que analizan qué tan relevantes, coherentes y claros son los ítems.

Por lo tanto, se recurre a ella para conocer la probabilidad de error probable en la configuración del instrumento. Mediante el juicio de expertos se pretende tener estimaciones razonables y las mejores conjeturas.

El instrumento diseñado para la recolección de datos se someterá a juicio de expertos, para luego validar dicho instrumento, cuyos resultados se procesará con el programa SPSS.

Confiabilidad. La confiabilidad, según lo que afirman Kerlinger y Lee (2002) se refiere al nivel de estabilidad y consistencia de los resultados que se logran cuando un instrumento de medición es aplicado. Cuando un instrumento genera resultados parecidos en condiciones semejantes, se considera confiable lo que asegura la exactitud de la medición.

Por otro lado, Bernal (2016) también señala que la confiabilidad se relaciona con la falta de errores aleatorios en las mediciones. En los estudios cuantitativos, los métodos estadísticos, como el coeficiente alfa de Cronbach, pueden determinar la fiabilidad; este último posibilita la evaluación de la consistencia interna del instrumento empleado.

Previo a comenzar el trabajo de campo, es importante realizar la prueba pedagógica en un grupo reducido de población. Esta prueba piloto debe asegurar las mismas condiciones de ejecución que el trabajo de campo auténtico. Se aconseja un grupo reducido de individuos que no sean parte de la muestra elegida pero sí de la población, o un grupo con rasgos parecidos a los de la muestra estudiada, alrededor de 14 a 30 personas.

Teniendo en cuenta lo anterior el instrumento válido se someterá a pilotaje, aplicando a un grupo equivalente ajeno a la muestra, su resultado de proceso con el programa SPSS para conocer la confiabilidad de los ítems.

Pilotaje. Al respecto Carrasco (2019) señala que una prueba piloto se refiere a un ensayo inicial a escala reducida de un método o herramienta de investigación (como un cuestionario) llevado a cabo antes del estudio principal con el objetivo de evaluar su factibilidad, detectar posibles dificultades y perfeccionar el diseño.

De acuerdo con el autor mencionado, esta prueba consiste en administrar el instrumento a personas con características semejantes a las de la muestra objetivo de investigación, se somete a prueba no solo el instrumento de medición, sino también las condiciones de aplicación y los procedimientos involucrados.

3.9. Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos

Hernández et al. (2014) mencionan que la codificación, la clasificación, la tabulación y la organización de los datos son ejemplos de procesos sistemáticos que se llevan a cabo después de la recolección de información. Este proceso permite transformar los datos brutos en información interpretable y estructurada para su posterior análisis estadístico.

En este caso se aplicará la estadística para realizar las tablas de frecuencias correspondientes, para anotarlas y medirlas y de esta manera evaluarlas y analizarlas en cuanto a su validez y confiabilidad.

Es necesario el procesamiento de datos, ya que los datos en bruto no responden a las preguntas, por lo cual se debe definir la forma en que se van a agrupar, codificar y resumir los datos recolectados.

Después de haber realizado los cuestionarios, se analizarán e interpretarán los datos recogidos para el informe final, a través de cuadros estadísticos realizados en la última versión del programa estadístico SPSS.

Por otro lado, para Bernal (2016), el procesamiento de datos es una etapa de la investigación cuantitativa, que garantiza la limpieza y coherencia de los datos. El autor destaca el uso de instrumentos informáticos, como programas estadísticos y hojas de cálculo, para garantizar la exactitud y evitar errores en el tratamiento de datos.

La evidencia recolectada a través de una recolección meticulosa y organizada de un estudio debe convertirse en datos o números. Al incorporar y darle consistencia a los hallazgos de una investigación, el investigador debe poseer la habilidad de sintetizar y exponer datos de forma organizada, simple y comprensible, de manera que sean entendidos tanto por otros científicos como por los evaluadores y lectores. La estadística descriptiva es la disciplina de la estadística que propone sugerencias para condensar la información en cuadros o tablas, gráficos o figuras.

3.10. Aspectos Éticos

Al respecto Hernández et al. (2014) afirman que los elementos éticos en la investigación aseguran el cumplimiento de la dignidad, los derechos y el bienestar de quienes participan, además de un uso responsable de la información adquirida. En investigaciones educativas, sobre todo las que incluyen niños, es esencial garantizar que se lleven a cabo con principios de justicia, respeto y responsabilidad.

La presente investigación está orientado y regido a las normas de redacción APA Séptima Edición. Por otro lado, es importante mencionar que durante el trabajo de investigación los nombres de los participantes que serán utilizados a lo largo de la investigación serán guardados confidencialmente donde se respetara la privacidad e integridad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, ya que son menores de edad por lo cual se redactará y se emitirá una autorización donde se dará conocer a los padres de familia, docentes y directos de la Institución en estudio donde se llevará a cabo la investigación.

IV. ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1. Recursos

Recursos Humanos

Investigadora

Cusiche Huaman, Yovana Yanet

Asesor

Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

Participantes:

Los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial de Otari 2025

4.2. Recursos Materiales

Los recursos materiales posibilitarán la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

- Materiales de escritorio
- Material bibliográfico digital e impresa.
- Equipos tecnológicos.
- Servicios

4.3. Presupuesto

Bienes

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
MATERIALES DE ESCRITORIO			
Papel bond	2 millares	30.00	60.00
Lapiceros	1 cajas	15.00	15.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	1 caja de	2.00	24.00
Plumones	12unidades	20.00	20.00
Resaltadores	1 estuches	3.00	6.00
EQUIPO TECNOLÓGICO			
Cámara fotográfica	2 unidades	500.00	500.00
Tinta de impresora	1 unidad	120.00	480.00
USB de 16MB	4 unidades	35.00	35.00
Equipo de cómputo	1 unidad	2 000.00	2 000.00
Celular	1 unidad	500.00	500.00
Impresora	1 unidad	1000.00	100.00
Otros	--	--	200.00
Total, parcial			S/ 2500.00

Servicios

Viáticos	10 salidas	50.00	700.00
Movilidad	10 salidas	10.00	140.00
Anillado del proyecto	7 unidades	7.00	49.00
Empastado del informe	4 unidades	20.00	80.00
Internet	6 meses	30.00	180.00
Impresión del proyecto	3 unidades	15.00	45.00
Validación y fiabilidad del instrumento	3 unidades	100.00	300.00
Procesamiento de datos	1 unidades	100.00	100.00
Impresión del informe de investigación	6 unidades	20.00	100.00
Material experimental	2 unidades	0.10	40.00
Fotocopiado	100 hojas	0.35	35.00
Quemado en CD del informe	2 unidades	4.0	8.00
Otros			200.00
Total, parcial			S/ 1300.00

Resumen total del presupuesto:

PRESUPUESTO	TOTAL (S/.)
Bienes	S/ 2500.00
Servicios	S/ 1300.00
TOTAL	S/ 3800.00

4.4. Financiamiento

La investigación será autofinanciada por la investigadora.

