

T_JHANY ROMERO_R_2023_Turnitin.docx

 tesis

 tesis

 Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::12815:541026107

Fecha de entrega

15 dic 2025, 6:19 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

15 dic 2025, 6:30 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

T_JHANY ROMERO_R_2023_Turnitin.docx

Tamaño del archivo

412.8 KB

43 páginas

12.763 palabras

64.438 caracteres




19% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 13%  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

- 17% Fuentes de Internet
- 8% Publicaciones
- 13% 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.escuelatarapoto.edu.pe | 7% |
| 2 | Internet | repositorio.uladech.edu.pe | 2% |
| 3 | Internet | repositorio.ucv.edu.pe | <1% |
| 4 | Internet | dspace.unitru.edu.pe | <1% |
| 5 | Internet | hdl.handle.net | <1% |
| 6 | Internet | repositorio.unc.edu.pe | <1% |
| 7 | Internet | www.coursehero.com | <1% |
| 8 | Trabajos entregados | uncedu on 2025-01-22 | <1% |
| 9 | Trabajos entregados | Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-11-28 | <1% |
| 10 | Publicación | Juan Humberto Gamarra-Carlos, Kony Luby Duran-Llaro, Luis Florencio Mucha-Ho... | <1% |
| 11 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2018-08-10 | <1% |

| | | | |
|----|---------------------|---|-----|
| 12 | Internet | issuu.com | <1% |
| 13 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2018-06-09 | <1% |
| 14 | Internet | repositorio.uct.edu.pe | <1% |
| 15 | Internet | repositorio.uncp.edu.pe | <1% |
| 16 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2017-12-12 | <1% |
| 17 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-23 | <1% |
| 18 | Publicación | Lopez Galarza, Sheyla Cristina. "Aprendizaje cooperativo como estrategia didàctic..." | <1% |
| 19 | Publicación | Iparraguirre Ramos, Cesar Mariano. "Resolución de problemas para mejorar el tr..." | <1% |
| 20 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2017-11-06 | <1% |
| 21 | Internet | repositorio.upao.edu.pe | <1% |
| 22 | Internet | takey.com | <1% |
| 23 | Trabajos entregados | PREGRADO on 2025-10-02 | <1% |
| 24 | Internet | vdocuments.pub | <1% |
| 25 | Trabajos entregados | Universidad Privada Antenor Orrego on 2019-04-01 | <1% |

| | | | |
|----|---------------------|--|-----|
| 26 | Publicación | Cabel Rosales, Víctor Humberto. "Comunidades profesionales de aprendizaje una ..." | <1% |
| 27 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2018-01-12 | <1% |
| 28 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-07 | <1% |
| 29 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-13 | <1% |
| 30 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2023-09-01 | <1% |
| 31 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2025-06-10 | <1% |
| 32 | Internet | alicia.concytec.gob.pe | <1% |
| 33 | Internet | docplayer.es | <1% |
| 34 | Internet | eprints.ucm.es | <1% |
| 35 | Internet | hculturis.blogspot.com | <1% |
| 36 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2018-07-11 | <1% |
| 37 | Internet | fr.slideshare.net | <1% |
| 38 | Internet | repositorio.unjfsc.edu.pe | <1% |
| 39 | Internet | www.edx.org | <1% |

| | | | |
|----|---------------------|--|-----|
| 40 | Internet | www.researchgate.net | <1% |
| 41 | Trabajos entregados | Universidad Catolica de Trujillo on 2018-04-06 | <1% |
| 42 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 | <1% |
| 43 | Internet | jaja.cl | <1% |
| 44 | Internet | lareferencia.info | <1% |
| 45 | Internet | repositorio.uap.edu.pe | <1% |
| 46 | Internet | repositorio.unap.edu.pe | <1% |
| 47 | Internet | rraae.cedia.edu.ec | <1% |
| 48 | Trabajos entregados | uniandesec on 2025-01-28 | <1% |
| 49 | Internet | www.wor.org | <1% |
| 50 | Trabajos entregados | Davy College on 2006-04-12 | <1% |
| 51 | Trabajos entregados | Davy College on 2006-09-06 | <1% |
| 52 | Publicación | Quispe Yapo, Edgardo. "El GeoGebra como recurso didáctico para el aprendizaje ..." | <1% |
| 53 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-15 | <1% |

| | | | |
|----|---------------------|--|-----|
| 54 | Internet | repositorio.uwiener.edu.pe | <1% |
| 55 | Internet | sourceforge.net | <1% |
| 56 | Publicación | Rosas Surichahui, Rossina. "La dramatización como estrategia didáctica para mej... | <1% |
| 57 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 | <1% |
| 58 | Trabajos entregados | Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14 | <1% |
| 59 | Trabajos entregados | POGRADO on 2025-09-08 | <1% |

1

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

“Juegos tradicionales y su influencia en la socialización en los niños”

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN
INICIAL**

Autor(a):

Br. Jhany Romero Sanchez (0001-1148-1300)

Asesor:

Mg. Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Línea de Investigación

Calidad – Equidad - Pertinencia de aprendizajes – Condiciones de educabilidad

Promoción 2023

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2025

Resumen

1 La investigación titulada: **Juegos tradicionales y el impacto socializador en infantes de 05 años de la IEI 168, Tarapoto, San Martín 2023**, tuvo por intención primordial determinar el impacto del efecto lúdico tradicional **en la socialización de los niños de 5 años**. El trabajo fue realizado por la imperiosa necesidad de que después de más de dos años de confinamiento como consecuencia de la pandemia, los estudiantes es posible que impedido habilidades para poder interrelacionarse con sus pares e iniciar un adecuado proceso de socialización. Los resultados indican que previamente a ejecutarse la propuesta de juegos clásicos en discentes encontrado en el nivel medio al totalizar 23.8 puntos en el pre test del GE y el 21.5 puntos del grupo control; después de aplicarse la propuesta hubo una mejora sustantiva en el post test del grupo experimental a obtener el 35.5 puntos frente a 22.0 del post test del GC; existiendo una mejora sustancial en pro de la prueba post diagnóstica de 24.4%. En el proceso de contraste del supuesto principal entre la prueba diagnóstica del GE con la pre diagnóstica del GC, no hay significancia; en cambio al comparar las pruebas post diagnósticas de dichos grupos se obtuvo $t_c = 7.594$ con $p = 5.0051E-10$ para 19 grados de libertad, lo que resulta evidente que hay significancia aceptándose H_a .

Palabras clave: Socialización, juego, aprendizaje, tradición e interacción.

Introducción

Situación Problemática

Sánchez (2020), las tradiciones son un conjunto de conocimientos se transmiten a través de las generaciones y que lo constituyen las diversas expresiones culturales tanto en adultos como niños menores como es el caso de los infantes los juegos también se transmiten de una generación a otra, desde luego que sufren algunas variantes de la esencia permanece, estos juegos revisten importancia no solamente social sino también psicológica y de conocimientos y que constituyen una herramienta fundamental para el desarrollo un biopsicosociales y cognitivo de los infantes.

Arzola, (2018), haciendo u parafraseo indica que el avance tecnológico, han generado nuevas formas de jugar y ello atenta en forma directa contra estos juegos que han permanecido a través de las generaciones, por lo general en estos últimos juegos tienen en permanecer al infante en el sedentarismo. Cuando se utilizan medios tecnológicos a través de las laptops, celulares u otros medios que podrían aparecer más adelante y que no pueden reemplazar a la actividad socializadora que los juegos tradicionales tienen; en los tradicionales se observa una mayor interactividad social, se desarrollen cualidades como son el desarrollo psicomotor, descargas de tensiones, una socialización más abierta, directa y vivida.

Domínguez y Vera (2019) los juegos tradicionales, tienen un potencial social muy interesante porque le permite interactuar en forma presencial con sus compañeros, no interesante de este tipo de juegos es que ellas adicionan algunas reglas o variantes lúdicas, esta interacción social a permitir disminuir la posible violencia entre niños que podría darse en una entidad educativa, a través de estos juegos aprenden a respetar espacios, a respetar normas, a convivir entre pares, a generar un mejor clima escolar y en el aula. Es innegable se señala que los comportamientos en el aula también ha sido una constante de los docentes a través de la historia, pero estos juegos tradicionales permiten reproducir escenarios del pasado, identificarse con ellos y a partir de ahí también iniciar la construcción de su identidad personal y social.

Yubero (2015), indica que la socialización, es un proceso que tiene una serie de secuencias muchas veces complicadas aparece en la práctica al momento de nacer y se van desarrollando y acompañan al hombre hasta su final, en primera instancia interactuar en el hogar iniciándose desde luego con la relación madre -niño, se amplía hacia el escenario familiar y más adelante lo en la escuela para dos posteriores ocasiones se observan contexto

social, para un buen desarrollo social infantil se requiere que haya una relación muy afectiva del niño con la familia, la escuela y el contexto, anteriormente se expresa que es muy importante los juego tradicionales para el desarrollo social de los infantes, si bien es cierto el juego tradicional no es el único que contribuye al desarrollo de interacción social en el niño, es uno de los más importantes por cuanto no solamente es una actividad divertida para el infante, sino que le permite establecer un puente generacional lúdica.

Formulación del Problema

En cuanto el problema general se tiene ¿En qué grado porcentual los actos lúdicos ancestrales mejoran contribuyen a la mejora del aspecto social en infantes de 05 años en la IEI 168, Tarapoto, 2023? También se han formulado problemas específicos que se han enunciado de la siguiente manera: ¿Cuál es el grado de mejora porcentual de los juegos ancestrales en la integración social de los menores de 05 años en la IEI 168, Tarapoto, 2023? ¿Cuál es el grado de mejora porcentual de los juegos ancestrales en la aceptación en menores de 05 años en la IEI 168, Tarapoto, 2023? ¿Cuál es el grado de mejora porcentual de los juegos ancestrales en la comunicación en menores de 05 años en la IEI 168, Tarapoto, 2023?