Referencias

- Anguera, M. T. (1990). *Metodología observacional*. PPU. https://conductitlan.org.mx/04_Investigacion/Materiales/E_La%20metodologia%20observacional.pdf
- Arancibia, V., Herrera, P., y Strasser, K. (2011). *Psicología de la educación*. Pearson Educación.
- Araujo, D. E. (2024). *El juego y la socialización en niños de la Institución Educativa N°20403 Carlos Martínez Uribe Distrito de Huaral 2022*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9401/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, F. G. (2016). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Episteme. <https://www.episteme.com.ve/libros/arias-proyecto-investigacion.pdf>
- Arias, F. G. (2020). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Episteme. <https://www.academia.edu/44667592>
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. Prentice Hall. <https://psycnet.apa.org/record/1985-98423-000>
- Berger, P. L., y Luckmann, T. (1996). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu. https://www.amorrortu.com/libro/la-construccion-social-de-la-realidad_9789505180099
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación. <https://www.academia.edu/37211837>
- Bodrova, E., y Leong, D. J. (2007). *Herramientas de la mente: El enfoque vygotskiano de la educación infantil temprana*. Pearson. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/tools-of-the-mind/P200000006581>
- Bronfenbrenner, U. (1994). *Modelos ecológicos del desarrollo humano*. En T. Husen y T. N. Postlethwaite (Eds.), *Enciclopedia internacional de educación* (Vol. 3, págs. 1643-1647). Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780080448947000459>

- Bruner, J. S. (1986). *Mentes reales, mundos posibles*. Harvard University Press.
<https://books.google.com/books?id=Qm5AAAAAMAAJ>
- Bühler, K. (1930). *El desarrollo mental del niño*. Routledge.
<https://archive.org/details/mentaldevelopmen00bhlr>
- Bunge, M. (2013). *La investigación científica: Su estrategia y su filosofía*. Siglo XXI Editores. <https://www.academia.edu/31747248>
- Cabay, J. A. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de socialización y 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/bitstream/51000/13364/1/CABAY%20ACHI%20JE%20NIFER%20ALEXANDRA-.pdf>
- Caillois, R. (2001). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. <https://www.fce.com.mx/detalle-libro/los-juegos-y-los-hombres/9789681612038>
- Campbell, D. T., y Stanley, J. C. (2005). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. Amorrortu.
<https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigacic3b3n-social.pdf>
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Chatarina, D. K. (2024). *Explorando el impacto de la arena de juego cinética en la socialización y la independencia de los niños en edad preescolar*. Revista asiática de salud y ciencia. p-ISSN: 2980-4302. Vol. 3 Núm. 2 febrero 2024.
<https://ajhsjournal.ph/index.php/gp>
- Chateau, J. (1973). *El juego del niño*. Kapelusz. <https://archive.org/details/el-juego-del-nino>
- Chateau, J. (1973). *El juego del niño*. Kapelusz. <https://archive.org/details/el-juego-del-nino>
- Comisión Europea. (2025). *Monitor de Educación y Formación 2025*.
https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor/en/comparative-report/chapter-3.html?utm_source.

- Coopersmith, S. (1967). *Los antecedentes de la autoestima*. Freeman.
- Decroly, O. (1987). *La función de globalización y la enseñanza*. Morata.
<https://www.edmorata.es/libros/la-funcion-de-globalizacion-y-la-ensenanza>
- Durkheim, É. (2002). *Educación y sociología*. Península.
<https://www.casadellibro.com/libro-educacion-y-sociologia/9788429736176>
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Visor.
<https://www.worldcat.org/title/psicologia-del-juego/oclc/7589487>
- Erikson, E. H. (1993). *Infancia y sociedad*. Norton.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Aprendizaje a través del juego*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-Traves-Del-Juego.pdf>
- Fröbel, F. (1887). *La educación del hombre*. D. Appleton and Company.
- Gallahue, D. L., y Ozmun, J. C. (2006). *Comprensión del desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes y adultos*. McGraw-Hill.
<https://www.mheducation.com/highered/product/understanding-motor-development-gallahue/M9780072973008.html>
- Garaigordobil, M. (2005). *Intervención psicológica a través del juego*. Desclée de Brouwer.
- Giddens, A. (2010). *Sociología*. Alianza Editorial.
<https://www.alianzaeditorial.es/libro/sociologia/anthony-giddens-9788420684865>
- Gross, K. (1901). *El juego del hombre*. Appleton.
<https://archive.org/details/playofman00gros>
- Hargie, O. (2011). *Comunicación interpersonal especializada: investigación, teoría y práctica*. Routledge. <https://www.routledge.com/Skilled-Interpersonal-Communication/Hargie/p/book/9780415585155>
- Harris, J. R. (1995). *¿Dónde está el entorno del niño? Una teoría de la socialización grupal del desarrollo*. *Psychological Review*, 102(3), 458–489.
<https://psycnet.apa.org/record/1995-42309-001>
- Harter, S. (2012). *Perfil de autopercepción infantil: Manual y cuestionarios*. Universidad

de Denver.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education. <https://www.academia.edu/40119690>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: Un estudio del elemento lúdico en la cultura*. Routledge. (Obra original publicada en 1938).

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Tasa neta de asistencia escolar a educación inicial de niñas y niños de 3 a 5 años de edad en Perú (Boletín Estadístico)*. https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_ninez_amj2024.pdf

Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1999). *Aprendiendo juntos y solos: Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Allyn y Bacon. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/learning-together-and-alone/P200000002603>

Kamii, C. y DeVries, R. (1999). *Los niños pequeños reinventan la aritmética: Implicaciones de la teoría de Piaget*. Teachers College Press. <https://www.tcpress.com/young-children-reinvent-arithmetic-9780807738995>

Kerlinger, F. N., y Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill. <https://www.academia.edu/37772855>

León, M. A. (2024). *El juego infantil y la socialización en niños y niñas de Primaria Ayacucho, 2021*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. <https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7120>

Maccoby, E. E. (2007). *Panorama histórico de la investigación y la teoría de la socialización*. En J. E. Grusec y P. D. Hastings (Eds.), *Manual de socialización* (pp. 13-41). Guilford Press. <https://www.guilford.com/books/Handbook-of-Socialization/Grusec-Hastings/9781593853316>

Medina, N. (2025). *La estrategia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de los niños de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Cutervo, Cajamarca, 2021*. [Tesis de Bachiller]. Universidad Nacional de

Cajamarca.

https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/8696/B016_71099284_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Méndez, C. E. (2011). *Metodología: Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales*. Limusa.
<https://www.academia.edu/34973118>

Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia*. Biblioteca Nueva. <https://www.casadellibro.com/libro-el-metodo-de-la-pedagogia-cientifica/9788432211236>

Moyles, J. (2010). *La excelencia del juego*. Open University Press.
<https://www.mheducation.co.uk/the-excellence-of-play-9780335240133-emea-group>

Moyles, J. (2010). *La excelencia del juego*. Open University Press.
<https://www.mheducation.co.uk/the-excellence-of-play-9780335240133-emea-group>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2025). *Informe Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia: El derecho a una base sólida*. https://www.unesco.org/es/articles/informe-mundial-sobre-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia-el-derecho-una-base-solida?utm_source.

Orlick, T. (2006). *Juegos y deportes cooperativos*. Cinética humana.
<https://us.humankinetics.com/products/cooperative-games-and-sports>

Ortega, R. (1996). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Aljibe.
<https://www.worldcat.org/title/juego-infantil-y-la-construccion-social-del-conocimiento/oclc/36399252>

Papalia, D. E., Wendkos, S., y Duskin, R. (2015). *Desarrollo humano*. McGraw-Hill.
<https://www.mheducation.com.mx/desarrollo-humano-papalia-9781456266867-latam>

Papalia, D. E., y Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano*. McGraw-Hill.
<https://www.mheducation.com.mx/desarrollo-humano-papalia-9781456277269-latam>

- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. W. W. Norton & Company.
- Sabino, C. (2014). *El proceso de investigación*. Episteme.
<https://www.academia.edu/37024734>
- Shaffer, D. R., y Kipp, K. (2014). *Psicología del desarrollo: Niñez y adolescencia*. Aprendizaje Cengage.
- Slavin, R. E. (2014). *Aprendizaje cooperativo*. Pearson Educación.
<https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/cooperative-learning/P200000006216>
- Smilansky, S. (1968). *Los efectos del juego socio dramático en niños preescolares desfavorecidos*. Wiley. <https://psycnet.apa.org/record/1968-35009-000>
- Sucasaire, J. y Ticona, R. (2023), *Métodos estadísticos*. Guía básica para el uso de la estadística inferencial en investigación. Perú.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/server/api/core/bitstreams/79500a48-1129-f835-f06e-2c36fe5b1a00/content>
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
<https://www.limusa.com.mx/el-proceso-de-la-investigacion-cientifica>
- The Times. (2025). *Según la NSPCC, solo el 25 % de los niños juegan cara a cara a diario*. https://www.thetimes.com/uk/science/article/just-25-per-cent-of-children-play-face-to-face-daily-nsppcc-finds-swfnxlsj9?utm_source.
- Triola, M. F. (2018). *Estadística*. Pearson Educación.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2015/09/estadistica.pdf>
- Unda, R. (2000) *Metodología I*. Compilación y adaptación. Ecuador. Abya -Yala Editing.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10614/6/metodologia%201.pdf>
- Valderrama, S. y Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis*. Editorial San Marcos
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Wentzel, K. R. y Looney, L. (2007). *Socialización en entornos escolares*. Revista Grusec y P. D. Hastings (Eds.), Manual de socialización (p. 382-403). Guilford Press.

<https://www.guilford.com/books/Handbook-of-Socialization/Grusec-Hastings/9781593853316>

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>

Zabalza, M. A. (2010). *Didáctica de la educación infantil*. Narcea.

ANEXOS

Anexo 1

RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 229-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 246-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de setiembre del 2023

Visto, el **INFORME N° 05-2023-ASESOR DE INVESTIGACIÓN -PPD 2022/EESPP "JSCO"-HTA** con Expediente N° TM20232143-F de fecha 15/09/2023, presentado por el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, Formador del curso de Investigación II del Programa de Profesionalización Docente y los proyectos de investigación adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes participantes del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 1 – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador/Asesor de Investigación Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	BAEZ CHIPANA, JHICELA	El uso de canciones folclóricas en el desarrollo de la expresión oral en los niños y las niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 431-24 /Mx-U de San Miguel de Rayme, Carhuanca, Vilcas Huamán 2023.
2	BAZAN ONOFRE, MARISELA	Uso de adivinanzas quechuas en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N.º 38268/Mx-P de Sivia, Huanta 2023.
3	BENDEZU ROJAS, GUISELA BRIJEDA	El uso de cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa N.º 429-81/Mx-P de Villa Mejorada, Llochegua, Huanta 2023.
4	CARDENAS HUAMAN, ANA MARIA	Uso de material reusable en el desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38266/Mx-P "Nuestra Señora de las Mercedes" de Huanta 2023.
5	CARDENAS LUJAN, ESTEFANI	Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 2006/Mx-U "José Olaya" de Satipo, Junín 2023.
6	CARDENAS VIDALON, SUSANA	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-68/Mx-U "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Huamanga, Ayacucho 2023.
7	CCORIMANYA ÑAUPARI, LIZBETH	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 284/Mx-U "José de la Torre Ugarte" de Palermo, El Carmen, Churcampá 2023.