Justificación

Teórica

Ñaupas et al. (2014), consideran que esta justificación va unida a criterios de inquietos por parte del investigador con la intención de conocer las localizaciones teóricas del problema en estudio; también se considera como la acción de “emparejar” ciertas brechas que existen en el conocimiento; también se considera dentro de esto la reflexión que puede ocasionar en los círculos académicos, mediante esta investigación pretende generar un esbozo teórico acerca de los conocimientos actuales que se dan en función de los juegos tradicionales y el desarrollo social en los infantes.

Práctica

Bernal (2010), sostiene que en este aspecto de la investigación genera aportes que contribuyen a la solución de algún problema en forma práctica, cuando se aísla a resolver algún problema que está afectando a un determinado conglomerado social, al menos contribuye sugiriendo algunas acciones para esa mejora. La presente investigación aporta en

ese sentido brindan información útil, valedera y actualizada acerca del nivel de desarrollo social de los infantes para que los estamentos: docentes, administrativos y padres de familia asuman acciones que permitan mejorar este desarrollo social.

Metodológica

Álvarez (2020), desde este ángulo, la intención óptima es la proposición de alguna metodología nueva para obtener conocimientos novedosos validados y con la confiabilidad del caso, el aporte de ese trabajo académico ha radicado en la elaboración de la estructuración teórica acerca de los juegos ancestrales y el desarrollo social en los infantes de 05 años, además la elaboración de una propuesta metodológica para mejorar dicho desarrollo y la guía para determinar los niveles de desarrollo social en los infantes. Esta combinación de enfoques asegura la validez, confiabilidad y relevancia de los resultados, permitiendo generar aportes teóricos y prácticos al campo de desarrollo infantil y socialización. (7 línea)

Objetivos de la Investigación

Esta investigación tiene por objetivo general Cuantificar el grado de impacto porcentual de los juegos ancestrales en la socialización de infantes de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, San Martín, 2023 y como específicos: Identificar el grado de impacto porcentual de los juegos ancestrales en la integración social de los infantes de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, San Martín, 2023, Identificar el grado de impacto porcentual de los juegos ancestrales en la aceptación de los infantes de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, San Martín, 2023 y por último Identificar el grado de impacto porcentual de los juegos ancestrales en la comunicación de los infantes de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, San Martín, 2023

Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

En cuanto a las delimitaciones, se han considerado 3: En la delimitación espacial se considera como zona de jurisdicción el distrito de Tarapoto y lugares similares próximos a la ciudad de Tarapoto. En la delimitación temporal y en lo referente a la duración de la presente investigación, está durado aproximadamente nueve meses calendario; la información contenida en la presente tendrá una validez aproximada de hasta tres años. La información obtenida en esta investigación será válida durante un periodo estimados de tres años, lo que implica que los resultados reflejarán las condiciones actuales, aunque se reconoce que los

cambios sociales, culturales o educativos podrán influir en la aplicabilidad futura de los hallazgos.

En cuanto a las limitaciones para la ejecución de esta investigación tenemos que el tamaño de la muestra no se ha hecho en forma aleatoria por cuanto los grupos ya estaban conformados; por otro lado, se tuvo dificultades a fuentes de información que tienen una mayor medición bibliométrica, por cuanto acceder a estas fuentes requiere un costo económico considerable; además también tenemos otra limitante como es el caso de la falta de experiencia para realizar trabajos académicos de esta naturaleza, nos estamos refiriendo en forma concreta a la inexperiencia en investigación.

Capítulo I

Marco Teórico

Antecedentes

Internacionales

Simbaña (2022), Universidad Politécnica Salesiana, tuvo como intención fundamental identificar el impacto del juego libre y el proceso de socialización de los infantes años en el Ecuador, considera como aportes que el juego libre la actividad motivadora más importante y que contribuye de manera sustancial a la socializa de los infantes; el impacto en el proceso de socialización es que se consigue una mejor interacción entre niños con correspondiente expresión de ideas, emociones y experiencias; mejorar el proceso del desarrollo social en los infantes puede hacerse en forma más agradable haciendo uso de las actividades lúdicas en forma general; afirma que el juego brinda los recursos idóneos para socializarse tanto en los grados de socialización primaria y secundaria; consideran también que los docentes deben tener presente a los actos lúdicos para el desarrollo social por cuanto los niños disfrutan y aprende en forma simultánea.

Landaez (2022), de la Universidad de Loja, en: Desarrollo del proceso de socialización escolar en niños de inicial II en tiempos de pandemia, se planeó como intención principal fue hacer un análisis de los procesos de socialización en menos durante el tiempo de emergencia pandémica, el trabajo se realizó usando dos guías de observación: una presencial y la otra virtual. El trabajo se ha realizado con la participación de una docente y dos psicólogas que emite una opinión valedera sobre este importante proceso en los infantes. Sobre la definición del proceso de socialización, la docente afirma que no obstante existir dificultades en la modalidad virtual para la socialización, se debe utilizar programas alternos que permitan la interacción entre infantes; para las psicólogas, la una dice que es importante este proceso porque los niños traen consigo una serie de dificultades como el temor, ansiedad, acumulación de emociones negativas y que se en este proceso donde los niños realizan estos conflictos; al preguntarse sobre la opinión de los efectos de la pandemia en la socialización, la docente afirma que este fue afectado por la presencia de este fenómeno pandémico; para la psicóloga se expresa que uno de los problemas que no se ha podido controlar durante esta época es el seguimiento de la inteligencia emocional, está seguramente se dice aplicar por la falta de interacción infantil.

Constante (2022), Universidad de Extremadura en España, en esta investigación se trata el crecimiento socio-afectivo en los niños de 3-5 años de la indicada ciudad ecuatoriana,

la metodología empleada fue la cualitativa y en forma localizada se ha realizado el análisis documental, el niño que ha permitido hacer un estudio del currículum de inicial; en la sus conclusiones indica que el desarrollo socio-afectivo es el eje troncal del desarrollo en los infantes que van a permitir la adquisición cognitiva, habilidades para interactuar, adaptarse para la interacción; expresa también que los ejes de la investigación dirección la praxis pedagógica de los docentes en cada una de las fases del sistema educativo de inicial.

Nacionales

54 Córdova (2021), de la Universidad Toribio Rodríguez, en Juegos tradicionales y su influencia en la psicomotricidad gruesa preescolar de la IE 220, Guadalupe – Camporredondo, tuvieron como intención principal, identificar el impacto de los juegos tradicionales en los movimientos gruesos, fue de corte pre experimental se trabajó en una muestra de 14 infantes, usando una guía de observación, con un muestreo no probabilístico; en los resultados se observa que en la prueba de diagnóstico el 78.6% estuvo en la jerarquía de inicio; en sus conclusiones expresa que previa a la aplicación de los juegos ancestrales en un 71.4% los infantes estuvieron en la jerarquía inicial y el 35.7% en la fase procesual, de la misma manera en mayoría absoluta estuvieron en el componente al ritmo por el 78.6%, el mismo porcentaje sucedió dos el componente de equilibrio. Posterior a la intervención pedagógica se registró $t = -23.56$ con $p = 0.000$.

22
28
1
12
6
5
3
4
García y Moreno (2017), Universidad Nacional de Trujillo en efecto de la biodanza en la socialización infantil en 04 años de la I.E. 1564 “Radiantes Capullitos” Trujillo-2015, se propusieron potencializar la socialización usando la biodanza en una muestra de infantil de 04 años, de enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental, los grupos experimental y control estuvieron lo compusieron 26 niños, los resultados en la socialización expresan que en la alternativa nunca, el pre test alcanzó a 14.0%, en el post test obtuvo 0.32%; en la alternativa a veces en pre test registró en 34.89%, el post test alcanzó a 22.81%, existiendo una diferencia de 12.64% a favor del test y en la alternativa “siempre” la prueba del post test a los dos 5.75%, el pre test alcanzó a 65.62% por lo que se observa una diferencia de 59.87% a favor del post test; en la prueba correspondiente en la contrastación se ha registrado $t_c = 21.90$ con $p = 0.000$, ello indica que la vía danza surtido el efecto esperado ni el proceso socializador infantil. Como conclusiones, manifiesta que en la prueba diagnóstica entre test y post test de GC y GE obtuvieron un nivel bajo, en cambio en la prueba de salida (post test), el grupo control en un

77% obtuvo el nivel bajo y el 33% restante tuvo la categoría alta, en cambio en GE el 65% alcanzó alto nivel y el 35% registró el nivel de proceso

De la cruz (2021) la intención fue establecer los efectos que causan los juegos ancestrales en el aprendizaje en matemática en infantes de 1° y 2° de primaria, el paradigma cuantitativo, el diseño pre experimental, se trabajó en una muestra de los estudiantes usando un muestreo no probabilístico; los resultados de la socialización en matemática, en el pre test se observa que en el nivel bajo no hay estudiante alguno, en término medio existe el 81.8% y el 18.2%, alcanzaron la categoría alta, en la prueba de salida post diagnóstica el 100% de los infantes alcanzado la categoría alta; en la cultura matemática en la prueba de diagnóstico (pre test) el 63.6% registró el nivel regular y el 36.4% alcanzó la categoría alta; en la prueba de salida el 100% obtuvo la categoría alta; resultados similares se produce en el trabajo colaborativo en el proceso de contraste de hipótesis se ha obtenido a nivel de variables $p = 0.000$.

Regionales/Locales

Castillo (2022), UNSM: la intención principal radicó en el desarrollo planificado de la convivencia para deducir la agresividad en el aula en estudiantes del 2° de primaria en la zona antes indicada; en diseño fue cuasi experimental, la muestra de 65 menores; un grupo fue 32 y el otro 33 menores; los resultados expresan que en la agresión física el plan de convivencia en un 100% en el pre test registró un alto nivel, el post test registró el 100% en el nivel bajo; en la agresividad verbal en 100% del pre test registró un alto nivel y el post test alcanzó el 100% en el nivel; en cuanto a la violencia psicológica también se observa que en la prueba diagnóstica alcanzó 5% el nivel alto y el post test en la 27% registró el nivel bajo y un 3% el nivel regular; a nivel de la variable de la agresividad en 100% en la prueba diagnosticar casa el nivel alto en tanto que el post test correspondiente el 100% registrado la categoría de nivel bajo.

Bases Teóricas o Enfoque Científico

Juegos Tradicionales

Definición de Juego

(Lachi, 2015, como se citó en Salvador 2018), afirma que la acción lúdica que los niños realizan con placer y por propia voluntad es la columna vertebral de todas las acciones que realice un infante, éstas pueden ser en el plano mental, físico, afectivo o socio emocional,

le permite entender mejor el contexto y que le va a permitir el desarrollo físico e intelectual para prepararlo para actividades de mayor. Los juegos tradicionales no deben ser vistos únicamente como una forma de entretenimiento, sino como un componente esencial del proceso de socialización y aprendizaje de los niños. A través de estas actividades, los infantes no solo aprenden sobre el mundo que los rodea, sino que también adquieren las herramientas necesarias para interactuar de manera efectiva y positiva en lo sociedad.

Características del Juego

Cercado (2018), considera como particularidades del juego: La libertad de participación, no hay necesidad de obtener un ganador un perdedor dependiendo del tipo de juego, la libertad creativa e imaginativa y el desarrollo de la acción lúdica permite la modificación de los escenarios lúdicos y con ello se incrementa el nivel de imaginación y creatividad al ponerle una acción propia individual o colectiva, se encuentra al margen de la exclusión unas de las grandes ventajas de la acción lúdica es que no existen en la mayoría de los casos exclusiones ni preferencias o diferencias entre los infantes que van a iniciar una acción lúdica, está desvinculado de la violencia, en la esencia del juego significa satisfacción y participación de los infantes están desarrollada la acción lúdica, por lo tanto, no es la intención alterar o agredir a alguien.

Tipos de Juegos

Raffino (2019), clasifica a los juegos como: El espacio donde se ejecuta el juego, en el interior o de exterior, en el primero se realiza en un ambiente cerrado y el segundo se desliza al aire libre sean parquees, plazas campo, etc. Por el papel de desempeño del adulto desde este punto pueden ser; libre, en donde el niño desempeña su acción lúdica sin intervención de ninguna persona mayor; dirigido es cuando el asunto interviene con un carácter de supervisión con la de mayor dinamismo; y presenciado es cuando el niño realiza con plena libertad, pero cuenta con la presencia de un observador.

Individual, es cuando el niño juega en forma solitaria; es paralelo cuando el niño juega con algún objeto, pero en forma aislada de sus compañeros, aunque ellos puedan estar presentes y de pareja o grupos, y en este tipo de juegos e interpretación entre niños día sea en pareja en forma grupal, por la actividad del niño es sensorial, cuando existe la participación de todos los sentido, el motor es cuando el juego requiere de la puesta en práctica de las extremidades sean superiores e inferiores u otras partes del cuerpo, manipulativo es cuando el

niño ejerce manipulación sobre los objetos con los cuales pueda, pone presión o movimiento como es el caso de presionar una pelota, jugar con ella dándole patadas.

De imitación; es cuando el niño repite una serie de acciones que mandan un modelo, estos pueden ser de movimiento o no de invitación a través de los sonidos como encantada o recitar un poema, etc. Simbólico este juego, permite poner en juego la capacidad de imaginación, e interpretación de este juego lo hace en su mundo intelectual, por lo tanto, es como sin forma paralela al mundo real estableciera aspectos lúdicos en su imaginación, también puede considerarse una combinación de lo material y lo imaginario, por lo tanto, es capaz de crear situaciones fantasiosas o ficticias, en este tipo de juego los objetos tienen vida es un proceso imaginativo, esto permite que el infante sea muy creativo.

Los Juegos Tradicionales

De la cruz (2021), define a los juegos tradicionales como: Las actividades propias de un país o una región como por lo general se ejecutan sin que hay intervención de recursos tecnológicos, en la mayoría de los casos usa su propio organismo o de recursos que se obtienen con facilidad de su entorno natural, que puede ser ramas, piedras, etc. estos juegos promueven el conocimiento de las raíces culturales de su contexto y en la repetición de algunas variantes de juegos que se han realizado por los infantes de las generaciones anteriores. Por tanto, no solo cumplen una función recreativa, también tienen un importante componente educativo y cultural. A través de ellos, los niños se acercan a sus raíces culturales de su comunidad.

Características de los Juegos Tradicionales

Jiménez y Lavado (2016), expresan como características; se han practicado a través de la historia en los niños de acuerdo con cada época de generación en generación, se han modificado algunas partes del juego a través del transcurrir el tiempo, en más de una ocasión han cambiado solamente nombres, favorecen la psicomotricidad infantil, demuestran alto grado de sensibilidad e identificación regional y está vinculado a las costumbres de cada zona o lugar, donde permite vivenciar prácticas ancestrales, no requieren de medios tecnológicos, relacionan la acción lúdica con las otras costumbres de la zona o región, están sujetos a reglas conocidas y fáciles de cumplir, se ejecutan en cualquier lugar y momento y responden al momento lúdico infantil.

Estrategias del Juego Tradicional

Jiménez y Lavado (2016), cuando el juego es dirigido por la docente en la que hay un propósito educativo se deben considerar, la representación; Consiste en presentar el hombre del cuanto, al niño, la organización; se constituye en los equipos y ubicación donde se realizará la acción lúdica, se explica el procedimiento y las reglas si es que existen, La ejecución consiste en la fase de desarrollo lúdico tradicional ya explicado, la función de la docente es monitorear para que todos los niños participen a nivel individual o por equipos, teniendo en cuenta la evaluación en esta etapa, el niño expresa su parecer sobre el juego realizado y debe explicar las emociones que has sentido a tomar parte del juego, así como la opinión sobre el juego.

Importancia de los Juegos Tradicionales

(Lachi, 2015, como se citó en Salvador 2018), sobre el particular considera: Que permite sensaciones placenteras, contribuye a una buena salud, ayuda al fortalecimiento del desarrollo del lenguaje a través de las acciones de: hablar, escuchar, codificar, decodificar, permite el desarrollo de sus habilidades sociales, contribuye al desarrollo de la imaginación y creación individual y colectiva, que contribuye al desarrollo de nuevos aprendizajes, permite la identificación con su propia cultura y ayuda a profundizar los conocimientos de los juegos ancestrales.

Principales Juegos Tradicionales de la Región

Gallinita Ciega

Pedimos voluntario, para que sea alguien la gallinita y tendrán que taparse los ojos, con una prenda y daremos vuelta en su mismo sitio. “Cantamos la canción de la gallinita” gallinita ciega, que has hecho perder y ella nos dirá una aguja y un dedal, y le preguntamos ¿cuántas vueltas quieres? La gallinita nos dice 10, entonces le damos vueltas y ahora encuéntranos. La gallina nos empieza a buscar, algunos niños le topan a la gallinita o otros hacen bulla, para que la gallina le agarre a los niños, el niño que fue agarrado primero a el le tocara hacer el papel de la gallinita ciega.

Salta Soga

Se juega con 3 o más jugadores, hacemos, piedra, papel y tijera para ver quién va a hacer la primera, segunda y tercera en jugar, la segunda y la tercera deberán mover la soga,

una a cada extremo, mientras la primera va a empezar a saltar, cantamos una canción: Rosita, rosita, la chapocita, péinate, vístete, date una vueltita y salte ya, si la primera jugadora no pisa la sogá, pasa a la siguiente canción, pero si ella pisa la sogá, pierde y juega la segunda participante y así sucesivamente y la jugadora que llegue a completar el juego ella es la ganadora.

Congelado

Se juega con 2 a más jugadores, para empezar el juego cantamos el zapatito rojo, el que queda al último, tendrá que contar hasta 10 y nos deberá topar, los demás niños tendrán que correr para que no los tope. Si un jugador fue topado, tendrá que estar congelado, no tiene que moverse, el jugador que no esté congelado le puede tocar a su compañero que esta congelado y deberá decir descongelado, recién cuando le descongela ahí recién se podrá mover, pero si todos los niños están congelados, el primero que fue congelado a el le tocara topar y hacemos el mismo procedimiento.

Canicas

Para jugar las canicas debemos hacer un hoyo en el suelo, realizamos una línea a unos cinco metros del hoyo. Para ver quien empieza primero, hacemos, piedra, papel y tejera. Realizamos una línea es donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo, el primero lanza sus canicas, de ahí el segundo y el tercero, el quien insertar al hoyo, tiene que golpear sus canicas de los jugadores, si el primer jugador lo toca las canicas de los jugadores, se gana sus canicas, si el primer jugador no toca las canicas, dará pase al otro jugar y así sucesivamente.