8	COCHATOMA ROJAS, JUNIAS ESTEFANAS	Los juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-12/Mx-U de Mollepata, Ayacucho 2023.
9	CRESPO NINAMANCCO, RUTH MARIA	Influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 112 /Mx-P "Rosa Richter de Ayarza" de Huanta 2023.
10	CUSICHE HUAMAN, YOVANA YANET	Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.
11	DAVILA GUTIERREZ, LUZ ESTER	La arteterapia en el desarrollo del bienestar socioemocional en niñas y niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38266/Mx-P "Nuestra Señora de las Mercedes" de Huanta 2023.
12	DELGADILLO SÁNCHEZ, CINTHIA	Los cuentos andinos como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-4/Mx-M de Huaychao, Uchuraccay, Huanta 2023.
13	GALVEZ URQUIZO, MADELEINE	El uso de títeres en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa N.º 429-111/Mx-U de Huantachaca, Huanta 2023.
14	GAVILAN BENDEZU, PILAR	La música infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-126/Mx-U de Chamana, Luricocha, Huanta 2023.
15	MENDOZA RIVERA, MARIA ANGELICA	El uso de pictogramas en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-109/Mx-U de Chuyas, Uchuraccay, Huanta 2023.
16	MERCADO TAMBRACC, KENDRA RAQUEL	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 417/Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta 2023.
17	MORALES RAMIREZ, YASMINA	La técnica de modelado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38709/Mx-P "Sector Teresa" de Teresa, Unión Asháninka, La Convención, Cusco 2023.
18	ÑAUPA MEDINA, VIKY	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 429-109/Mx-U de Chuyas, Uchuraccay, Huanta 2023.
19	PALOMINO ARAUJO, ANA MARÍA	Uso de imágenes visuales en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 429-97/Mx-U de Hatun Wasi, Huayllay, Luricocha, Huanta 2023.
20	PEÑA AMANTE, LIZ VALERIA	Cuenta cuentos amazónicos en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de la Institución





		Educativa Inicial N.º 38268/Mx-P "Centro Base" de Sivia, Huanta 2023.
21	PINEDA ROJAS, NILA	Las canciones infantiles y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 425-34/Mx-U de Santa Rosa, Anteccasa 2023.
22	ROMERO ESCOBAR, ALICIA	El uso de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa N.º 38597/Mx-U de Caservine Norte, Sivia, Huanta 2023.
23	TAIPE PARE, TANIA JEANETH	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-54/Mx-U de Santa Rosa de Araujo, Santillana, Huanta 2023.
24	TORRE QUISPE, GISELA	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-136/Mx-U de Masingana, Santillana, Huanta 2023.
25	YLLISCA SEGOVIA, MARGARITA	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 357/MX-U de Chilcas, La Mar 2023.

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mayjano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Anexo 2

RD de Expedito del trabajo de investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 08-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0086-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 23 de enero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250307-F y TM20250308-F de fecha 23/01/2025;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.



Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2022 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	CARDENAS VIDALON, SUSANA	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-68/Mx-U "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Huamanga, Ayacucho 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CUSICHE HUAMAN, YOVANA YANET	Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.



Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Anexo 3

RD de autorización de Sustentación del Trabajo de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0102-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 10 de febrero del 2025

Visto, el Expediente **TM20250391-F** de fecha **30 de enero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expediente No 036-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **23 de enero de 2025**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.:**

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 429-83/Mx-P DE YARURI, LLOCHEGUA, HUANTA 2023.	
AUTOR(A)	CUSICHE HUAMAN, YOVANA YANET
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	20 DE FEBRERO DE 2025
HORA	4.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

RD de Designación de Jurados.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0103-2025 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 10 de febrero del 2025

Visto, el Expediente **TM20250391-F** de fecha **30 de enero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 036-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **23 de enero de 2025**;

CONSIDERANDO:



La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;**

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 429-83/Mx-P DE YARURI, LLOCHEGUA, HUANTA 2023.

AUTOR (A)	CUSICHE HUAMAN, YOVANA YANET
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	20 DE FEBRERO DE 2025
HORA	4.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
 Dir. Adm. (01)
 Sec. Acad. (01)
 Archivo (01)
 WMAV/D.G. (e)
 prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 HUANTA
 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 5. La Matriz de consistencia.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la institución educativa inicial N°429-83/Mx-p de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

INVESTIGADORA: Yovana Yanet Cusiche Huaman

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIÓN	METODOLOGÍA Y DISEÑO	ÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION
<p>¿Cómo influyen los juegos infantiles en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>➤ ¿Cómo influyen los juegos infantiles en la identificación de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?</p> <p>➤ ¿Cómo influyen los juegos infantiles en el comportamiento de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?</p> <p>➤ ¿Cómo influyen los juegos infantiles en la autoestima de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023?</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos infantiles en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.</p> <p>Objetivo específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la influencia de los juegos infantiles en la identificación de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023. • Establecer la influencia de los juegos infantiles en el comportamiento de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023. • Establecer la influencia de los juegos infantiles en la autoestima de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023. 	<p>Los juegos infantiles influyen significativamente en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.</p> <p>Hipótesis específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos infantiles influyen significativamente en la identificación de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023. • Los juegos infantiles influyen significativamente en el comportamiento de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023. • Los juegos infantiles influyen significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023. 	<p>Variable Independiente Los juegos infantiles</p> <p>Dimensiones: Presentación Organización Desarrollo Evaluación</p> <p>Variable dependiente El proceso de la socialización</p> <p>Dimensiones: Identificación Comportamiento Autoestima</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Investigación aplicada Nivel: Explicativo Métodos: Deductivo Método general Método específico Diseño de investigación experimental E: 01 X 02 Donde: G.E. Grupo Experimental. 01: Pre Test 02: Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente. Población La población está conformada por los niños y niñas de 3, 4 y 5 años Muestra La muestra se ha seleccionado a los niños y niñas de 3 y 4 años. Técnica muestreo Se ha seleccionado, mediante la técnica de muestreo no probabilístico intencional, quienes representan al grupo experimental de un solo grupo control.</p>	<p>Observación. Es una técnica que nos permite realizar una percepción directa o indirecta del fenómeno educativo sobre los cambios en el que se da los cambios en el aprendizaje significativo.</p> <p>Ficha de observación Se utiliza con frecuencia en la investigación pedagógica con el objetivo de diagnosticar y controlar el estado de comprensión de la información, indagación y experimentación del problema. El test se someterá a la prueba validez por juicio de experto y luego se hará un pilotaje aplicando el test después de la aplicación del material.</p> <p>Métodos de análisis de datos. El análisis de datos recolectados se tabulará en la tabla de frecuencia gráficos, absolutos y porcentajes. Cuyo análisis de resultados se muestra en forma cuantitativa, quiere decir con estadística descriptiva en cuadros y tablas, mientras la estadística inferencial se utilizará para la prueba de normalidad y prueba de hipótesis.</p>