Kivi

En el suelo realizamos un cuadrado, en cada esquina también y en medio hacemos un círculo donde irán las latas formadas como una pirámide. Para este juego se necesita 2 a más jugadores, realizamos, yanquenpo, para ver quién va a empezar primero realizamos una línea para lanzar la pelota, en este juego tienen que lanzar todos, si el primero derriba las latas, deberán correr y su contrincante deberá perseguir con la pelota y si le llega a tocar con la pelota al otro equipo, ellos pierden, si el equipo llega a colocar las latas en el cuadro que les corresponde ganan.

Matagente

Para este juego se necesita 3 o más jugadores, para ver quién será primero; hacemos yanquenpo. Dos personas se colocan en ambos lados, para lanzar la pelota, debemos matar a todos los participantes, todos los participante se colocan en el medio y empezamos a matarles con la pelota, si un jugador llega a tocar la pelota muere y se sienta, si alguien agarra la pelota y no cae de su mano tiene 100 vida y si le mato a un no de su equipo, con esa vida que tiene puede hacer ingresar a su compañero, pero si le llega a matar a todo su equipo, ahora ellos se encargara de matar a su contrincante.

Pase el Rey

Para jugar el pase rey se necesita 6 o más jugadores, elegimos 2 representantes quienes van a encabezar la fila, a los representantes pondrá su nombre ya sea de fruta, país o de animales, se agarran de las manos para que los demás puedan pasar por el puente, cantamos la canción: pase el rey, que acaba de pasa, del hijo del sol, sea de quedar, Preguntamos: ¿A dónde quieres ir a la piña o la manzana? el jugador elige a dónde quiere ir y se coloca atrás de la fruta, y sucesivamente los demás jugadores se colocan de tras de las frutas que han elegido empezamos a jalar para ver cuál de los equipos tienen más fuerza, el quien pasa de la línea, pierde.

Niñita.

En el suelo, dibujamos en forma de una niñita, ya sea con carbón o tiza, utilizando las figuras geométricas, se puede jugar sola o más jugadores, utilizamos una teja o una bolsa con arena, para lanzar, para ver quien va a hacer la primera jugadora, para eso debemos hacer chanquepo, la jugadora número uno tiene que lanzar su teja en el primer cuadro, si entra en cuadro, salta con un solo pies, pero si no entra dentro del cuadro, pierde y da pase a la segunda jugadora y así sucesivamente se ira jugando, el que llegue hasta el final, gana, de ahí pasa al segundo juego, donde la ganadora lanza su teja de espalda y donde cae la teja marca con una x y la demás jugadora no podrá pisar, porque pierde.

Dimensiones de los Juegos Tradicionales

Planificación

Ministerio de Educación (2016) Es la fase por el cual se toman todas las previsiones del conjunto de secuencias que se van a desarrollar una sesión de aprendizaje con la intención

de que el estudiante internalice de mejor manera sus aprendizajes, estas sesiones deben estar secuenciadas en orden cronológico, debe tomarse en cuenta el grado de estudio, el contenido temático y los criterios de evaluación, teniendo en cuenta en los indicadores de la elaboración de objetivos, considerar actividades en secuencias, hacer relación de los juegos tradicionales más importantes y consideración de los materiales, la implementación en esta fase consiste que debemos considerar los recursos materiales, tecnológicos, que van a contribuir a un mejor desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, los indicadores; deben seleccionar los materiales que se van a usar en las sesiones de aprendizaje y dosificar el uso de los materiales en las secuencias.

La ejecución en esta fase, se desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje programadas a lo largo de la intervención pedagógica para mejorar la socialización de los infantes, se ejecutan las sesiones de aprendizaje planificadas en orden cronológico y de contenidos, los indicadores; considerar las secuencias de inicio, desarrollo y cierre de cada sesión de aprendizaje y desarrollar las 10 sesiones de aprendizaje, mediante la evaluación de esta fase se comprende la verificación de todos los procesos que se han desarrollado a lo largo de las sesiones de aprendizaje, pero uno de los aspectos más importantes es para medir el nivel conseguido con el propósito de hacer una retroalimentación general para cimentar el aprendizaje estudiantil, los indicadores; deben obtener información de los resultados de las sesiones, hacer análisis de resultados de las sesiones y programar retroalimentación general.

Socialización

Definición

Para Bambague (2017), es el proceso mediante el cual las personas interactúan entre sí, formando relaciones que le permiten desarrollar y fortalecer sus formas de pensar, actuar y sentir. Este proceso no solo potencia las capacidades individuales, sino que prepara a lo individuos para participar de manera efectiva en el entorno social donde les corresponde vivir. No se trata simplemente de un proceso de integración de un individuo a un grupo, o de un grupo hacia el individuo, sino que es una relación biunívoca, en la que tanto el individuo como el grupo influyen mutuamente. Es decir, los miembros de una sociedad, a través de la integración constante, se moldean unos a otros generando un continuo intercambio de valores, normas y comportamientos que les permiten adaptarse y vivir en conjunto de manera armoniosa. A través de la socialización, las personas aprenden las reglas, los roles y las

expectativas sociales que son fundamentales para la convivencia, lo que les facilita integrarse de forma efectiva en su comunidad y desempeñar un papel activo dentro de ella.

Características

Suria (2011), menciona varias características clave de socialización que destacan su relevancia en el proceso de adaptación y convivencia en una sociedad. En primer lugar, señala que la socialización es la capacidad de establecer relaciones interpersonales o intergrupales, lo que permite a los individuos interactuar con otros y formar parte de una comunidad. Esta habilidad es esencial para el establecimiento de vínculos dentro de la sociedad y facilita la creación de redes de apoyo, cooperación y aprendizaje mutuo. Además, se presenta como una vía de adaptación a las organizaciones, ya que a través de ella las personas aprenden a insertarse en diferentes contextos y estructuras sociales, como familia, la escuela o el trabajo, adaptando sus comportamientos a las normas y expectativas de cada entorno.

Agentes Socializadores

Simkim y Becerra (2013), expresa que estos agentes son: La familia; es el entorno familiar está considerado como un sistema bio-psico-social cuyo propósito fundamental brindar a su prole los requerimientos sociales para que puedan relacionarse en forma adecuada en un contexto determinado, la familia es quizá el principal agente socializador, el primer contacto externo que tiene el infante es el materno, de ella decide afecto y el alimento básico inicial; más adelante intervendrán los demás miembros ayudando al niño en su comunicación interpersonal es el paso previo a la socialización.

Grupo etario: es denominado grupo de pares, lo constituyen los compañeros de clase, niñas o personas con las cuales interactúa en forma permanente pero que no son miembros de la familia; lo importante es el compartimiento de acciones o intereses que sean comunes. Teniendo en cuenta que la escuela tiene entre sus propósitos uno que es muy importante y se relaciona con el hecho de fomentar la participación social, integrarse culturalmente y también desde el punto de vista normativo; la escuela debe coadyuvar al desarrollo de habilidades de adaptación y comportamiento prosocial entre compañeros.

Los medios de comunicación siempre han tenido un rol muy importante en la educación, la aparición de la Internet y otras nuevas tecnologías han revolucionado las formas de comunicación, son más inmediatas y simultáneas, uno de los más destacados son los celulares que permiten comunicarse en forma personal en tiempo real, el uso de las redes sociales es otro factor muy importante dentro de este proceso; se habla futuro del metaverso y la realidad aumentada que seguramente permitirá una comunicación y un grado de socialización mucho más estrecha.

Importancia de la Socialización

Muñoz (2015), dice que es importante porque: Contribuye al pleno desarrollo personal del estudiante, permite la formación y marcada en derechos y libertades fundamentales, permite el aprendizaje de los principios para una convivencia sana y democrática, a través de ella se adquieren hábitos de destrezas cognitivas, afectivas, conductuales, etc. Permite obtener mejores niveles de capacitación en las diferentes áreas del desarrollo personal, contribuye a una sana convivencia familiar, individual y colectiva del estudiante, tenido en cuenta en potencializar el desarrollo integral de la persona.

Tipos de Socialización

Yubero (2015), extrayendo de la diversidad de autores, considera los siguientes tipos de socialización: En la primaria; la socialización que corresponde a la familia, esta es la encargada de indicar la función socializadora a los hijos y que aprendan a convivir en un contexto sociocultural y que tiene un componente principal primordial es el afecto, primero por parte de la madre y posteriormente de los demás miembros de la familia; una familia aporta indicando los nexos socializadores que luego el niño trasladará a otros contextos ya que en la secundaria; se da mediante el fortalecimiento del conjunto de valores y formas culturales que han sido adquiridas en el medio familiar, se realiza en grupos a mi caries, organizaciones no escolares, con los medios comunicacionales, la Iglesia, etc. esta socialización tiene menos nivel afectivo que la socialización primaria de la familia y escuela, acá se adquieren nuevas formas culturales diferentes al que se obtuvieron en la familia y escuela.

Terciaria: Yubero (2015), señala que esta socialización corresponde a la acción de la transculturización esto es al fusionarse dos culturas diferentes sea ésta en forma pacífica mediante un proceso largo, través del desplazamiento de una cultura sobre otra. Para otros autores es la readaptación social de aquellas personas que cometieron delitos necesitan retomar su vida social en un contexto determinado. Por otro lado, para otros autores la socialización terciaria se refiere a la readaptación social de personas que han cometido delitos, quienes necesitan reintegrarse a la sociedad en un contexto específico. Este tipo de socialización implica un proceso de reeducación y apoyo para que estas personas puedan retomar su vida social de manera adecuada, superando las barreras y estigmas previos.