Anexo 6

Operacionalización de las variables en estudio.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable Independiente Juegos Infantiles	Vygotsky (1979) manifiesta que: “El juego es una actividad social en la que el niño y niña, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de su cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos” (p. 263). Todo juego debe tener la secuencia, como se presenta a continuación, por (Chateau, 1989) presentación, organización, desarrollo y evaluación.	Diseñara el material experimental para desarrollar la socialización de los niños y niñas mediante 10 actividades de aprendizaje con juegos infantiles.	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Ubicación de los niños 	Nominal No aplica (Material experimental)
			Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Organización • Distribución para los juegos 	
			Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La ejecución del juego • Respetando las reglas acordadas 	
			Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • La medición del resultado • Lo se espera alcanzar • Mediante preguntas 	
Variable Dependiente Socialización	La socialización para su mejor estudio en los niños/as se ha dividido en tres dimensiones: autoestima, identificación y comportamiento así mismo será categorizada en alto, medio y baja. (Vega ,1987)	En la recolección de los datos sobre las dimensiones de la socialización se empleará la técnica de la observación cuyo instrumento es la ficha de observación.	Identificación	<p>Agradece cuando es necesario. Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros Relación con sus amigos Pide disculpas ante una mala acción.</p>	Ordinal AD: logro destacado A: logro alcanzado B: en proceso C: en inicio
			Comportamiento	<p>Comparte sus cosas con sus compañeros. Relación interpersonal Se integra fácilmente al grupo. Se siente capaz de realizar diversas actividades. Relación consigo mismo</p>	
			Autoestima		

Anexo 7

Matriz Instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	N° ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos infantiles	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación ✓ Ubicación de los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Si diseña el material experimental o plan experimental, para desarrollar las 10 actividades experimentales con la variable dependiente. 	Observación	Material experimental (proyecto o taller de aprendizaje para trabajar la investigación)	nominal	No aplica
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organización ✓ Distribución para los juegos 					
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejecución del juego ✓ Respetando las reglas acordadas 					
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La medición del resultado ✓ Lo que se espera alcanzar ✓ Mediante preguntas 					
VARIABLE DEPENDIENTE Socialización	identificación	<ul style="list-style-type: none"> • Agradece cuando es necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es respetuoso frente a sus compañeros • Sabe agradecer cuando es necesario 	Observación	ficha de observación	Ordinal	Nivel de desempeño 4 AD 3 A 2 B 1 C
		<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe reconocer cuando ha cometido errores • Interactúa con sus compañeros. 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Relación con sus amigos 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa libremente sin limitaciones en juegos. • Sabe expresar de manera positiva frente al grupo 				
	comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Pide disculpas ante una mala acción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pide disculpa a la persona que la ofendió • Respeto las normas o reglas en el aula 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Comparte sus cosas con sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta regla de los juegos y actividades entre sus compañeros • Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Relación interpersonal 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte juegos, intercambiando roles. • Opina libremente sus ideas, frente al grupo sin temor. 				
	autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra fácilmente al grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en grupo de juego sin mostrar agresión • Respeto en turno en los juegos u otras actividades que se realiza 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Se siente capaz de realizar diversas actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra fácilmente al grupo • Se solidariza y apoya a alguien que lo necesita 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Relación consigo mismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Se respeta así mismo • Expresa sus sentimientos cuando se siente alegre, triste, enojado y con miedo. 				



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri - Llochegua Huanta, 2023

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	WALTER MARJANO PACE VALLAR	DNI	28576395
Título Profesional	LICENCIADO EN EDUCACION		
Especialidad	EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado Académico	DOCTOR		
Mención	EDUCACION		

Lugar y Fecha: Huanta, 24 de febrero 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°429-83/Mx-P de Yaruri - Llochegua Huanta, 2023

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Wilmer Rivera Fuentes	DNI	28293740
Título Profesional	Lic. en Educación Secundaria		
Especialidad	Lengua y Literatura		
Grado Académico	Magister		
Mención	Docencia Universitaria y Gestión Educativa		

Lugar y Fecha: Huanta, 24 de febrero 2023

.....

Anexo 10.

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item 1	32.2308	12.692	.525	.820
Item 2	32.3077	14.064	.249	.835
Item 3	32.4615	12.769	.567	.817
Item 4	32.1538	14.141	.412	.827
Item 5	32.2308	14.026	.324	.830
Item 6	32.1538	14.141	.412	.827
Item 7	32.2308	14.026	.324	.830
Item 8	32.2308	13.192	.639	.816
Item 9	32.2308	14.026	.324	.830
Item 10	32.0000	12.500	.478	.825
Item 11	32.1538	14.308	.330	.830
Item 12	32.0000	13.333	.416	.827
Item 13	32.2308	14.526	.143	.838
Item 14	32.2308	13.192	.639	.816
Item 15	32.2308	14.359	.203	.836
Item 16	32.2308	13.192	.639	.816
Item 17	31.8462	11.808	.707	.806
Item 18	32.1538	14.141	.412	.827

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.834	18

Anexo 10.

Material experimental

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



PLAN DE APLICACIÓN

**LOS JUEGOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA EL PROCESO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 3 y 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N.º 429-83/Mx-P DE YARURI, LLOCHEGUA, HUANTA
2023.**

Proyecto para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

Cusiche Huaman, Yovana Yanet

ASESOR

Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2023

PLAN DE APLICACIÓN

OBJETIVO GENERAL.

Aplicar los talleres de aprendizaje de los juegos infantiles en el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N.º429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Emplear los talleres de aprendizaje los juegos infantiles en el desarrollo de la identificación de los niños y niñas.
- ❖ Utilizar los talleres de aprendizaje los juegos infantiles en el desarrollo del comportamiento de los niños y niñas.
- ❖ Emplear los talleres de aprendizaje los juegos infantiles en el fortalecimiento de la autoestima de los niños y niñas.

PROYECTO DE TALLERES DE APRENDIZAJE



I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : 429-83 Mx/P YARURI LLOCHEGUA
1.2. Directora : LEYDI VANESSA CORNEJO MARQUINA

1.3. Profesora : YOVANA YANET CUSICHE HUAMAN
1.4. Duración : 45 min
1.5. Edad : 3 Y 4 años.

II. NOMBRE DEL TALLER : "JUGANDO Y MOVIENDO MI CUERPO SOY FELIZ PARA SOCIALIZAR"

III. SITUACION SIGNIFICATIVA:

La institución Educativa Inicial N° 429-83/Mx-P YARURI -LLOCHEGUA Distrito de Llochegua Provincia Huanta, departamento de Ayacucho del presente año 2023, cuenta con problemática educativa siendo una de ellas la escasa socialización de los estudiantes, por lo que es necesario hacer uso de los juegos infantiles que ayude a superar esta situación que refleja en las bajas actitudes de interacción social.

Por medio de este Taller, queremos lograr que los niños y niñas de 3 y 4 años, satisfagan su interés por descubrir y manipular los objetos y materiales de psicomotricidad, ya que su aplicación se justifica en tratar de contribuir a mejorar la socialización en los niños y niñas las dificultades, emocionales y cognitivas que están impidiendo el aprendizaje de los niños y niñas y su desarrollo normal.

Para tal hemos programado este taller en el cual se realizará diferentes Actividades y movimientos libres con su cuerpo, contando con el apoyo y participación de los Padres de Familia, logrando en conjunto relacionarnos con nuestro entorno y así poder pensar, sentir y actuar en forma integrada, manifestándolo todo el tiempo a través del cuerpo y de nuestras conductas socializando en grupos conociéndose entre sí y compañeros.

IV. ¿QUE LOGRARAN LOS NIÑOS EN ESTE PROYECTO?

AREA PSICOMOTRIZ			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
COMPETENCIAS	CAPACIDAD	3 AÑOS	4 AÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>. Comprende su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca 	<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal,

		<p>la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	<p>acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.
--	--	---	---

V. SELECCIÓN DE ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA DESARROLLAR:

MARTES	VIERNES	MARTES	VIERNES	MARTES	VIERNES
<p>APLICAR EL PRE TEST (TODOS LISTOS PARA CONTAR)</p> 	<p>LANZAN LA PELOTA CON SU COLOR</p> 	<p>JUEGO DE ORDENAR SEGÚN LA SERIE</p> 	<p>ME PONGO DE ACUERDO DURANTE EL JUEGO</p> 	<p>EL TUNEL DE LAS ULAS</p> 	<p>SALTANDO ENTRE CIRCULOS</p> 
MARTES	VIERNES	MARTES	VIERNES		
<p>JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS</p> 	<p>CANGUROS SALTARINES</p> 	<p>LA SUPER TELA</p> 	<p>APLICAR EL POS TEST (CARRERA DE ANIMALES)</p> 		

VI. **EVALUACION:** Diaria y al finalizar el Taller se evalúa con los niños y niñas

Bibliografía: Matriz de Capacidades MINEDU

Como desarrollamos proyectos en el Aula

Rutas de Aprendizaje Curricular

LEYDI VANESSA CORNEJO MARQUINA
DIRECTORA

YOVANA YANET CUSICHE HUAMAN
DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	TODOS LISTOS PARA CONTAR
ÁREA	PSICOMOTRIZ
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente. 	<p>3 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales</p> <p>4 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</p>
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> - Papel sabana - Imágenes de mariquitas - Números - Círculos de papel - Cinta o limpiapiés tipo 	<p>Juega con diferentes objetos y cuenta cada uno de ellos utilizando los números, comparte con los demás que parte de su cuerpo utilizo durante el juego.</p>

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea:

La docente en asamblea les propone los niños y niñas realizar un juego, la docente les pregunta a los niños y niñas ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar!

Calentamiento:

Cada niño y niña se desplaza dando palmadas: arriba, al frente, a un lado y otro. Caminando, saltando y corriendo. Continuarán caminando hasta que la docente toque el pito cambian de dirección y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.



DESARROLLO

Exploración de material:

La docente les muestra a los niños y niñas el material:

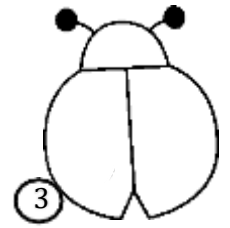
- Papel sabana
- Imágenes de mariquitas
- Números

- Círculos de papel
- Cinta o limpia tipo

Expresividad motriz:

La docente les dice a los niños y niñas:

1. Se forma dos equipos, cada equipo tiene su material.
2. Un niño corre y pega los círculos de acuerdo a la cantidad que tiene cada mariquita.
3. El equipo que termina menciona la palabra **“LOS NÚMEROS”**.

**Relajación:**

Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse. La docente les pregunta:

¿Cómo se sienten?

¿Les gustó lo que realizaron?

¿Qué fue lo que más les gustó?

¿Qué partes de su cuerpo utilizaron?

CIERRE**Verbalización:**

Junto a la docente dialogarán sobre el juego y los números que identificaron.

OBSERVACIONES DEL TALLER

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	LANZAN LA PELOTA CON SU COLOR
ÁREA	PSICOMOTRIZ
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente. 	<p>3 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales</p> <p>4 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</p>
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> - Dado con acciones de ejercicios - Caja para encestar - Pelotas - Palo de golf 	<p>Lanza la pelota teniendo en cuenta su color y comparte con los demás que parte de su cuerpo utilizo durante el juego.</p>

MOMENTOS DEL TALLER
INICIO
<p>Asamblea: La docente en asamblea les propone a los niños y niñas realizar un juego, la docente les pregunta a los niños y niñas ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar! Pero primero vamos a bailar y cantar una canción llamada “LA FAMILIA UNICA”</p> <p>Anexos N° 01: https://www.youtube.com/watch?v=TuTslRktd9A&ab_channel=CartoonStudio</p> <p>Calentamiento: Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo. Luego, correrán alrededor, saltarán como canguros, buscaran una pareja, se abrazan y saltaran juntos alrededor del patio. Después, se miran con su pareja frente a frente se agarran de las manos y saltan de costado avanzando hacia delante.</p>
DESARROLLO
<p>Exploración de material:</p>

La docente les muestra a los niños y niñas el material:

- Dado con acciones de ejercicios
- Caja para encestar
- Pelotas
- Palo de golf



Expresividad motriz:

La docente les dice a los niños y niñas:

1. Invita a los niños a tirar el dado.
2. Deben realizar las acciones que sale en el dado.
3. Formarán dos equipos, cada equipo tiene un color de pelotas.
4. Cada integrante de los equipos debe encestar la pelota.