Teorías de la Socialización

En Salvador (2018), se considera como teorías de la socialización: en la teoría social de Bandura: Según Bandura, la socialización es fundamental en todo proceso de manera específica en el aprendizaje, sostiene que todos los seres humanos aprenden al observar el comportamiento, actitudes, destrezas, etc. de otras personas, se considera que el aprendizaje en el contexto social es una interacción del comportamiento de interrelaciones entre individuos y lo hacen a través usando la observación, imitando y copiando modelos ya que el autor, se observa tiene una postura diferente a lo que plantea el conductismo y el cognitivismo porque no lo vinculado con el aspecto o contexto social.

Teoría sociocultural de Vygotsky: También se enfoca a la interacción social como escenarios de aprendizaje en una interacción del niño con su entorno, no será posible que haya aprendizaje si es que el infante solamente interactúa sin que haya un mediador, el aprendizaje se da pues en un contexto social de interacción entre compañeros de aula; sería vana una interrelación y la entre sujeto y objeto si es que no hay quien direcciones u oriente la secuencia de un aprendizaje, recalamos que tiene que ver un contexto social y agentes que permitan el aprendizaje.

La socialización en el Nivel Inicial

La socialización, por naturaleza y esencia es un proceso que contacta al infante con las demás personas, este es un proceso porque no se produce en forma automática, es lento es gradual y muchas veces tiene serias dificultades; tanto a la familia, la escuela, el entorno social y los medios comunicacionales cumple con un rol socializador, porque en la primera instancia, el niño que socializa en el seno familiar, de ahí pasa a la escuela, en una escuela tendrá iniciar una nueva forma socializadora en interacción con los demás niños y la profesora, en la escuela o jardín de infancia tendrá que renunciar a algunas formas de interrelación familiar.

Para dar paso a una interrelación con sus pares; y más de una ocasión es traumático, donde la socialización; para ello es necesario que tanto padres como maestros pueden brindar las facilidades requeridas para continuar en esta nueva etapa de socialización, ya que, en este nuevo escenario socializador, los infantes pasan por problemas emocionales como son el temor de dejar a los padres, inseguridad, angustias, timidez. Las acciones indicadas son propias de un cambio de escenario, pero que es necesario para que el infante se acostumbre a desarrollarse en los diferentes escenarios de la vida.

Dimensiones de la Socialización

Salvador (2018), considera tres dimensiones: Donde la integración social es un componente fundamental en toda acción lúdica, sobre todo en los juegos que no son solitarios, para que haya juego los niños deben ser aceptados de aceptado a otros niños, quizá al inicio se haga con recelo en la medida que transcurre el desarrollo del juego acostumbrando entre integrantes y cuando el juego es competitivo a nivel de grupo está integración podría decirse que se tiene que realizar casi en forma forzada a exigencia del mismo equipo.

Esta integración está al margen de ideologías o diferencias de cualquier índole de los indicadores: Demuestra interés al socializador, demuestra actitudes de convivencia y demuestra afectividad por sus compañeros ya que la aceptación es otro aspecto importante que va acompañada la integración, porque para que suceda ésta es necesario que el grupo tome en cuenta la participación de otros niños, pero la aceptación no solamente es de carácter involuntario sino también se convierte en una necesidad de contar con más miembros dentro del equipo lúdico, la aceptación no solamente es presencial sino también de ideas, de aportes, etc.

En los indicadores: Le place llevarse bien con sus compañeros participa en las tareas de equipo y muestra criterios democráticos, la comunicación es el accionar lúdico conlleva una fase de interacción verbal durante el desarrollo del juego, por lo general los juegos tradicionales no se dan en forma solitaria sino al menos en parejas, ello conlleva a que haya acciones de índole comunicativo para poder desarrollar el juego, la comunicación de las fundamental también dentro de la ejecución del juego. Indicadores: Expresa sus ideas en forma asertiva con fluidez comunicativa

Definiciones de Términos Básicos.

7 Comunicación: Es el proceso mediante el cual se transmite información, opiniones, sentimientos o conocimientos entre al menos dos personas: el emisor y receptor. A través de este intercambio, se busca que el receptor reciba y entienda el mensaje que emite el emisor. **39** Este proceso puede ocurrir de diversas formas, tanto verbales como no verbales, y a través de diferentes medios, como la conversación directa, el lenguaje escrito, la comunicación visual, entre otros. La eficacia de la comunicación depende no solo de la claridad del mensaje, sino también de la habilidad de los participantes para escuchar, interpretar y responder adecuadamente. **37**

Interacción: Es el proceso recíproco de acciones que se realizan entre dos o más personas, usando símbolos entendibles por ambos estas interacciones pueden ser de orden físico, emocional, afectivo o de otra índole. Estos símbolos pueden ser verbales, como palabras y frases, o no verbales, como gestos expresiones faciales y lenguaje corporal. Las interacciones pueden variar en su naturaleza, siendo de orden físico, como un apretón de manos o un abrazo; emocional, como compartir sentimientos o experiencias; afectivo, en el caso de la cercanía y el apoyo emocional entre personas; o de otra índole, como interacciones profesionales o formales.

Juego: Son actividades propias del ser humano que se realizan en forma libre y espontánea, es usada por niños de juego fomenta y cimienta el aprendizaje; el fin principal es la diversión o pasar momentos placenteros. El fin principal del juego es la diversión o el simple placer de la actividad, aunque sus beneficios van más allá del entretenimiento. A través del juego, los niños aprenden a compartir, a seguir reglas, a colaborar y a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y motoras. Los juegos pueden ser de diversa índole, tales como juegos de mesa, juegos al aire libre o juegos simbólicos, y cada tipo tiene su propio impacto en el desarrollo.

Proceso: Son secuencias de acciones que se ejecutan en forma concatenada para conseguir algún propósito determinado, puede ser a nivel personal u organizacional. Este concepto se puede aplicar tanto al nivel personal como organizacional. A nivel personal, un proceso puede referirse a la realización de una tarea o meta, como aprender una nueva habilidad, donde cada paso en el proceso contribuye al logro final. A nivel organizacional, un proceso se refiere a un conjunto de actividades coordinadas que se llevan a cabo dentro de una empresa o institución para alcanzar un objetivo común, como la producción de un producto o la prestación de un servicio.

Socialización: Es el proceso complejo, el cual un niño o persona se integra en forma gradual y paulatina hacia un entorno, aceptas valores, normas y conducciones propias que el grupo o contexto social obliga. Este proceso comienza desde la infancia y se extiende a lo largo de la vida, siendo fundamental para el desarrollo de la identidad personal y social. A través de la socialización, los individuos aprenden las reglas de convivencia, las expectativas de comportamiento, los roles y las creencias que existen en su sociedad. Este proceso tiene lugar principalmente en entornos familiares, la escuela y los grupos de pares, pero también puede ser influenciado por la cultura, los medios de comunicación y otros factores externos.

Tradicición: Es el conjunto de conocimientos, expresiones culturales sentimientos, valores, formas de vestir, de curarse, de jugar que se transmiten entre generaciones y cuyo propósito es el mantenimiento de estos patrones culturales. Su propósito fundamental es el mantenimiento de patrones culturales que definen la identidad de un grupo social, asegurando su continuidad y cohesión a lo largo del tiempo. Las tradiciones son aprendidas, practicadas y adaptadas por las nuevas generaciones, quienes las preservan y, en algunos casos, las transforman según las circunstancias sociales y culturales del momento.

Capítulo II

Metodología

1 En la hipótesis general se plantea lo siguiente: H_{0G} establece que el aspecto lúdico ancestral no tiene impacto porcentual alguno en el aspecto social de los infantes de 5 años de la IE 168 de Tarapoto en 2023. Por su parte, la H_{aG} plantea que el aspecto lúdico ancestral sí ejerce una mejora porcentual en el aspecto social de los infantes de 5 años de la misma institución en el mismo año. En cuanto a las hipótesis específicas, se enuncian de la siguiente manera: la H_1 sugiere que el uso del ludismo tradicional tiene un impacto significativo en la mejora porcentual de la integración social infantil en los niños de 5 años de la IEI 168 de Tarapoto en 2023. La H_2 plantea que el ludismo tradicional ejerce una mejora porcentual significativa en la adaptación infantil de los niños de 5 años de la misma institución durante el mismo año. Finalmente, la H_3 establece que el uso del ludismo tradicional contribuye significativamente a la mejora porcentual en la comunicación infantil de los infantes de 5 años en la IEI 168 de Tarapoto en 2023.

Variables

VI: Juegos Tradicionales

VD: Socialización

1

Operacionalización de Variables

1

32

3

59

Juegos tradicionales

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Estructura | Descripción |
|----------|--|---|---|--|
| | De la cruz (2021), define a los juegos tradicionales como: Las actividades propias de un país o una región como por lo general se ejecutan sin que hay intervención de recursos tecnológicos, en la mayoría de los casos usa su propio organismo o de recursos que se obtienen con facilidad de su entorno natural, que puede ser ramas, piedras, etc. estos juegos promueven el conocimiento de las raíces culturales de su contexto y en la repetición de algunas variantes de juegos que se han realizado por los infantes de las generaciones anteriores | Actividad de ocio heredada y contextualizada que funciona como un canal de difusión cultural, adaptándose al entorno geográfico y evidenciando los valores, relatos y competencias históricamente relevantes para un grupo social específico. | <p>Finalidad</p> <p>Campo de acción</p> <p>Funciones</p> <p>Fases</p> <p>Fundamentación Teórica esencial</p> <p>Medios y materiales</p> | <p>Mejorar los niveles de la socialización en niños de 05 años de la IEI 168 de Tarapoto</p> <p>Planificar, implementar y ejecutar la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la socialización en infantes de 05 años</p> <p>Incremento de la interacción social</p> <p>Trabajar en equipos</p> <p>Estimular la confianza</p> <p>Mejorar la seguridad emocional</p> <p>Enseñanza de normas y valores.</p> <p>Diagnosticar el estado emocional de los infantes</p> <p>Planificar, implementar y ejecutar la propuesta de juegos tradicionales.</p> <p>Evaluar la ejecución de la propuesta.</p> <p>Realizar acciones de retroalimentación.</p> <p>Teoría del Aprendizaje social de Bandura</p> <p>Teoría sociocultural de Vygotsky</p> <p>Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson</p> <p>Infraestructura apropiada: Patios, áreas verdes o salones amplios para el desplazamiento</p> <p>Materiales físicos: Cuerdas, pelotas, aros, pañuelos, etc.</p> <p>Recursos musicales: equipo de sonido, música tradicional, etc.</p> <p>Guías didácticas</p> <p>Carteles con instrucciones</p> <p>Vestimenta típica</p> <p>Materiales reciclables</p> |

17

| Variables | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Escala de medición |
|---------------|--|---|---|---|---|
| Socialización | Bambague (2017), es el conjunto secuencial a través del cual las personas interactúan unos como otros y que a través de este proceso potencializa sus formas de pensar, de actuar y sentir para que puedan participar con eficacia en el entorno social en donde les toca vivir. | Es el proceso por el cual los infantes se insertan a grupos de niños que les permite convivir para establecer interacción social con sus pares y que a través de estos se internaliza una serie de comportamientos nuevos por cuanto tienen que asumir nuevas actitudes a las que por mucho tiempo estuvieron vinculadas solamente en el seno familiar. | Integración Aceptación Comunicación | Demuestra interés socializador Demuestra actitudes de convivencia Demuestra afectividad por sus compañeros Le place llevarse bien con sus compañeros Participa en las tareas de equipo Muestra criterios democráticos Expresa sus ideas en forma asertiva Fluidez comunicativa | Alternativas: Nunca: 0 Casi nunca: 1 Casi siempre: 2 Siempre: 3 |

Metodología

Los métodos fueron:

Inductivo

En Tecnológico de Tijuana: Fundamentos de investigación (2018), se arriba a una generalización a partir de elementos observables particulares

Deductivo

Es inversa a la deducción, se parte de casos generales a las premisas, el caso concreto se da en la interpretación de conclusiones tomando como punto de partida a las conclusiones

Hipotético – deductivo

En este caso se elaboran conjeturas a partir de comportamientos observables, pero predeterminar la validez o no es necesario que estas suposiciones sean contrastadas estadísticamente.

Tipos de Estudio

Castillero (2017), por la intencionalidad es aplicada, por la profundización es explicativa, en cuanto a los datos es cuantitativa, es experimental según la manipulación, en cuanto al tipo de inferencia es hipotético deductiva; es experimental por la manipulación de variables; por la inferencia es hipotética deductiva y por la temporalidad es longitudinal

Diseño

La estructura corresponde a cuasi experimental, el esquema es:

GE O1.....x O2

GC O3..... O4

Donde:

GE: Fue el G. Experimental

GC: Fue el G. Control

O1 y O3: Resultados diagnósticas de los G. experimental y control

O2 y O4: resultados post diagnósticos de ambos grupos (GC y GE)

X: Propuesta de juegos tradicionales

Población, Muestra y Muestreo

Población

Tabla 1

Población estudiantil por edades en la Institución Educativa 168, Tarapoto, San Martín 2023

| Edad | M | F | Total | |
|--------|----------|----|-------|----|
| 3 años | 12 | 18 | 30 | |
| 4 años | 10 | 14 | 24 | |
| 5 años | Amistad | 19 | 12 | 31 |
| | Amorosos | 12 | 12 | 24 |

Nota: Nóminas oficiales de matrícula 2022

Muestra:

Tabla 2

Distribución de la muestra según sexo

| Secciones | M | F | Total |
|-----------|----|----|-------|
| Amistad | 19 | 12 | 31 |
| Amorosos | 12 | 12 | 24 |

Nota: Nóminas oficiales de matrícula 2023

Muestreo:

El muestreo fue no aleatorio, se usó el muestreo intencionado porque los grupos estuvieron conformados administrativamente.

24

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Tabla 3

Técnicas e instrumentos

| Variable | Técnica | Instrumento |
|--------------------------|-------------|--|
| VI: Juegos tradicionales | Documental | Tesis |
| | | Artículos científicos |
| | | Propuesta de intervención |
| VD: Socialización | Observación | Tesis |
| | | Artículos científicos |
| | | Guía de observación dividida en 16 ítems con 3 dimensiones |
| | | Confiabilidad: $\alpha =$ |

3

Métodos de Análisis de Datos

Se ha usado en la parte descriptiva: Se han elaborado tablas estadísticas las cuales contiene: la escala, niveles de, frecuencias absolutas y porcentuales y promedio. Se han construido figuras en las cuales se representa las frecuencias porcentuales por dimensiones y a nivel de la variable, también contiene la descripción de cada una de las dimensiones y de las variables. En esta fase se ha empleado el aplicativo Excel 2019. En la parte inferencial: Esta etapa se inició con la prueba de normalidad a nivel de los diversos tipos de pruebas, las dimensiones y la variable; en vista que el nivel de significancia en todos los casos es mayor que 0.05, el estadístico de contraste que se ha usado fue la t de Student para muestras independientes. El proceso de contrastación se ha desarrollado con esta prueba paramétrica.

4

1

40

21

Capítulo III

Resultados Obtenidos

Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Tabla 4

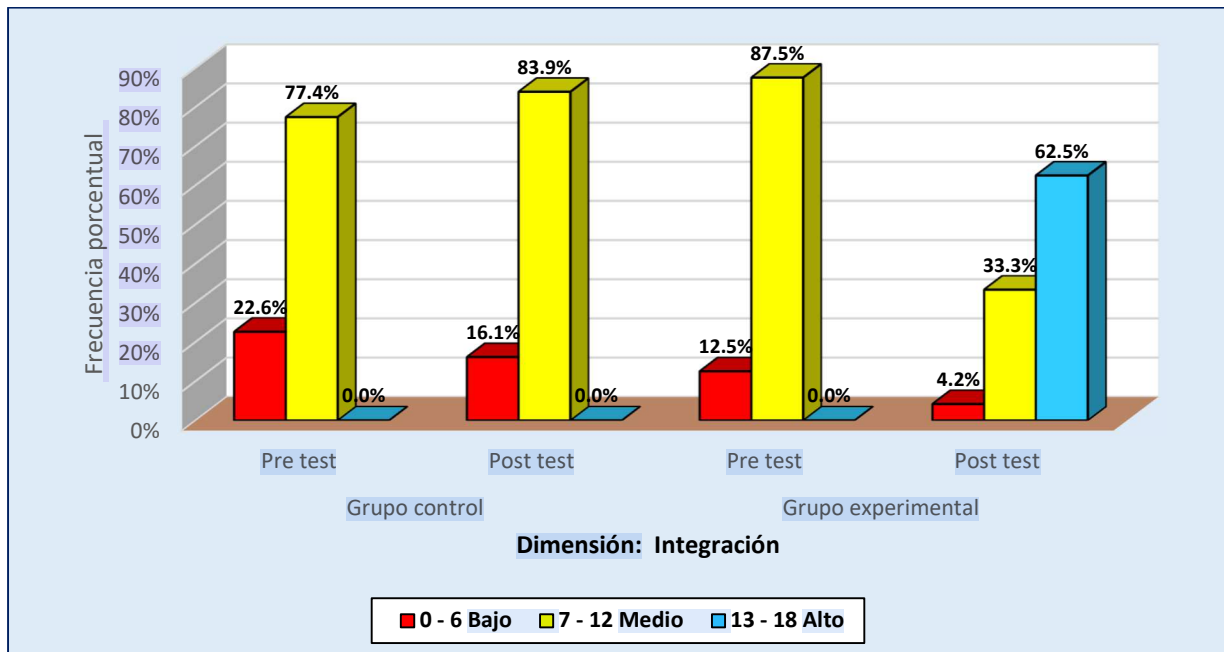
Niveles del pre y post test en GC y GE de la integración infantil en los 05 años de la IE 168, Tarapoto, San Martín 2023

| Intervalo | Niveles | Grupo Control | | | | Grupo Experimental | | | |
|------------------|---------|---------------|-------|-----------|-------|--------------------|-------|-----------|-------|
| | | Pre test | | Post test | | Pre test | | Post test | |
| | | fi | f% | fi | f% | fi | f% | fi | f% |
| 0 - 6 | Bajo | 7 | 22.6 | 5 | 16.1 | 3 | 12.5 | 1 | 4.2 |
| 7 - 12 | Medio | 24 | 77.4 | 26 | 83.9 | 21 | 87.5 | 8 | 33.3 |
| 13 - 18 | Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 15 | 62.5 |
| Total | | 31 | 100.0 | 31 | 100.0 | 24 | 100.0 | 24 | 100.0 |
| Media aritmética | | 7.9 | | 8.1 | | 8.8 | | 13.1 | |

Nota: Base datos de la socialización

Figura 1

Figura del pre y post test de los GE y GC de la dimensión integración



Descripción

En G. control

En la fase diagnóstica, el 22.6% de los infantes estuvo en la faceta baja, el 77.4% obtuvo la jerarquía intermedia y ninguno en nivel. La $\bar{x} = 7.9$ puntos ubicando al grupo en el rango medio.