Relajación:

Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse. La docente les pregunta:

¿Cómo se sienten?

¿Les gustó lo que realizaron?

¿Qué fue lo que más les gustó?

¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste en las acciones del dado?

CIERRE

Verbalización:

Junto a la docente dialogarán sobre las partes del cuerpo que utilizaron al jugar.

OBSERVACIONES DEL TALLER

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	JUEGO DE ORDENAR SEGUN LA SERIE
ÁREA	PSICOMOTRIZ
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.	3 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales 4 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
- Botella - Pelotas - Secuencia del papel pegado en la botella	presa sus ideas sobre el cambio que surgió en su cuerpo como la respiración y realiza durante el juego una serie de pelotas.

MOMENTOS DEL TALLER
INICIO
<p>Asamblea: La docente en asamblea les propone los niños y niñas realizar un juego de pelotas, donde tendrán que observar en qué lugar se encuentra cada color, para ubicarlos según su número ordinal, para seguir una secuencia. la docente les pregunta a los niños y niñas ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar!</p> <p>Calentamiento: Cada niño y niña se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo. Continuaran caminando hasta que la docente toque el pito cambian de dirección, y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.</p>
DESARROLLO
<p>Exploración de material: La docente les muestra a los niños y niñas el material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botella - Pelotas - Secuencia del papel pegado en la botella



Expresividad motriz:

La docente les dice a los niños y niñas:

4. Observar la secuencia de los colores de las botellas.
5. Formar grupos de niños y niñas.
6. Correr y colocar según la secuencia de pelotas según el color.
7. Mencionar que número ordinal tiene cada color.
8. Todos los niños participarán.

Relajación:

Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse.

La docente les pregunta:

¿Cómo se sienten?

¿Les gustó lo que realizaron?

¿Qué fue lo que más les gustó?

Cuándo realizaste el juego, ¿Cómo estaba tu corazón?

Después de terminar el juego, ¿cómo reaccionó tu cuerpo?

CIERRE**Verbalización:**

Junto a la docente dialogarán sobre lo que hicieron durante el juego.

OBSERVACIONES DEL TALLER

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	ME PONGO DE ACUERDO DURANTE EL JUEGO
ÁREA	PSICOMOTRIZ
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.	3 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales 4 años Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
- Espacio adecuado - Papelote con el dibujo de un pulpo - Pape lustre - Goma	comunica sus ideas al proponer acuerdos para el juego y menciona que partes de su cuerpo utilizo.

MOMENTOS DEL TALLER
INICIO
Asamblea: La docente en asamblea les propone a los niños y niñas realizar un juego, pero antes de jugar debemos proponer algunos acuerdos, la docente les pregunta a los niños y niñas ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar! Calentamiento: Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo. Luego, correrán alrededor, saltarán como canguros, buscaran una pareja, se abrazan y saltaran juntos alrededor del patio. Después, se miran con su pareja frente a frente se agarran de las manos y saltan de costado avanzando hacia delante.
DESARROLLO
Exploración de material: La docente les muestra a los niños y niñas el material: - Espacio adecuado

- Papelote con el dibujo de un pulpo
- Pape lustre
- Goma

Expresividad motriz:

La docente les dice a los niños y niñas que realizarán un juego:

5. Invita a los niños y niñas a proponer acuerdos para el juego (cada niño propone un acuerdo).
6. Rasgará el papel lustre y pegará en el dibujo del pulpo.
7. Cada tentáculo llevará un color.



Relajación:

Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse.

La docente les pregunta:

¿Cómo se sienten?

¿Qué acuerdos se cumplieron?

¿Les gustó lo que realizaron?

¿Qué fue lo que más les gustó?


¿Qué parte de su cuerpo utilizaron durante el juego?

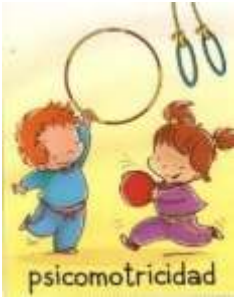
CIERRE

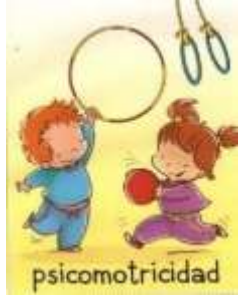
Verbalización:

Junto a la docente dialogarán sobre el juego que realizaron y comentarán si los acuerdos se cumplieron, también mencionan que partes de su cuerpo utilizaron.

OBSERVACIONES DEL TALLER

TALLER	EL TUNEL DE LAS ULAS	T	RECURSOS
<p>TALLER Psicomotricidad</p>	 <p>Asamblea: Nos sentamos en circulo en el aula, cantamos con los niños "si tenemos muchas ganas de gritar"</p> <p>Expresividad motriz: Formamos un cuadrado con ocho niños y pedimos a cada uno que sostenga una ula a ras del suelo. Los demas niños se forman en fila y a una señal atraviesan en posicion de gateo, el tunel de aros, intentando no rozarlo con su cuerpo.</p> <p>Relajación: Nos ubicamos en parejas uno de los niños se echa boca abajo, el otro le hace suaves palmaditas en la espalda, luego cambiamos los roles.</p> <p>Representacion Grafica: Dibujan lo mas nos gusto de la actividad</p> <p>Cierre: Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos.</p>	45 m.	<p>Dialogo Niños Niñas</p> <p>Ulas patio</p> <p>Hojas Lápices colores</p>