En fase post diagnóstica el 16.1% ocupó rango bajo, el 83.9% optó el rango medio y no ninguno en alto. La $\bar{x} = 8.1$ del rango medio.

G. experimental

En la diagnosis, el 12.5% optó el rango bajo, el 87.5% estuvo en jerarquía media, pero tampoco hay infantes en categoría alta. El promedio fue $\bar{x} = 8.8$ el rango medio.

La fase post diagnóstica el 4.2% de los infantes ocuparon la jerarquía baja, el 33.3% ocupó la jerarquía media y el 62.5% obtuvo el rango alto. La $\bar{x} = 13.1$ puntos que corresponde a la fase alta.

En los resultados podemos observar que posterior a la aplicación de los juegos ancestrales el post test ha registrado mejor puntuación existiendo una diferencia frente al post test del grupo control aproximadamente 5 puntos de diferencia y frente al pre test del mismo grupo se registró una diferencia de 4.3 puntos también en pro del post test. Se podría afirmar de manera preliminar que los resultados observados en el post test del grupo experimental se debe a la acción de la propuesta de intervención pedagógica.

Tabla 5

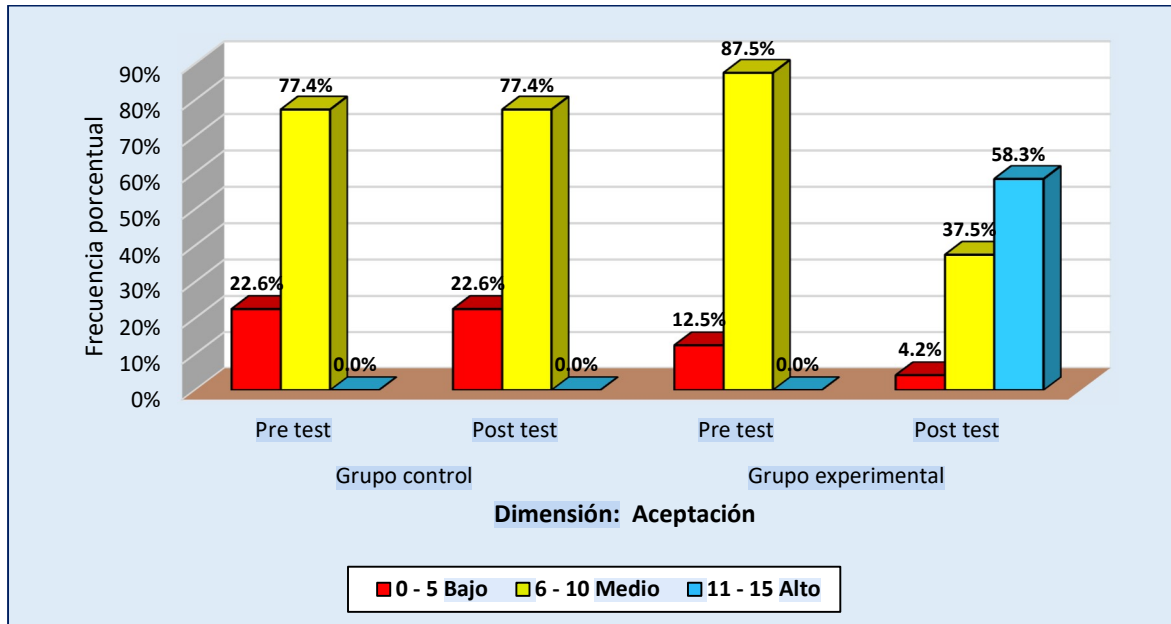
Niveles de los pre y post test en los grupos control y experimental de la aceptación infantil en 05 años de la IEI 168, Tarapoto, San Martín 2023

| Intervalo | Niveles | Grupo Control | | | | Grupo Experimental | | | |
|------------------|---------|----------------|-------|----------------|-------|--------------------|-------|----------------|-------|
| | | Pre test | | Post test | | Pre test | | Post test | |
| | | f _i | f% | f _i | f% | f _i | f% | f _i | f% |
| 0 - 5 | Bajo | 7 | 22.6 | 7 | 22.6 | 3 | 12.5 | 1 | 4.2 |
| 6 - 10 | Medio | 24 | 77.4 | 24 | 77.4 | 21 | 87.5 | 9 | 37.5 |
| 11 - 15 | Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 14 | 58.3 |
| Total | | 31 | 100.0 | 31 | 100.0 | 24 | 100.0 | 24 | 100.0 |
| Media aritmética | | 6.4 | | 6.6 | | 7.2 | | 10.6 | |

Nota: Base datos de la socialización

Figura 2

Figura del pre y post test de los GE y GC de la aceptación



Descripción

G. control

La fase de diagnosis El 22.6% según la guía están en el rango bajo, el 77.4% registró el rango medio y no hay ningún infante en alta. La $\bar{x} = 6.4$ implica que los menores en términos generales están ubicados en la categoría media.

La fase post diagnóstica presenta al 22.6% alcanzó puntuaciones en el rango bajo, también el 77.4% registró el rango medio sin que haya ningún estudiante en el rango alto. La $\bar{x} = 6.6$ puntos correspondiente al medio.

G. Experimental

El diagnóstico presenta al 12.5% en el rango bajo, la mayoría absoluta equivalente al 87.5% se ubicó en el rango medio sin que haya ninguno en el nivel alto. El promedio en esta prueba en el GE ha registrado $\bar{x} = 7.2$ puntos el valor de 7.2 del rango medio.

Post test

En la post diagnosis el 4.2% alcanzó el nivel bajo, el 37.5% presenta al rango medio y el 58.3% registrado el nivel alto. La $\bar{x} = 10.6$ le corresponde el nivel alto.

En esta dimensión también debemos que en el pre y post test del grupo control son similares en forma aproximada, al compararse el post test con el pre test del GE se registra una diferencia

de 3.4 en pro del post test; esto presumiblemente se deba a la acción de la propuesta de intervención para mejorar la socialización en los infantes.

Tabla 6

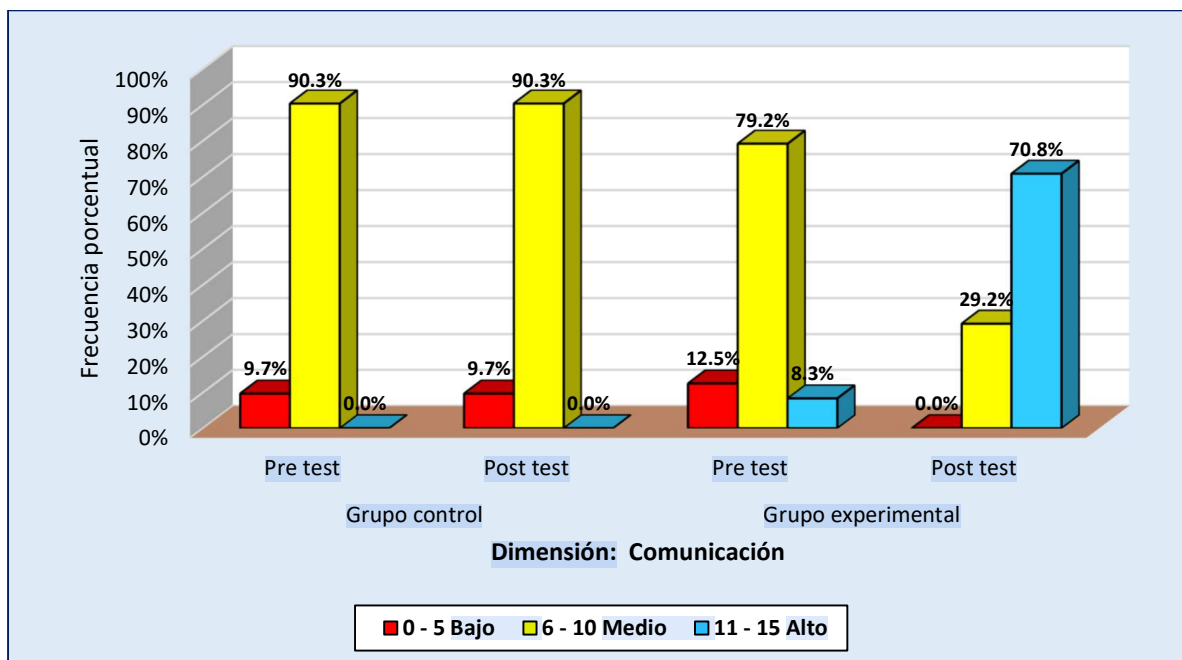
Niveles de los pre y post test en los grupos control y experimental de la comunicación en infantes de 05 años de la IERI 168, Tarapoto, San Martín 2023

| Intervalo | Niveles | Grupo Control | | | | Grupo Experimental | | | |
|------------------|---------|---------------|-------|-----------|-------|--------------------|-------|-----------|-------|
| | | Pre test | | Post test | | Pre test | | Post test | |
| | | fi | f% | fi | f% | fi | f% | fi | f% |
| 0 - 5 | Bajo | 3 | 9.7 | 3 | 9.7 | 3 | 12.5 | 0 | 0.0 |
| 6 - 10 | Medio | 28 | 90.3 | 28 | 90.3 | 19 | 79.2 | 7 | 29.2 |
| 11 - 15 | Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 2 | 8.3 | 17 | 70.8 |
| Total | | 31 | 100.0 | 31 | 100.0 | 24 | 100.0 | 24 | 100.0 |
| Media aritmética | | 7.2 | | 7.3 | | 7.8 | | 11.8 | |

Nota: Base datos de la socialización

Figura 3

Figura de los pre y post test de los GE y GC de la comunicación



Descripción

G. Control

Los resultados de la diagnosis en la comunicación se el 9.7% de alcanzó la jerarquía baja, en un 90.3% ocupó la jerarquía media y 0% en alto. La $\bar{x} = 7.2$ puntos que corresponde la categoría media.