TALLER	SALTANDO ENTRE CIRCULOS	T	RECURSOS
<p>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p>	 <p>Asamblea: Nos sentamos en circulo, preguntamos a los niños si alguna vez han cruzado un rio, escuchamos sus experiencias y luego les indicamos que vamos a jugar a cruzar un rio pero para eso lo haremos sobre un puente.les recordamos las normas para esta actividad que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearse y golpear a otros.</p> <p>Expresividad motriz:</p> <p>Distribuimos aros en el suelo, uno cerca del otro a manera de camino, proponemos al niño cruzar el rio saltando dentro de los aros para no mojarse, de ida saltando con los dos piesjuntos, y de regreso con un pie.</p> <p>Relajacion: nos sentamos en circulo con los pies cruzados y cerrando los ojos realizan ejercicios de resparaion lenta por unos minutos.</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Mostramos diferentes materiales graficos y los niños eligen para representar lo realizado el material con el que mas se sienten a gusto</p> <p>Cierre:</p> <p>Conversamos si les gusto la actividad y que nos cuenten que dibujaron.</p>	<p>45 m.</p>	<p>Aros plásticos Patio</p> <p>Música</p> <p>Hojas Colores</p> <p>Lápices</p>

TALLER	JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS	T	RECURSOS
<p>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p>	 <p>Asamblea: Nos sentamos en circulo, recordamos las normas de convivencia sobre los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento, les recordamos que al final debemos dejar todo ordenado.</p> <p>Expresividad motriz: Proponemos a los niños jugar a que son sapitos que saltan y no desean mojarse, entregamos un costalillo por grupos, un integrante de cada grupo introduce sus piernas dentro del costalillo y este lo sostiene con ambas manos, frente aa ellos se coloca otro integrante. Dividimos el territorio con una cinta a una señal el que esta dentro del costalillo salta hasta llegar al otro extremo, donde lo espera el segundo integrante de su equipo, a quien le entrega el costalillo para continuar con el juego, gana el equipo que logra terminar primero.</p> <p>Relajacion: invitamos a los niños a echarse y respirar profundo. Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela, olemos la flor y soplamos la vela.</p> <p>Representacion Grafica: Mostramos diferentes materiales graficos y los niños eligen para representar lo realizado el material con el que mas se sienten a gusto</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicirculo compartimos lo que mas nos gusto de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>	<p>45 m.</p>	<p>Profesora</p> <p>Niños Niñas Patio Cinta makistein Radio USB Sacos</p> <p>Hojas Lápices Colores</p>

TALLER	CANGUROS SALTARINES	T	RECURSOS
<p>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>ASAMBLEA: Nos sentamos en circulo en el patio , delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales, para el calentamiento Mostramos a los niños y niñas las ulas con las cuales trabajaremos</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Recordamos las normas de convivencia y mencionamos a los niños y niñas la actividad que vamos a realizar, se colocan en filas y ponemos 4 ulas en consecutivo para que ellos realicen saltos con los dos pies de una ula a otra..realizan saltos con un pie, con los dos pies cerca y lejos...luego les preguntamos ¿de que otra manera podemos jugar con las ulas, realizan diversos movimientos</p> <p>RELAJACION:Nos sentamos en un circulo respetando el distanciamiento y cerramos los ojos rotamos la cabeza lentamnete,luego hacemos circuloscon nuestros hombros yluego con los brazos y piernas. Realizan ejercicios de respiracion y luego se acustan en el piso a descansar un momento</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA: Proponemos a los niños dbujar la actividad realizada utilizando sus colores o crayolas</p> <p>CIERRE: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicirculo compartimos lo que mas nos gusto de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>	45 m.	<p>Ulas</p> <p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas Crayolas</p> <p>Lápices Radio</p> <p>Usb ç</p>



TALLER	HUYWAKUNA KALLPAN		T	RECURSOS
<p style="text-align: center;">TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>ASAMBLEA: Quñulla tiyaniku yachay yasipi pukllaspayku "ritmo" uywakunata sutichaspa paykuna sentamos en circulo en el aula, jugamos "Ritmo" nombrando las animales conocidos por ellos</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Warmakuna kimsa quñupi kan chayman hina quñulla kallpanankupaq Los niños y niñas se colocan en grupos de 3 y se colocan en una linea recta, para realizar diversos desplazamientos en competencia</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Qampatukuna hina pawanku, allqukuna hina kallpanku Saltar como ranas- arrastrarse como serpientes-caminar como perros-saltar como conejos</p> <p>RELAJACIÓN: Warmakuna iskay quñu pukllanku wakin laqsanku ,wasampi taqllanakunku Nos ubicamos en parejas uno de los niños se echa boca abajo, el otro le hace suaves palmaditas en la espalda, luego cambiamos los roles.</p> <p>Representacion Grafica: Qillqanku llapa ima ruwasqankuta rapipi Dibujan lo mas nos gusto de imitar a los animales</p> <p>CIERRE: Tiyaniku huk ruyrupi llapayku hinaspa rimaniku sasachakuykunamanta Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>		45 m.	Ulas Patio Niños niñas Hojas Crayolas Lápices Radio Usb CINTAS DE colores Tizas Plumones Papelotes
	TALLER	LA SUPER TELA		T

<p style="text-align: center;">TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>ASAMBLEA: sentamos en circulo en el aula, Recordamos la normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Invitamos a los niños a realizar los siguientes ejercicios de Coordinación: Tomamos, entre todos, una tela de gran tamaño. -La balanceamos de un lado a otro. -La balanceamos de arriba abajo. -Nos metemos todos debajo y logramos movimiento en la tela con nuestros brazos y manos hacia arriba. -Escondemos la tela entre todos usando nuestros cuerpos. -La hacemos temblar. -La hacemos girar.</p> <p>RELAJACIÓN: - Técnica para estirar y relajar distintas partes del cuerpo. Se trata de estirar poco a poco una parte del cuerpo, e intentar que se extienda todo lo posible. Mantener esa postura unos segundos y luego relajar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando. Después, se balancea ligeramente..</p> <p>Representacion Grafica: Dibujan lo mas les gusto de la actividad realizada.</p> <p>CIERRE: Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>		<p>45 m.</p>	<p>Patio Niños niñas</p> <p>Hojas Crayolas</p> <p>Lápices Radio</p> <p>Usb CINTAS DE colores Tizas</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>