En el post test el rango bajo está ubicado el 9.7%, en el rango medio se ubicó en 90.3% y no hay estudiantes Enel rango alto. La $\bar{x} = 7.3$ puntos lo cual permite observar que en conjunto de grupo a casa el nivel medio.

G. Experimental

En la etapa de diagnosis el 12.5% de estudiantil alcanzó el rango bajo, el 79.2% el rango medio y el 8.3% está en rango alto. El $\bar{x} = 7.8$ fue puntos de esta prueba en este grupo fue de 7.8 puntos ubicados en el rango medio.

Posterior a la aplicación de los juegos tradicionales, en ese grupo se observa que no existió ningún estudiante en el rango bajo, el 29.2% obtuvo la categoría media y el 70.8% alcanzó el rango alto. El $\bar{x} = 7.9$ fue puntos 11.8 puntos del rango alto.

Los resultados registrados en esta dimensión se observan que en el grupo control en ambas pruebas de que se han en forma tengan las mismas puntuaciones; a esas fundaciones son también similares al de test del grupo experimental; en cambio en promedio que registra el post test del grupo experimental ha registrado cuatro puntos de diferencia frente al pre test del mismo grupo; ello hace suponer que esto es consecuencia del efecto de la aplicación de la propuesta pedagógica.

Tabla 7

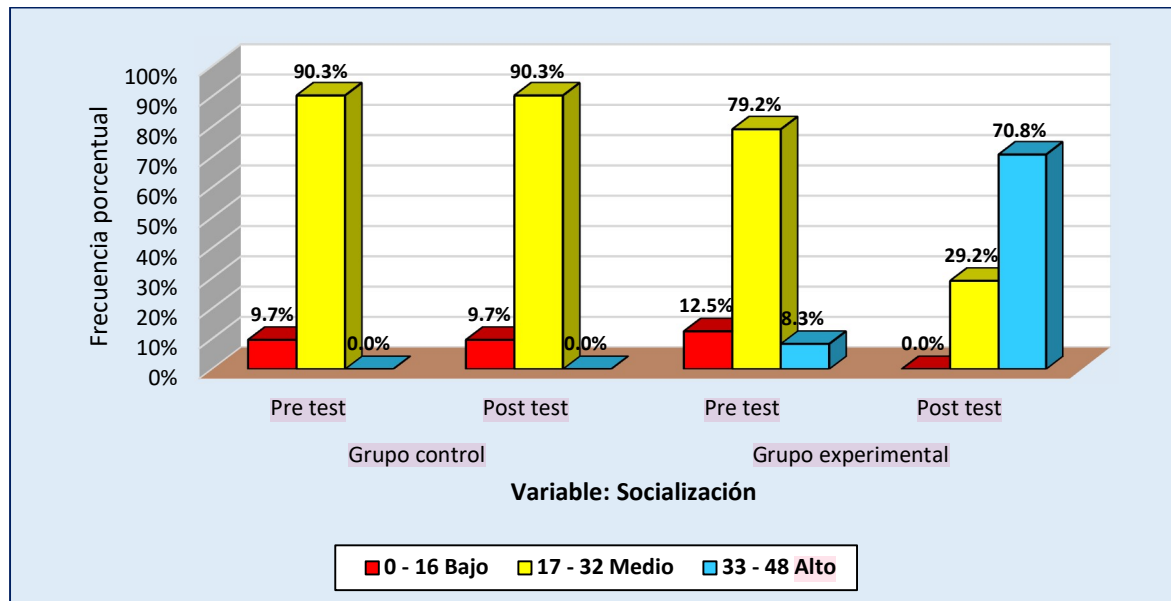
Niveles de los pre y post test en los grupos control y experimental de la socialización en niños de 05 años de la IEI 168, Tarapoto, San Martín 2023

| Intervalo | Niveles | Grupo Control | | | | Grupo Experimental | | | |
|------------------|---------|---------------|-------|-----------|-------|--------------------|-------|-----------|-------|
| | | Pre test | | Post test | | Pre test | | Post test | |
| | | fi | f% | fi | f% | fi | f% | fi | f% |
| 0 - 16 | Bajo | 3 | 9.7 | 3 | 9.7 | 3 | 12.5 | 0 | 0.0 |
| 17 - 32 | Medio | 28 | 90.3 | 28 | 90.3 | 19 | 79.2 | 7 | 29.2 |
| 33 - 48 | Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 2 | 8.3 | 17 | 70.8 |
| Total | | 31 | 100.0 | 31 | 100.0 | 24 | 100.0 | 24 | 100.0 |
| Media aritmética | | 21.5 | | 22.0 | | 23.8 | | 35.5 | |

Nota: Base datos de la socialización

Figura 4

Gráfica de la socialización en niños de 5 años de la IE 069 de la Banda de Shilcayo



Descripción

En el G. Control

En la variable socialización, en los resultados que se obtuvieron son:

En la diagnosis, el 9.7% estuvo en la escala baja, el 90.3% en la escala media y ninguno en alto. El $\bar{x} = 21.5$ puntos de la escala media.

En esta prueba post diagnóstica el 9.7% estuvieron en la escala baja, el 90.3% que la mayoría absoluta obtuvo la escala de rango medio no habiendo ninguno en alto. El promedio registrado fue de 22.0 puntos que también corresponde a la categoría de rango medio.

En el G. experimental

El 12.5% alcanzó la escala baja, el 79.2% registró la categoría de rango medio y el 8.3% estuvo en la escala alta. El $\bar{x} = 23.8$ del rango medio.

En la prueba de salida, no hay estudiantes en la categoría baja, el 29.2% registró la categoría media y el 70.8% estuvo en la escala alta. La $\bar{x} = 35.5$ puntos de la escala alta.

De los resultados anteriores puede inferirse que en las pruebas del grupo control las puntuaciones son similares, la diferencia que favorece al post test el 0.5 puntos es muy pequeña; la diferencia sustancial será entre el post test frente a todas las demás pruebas que alcanzó 35.5 puntos frente a: 21.5, 22.0 y 23.8 puntos respectivamente; suponemos que en la causa fundamental para que suceda esto se debe a la aplicación de la propuesta pedagógica que se ha formulado y aplicado.

Tabla 8

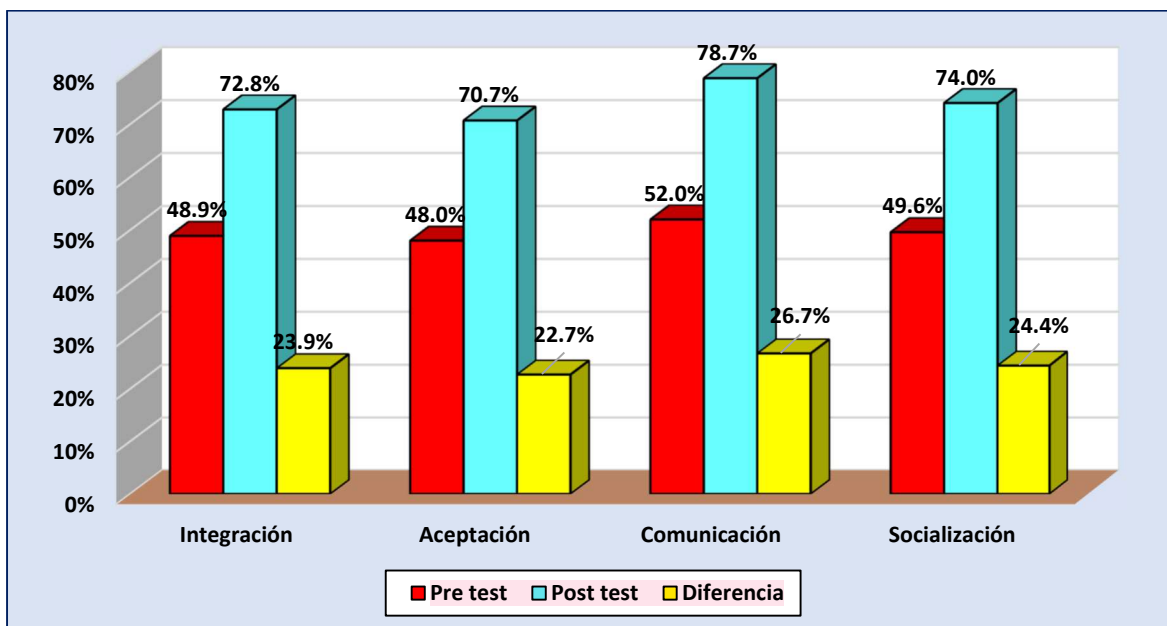
Eficiencia porcentual por dimensiones y de la variable del pre test y post test del G. Experimental

| <i>Dimensiones/ Variable</i> | Pre test | | Post test | | Diferencia | |
|----------------------------------|----------|---------------|-----------|---------------|------------|---------------|
| | Media | Rendimiento % | Media | Rendimiento % | Media | Rendimiento % |
| Integración | 8.8 | 48.9 | 13.1 | 72.8 | 4.3 | 23.9 |
| Aceptación | 7.2 | 48.0 | 10.6 | 70.7 | 3.4 | 22.7 |
| Comunicación | 7.8 | 52.0 | 11.8 | 78.7 | 4.0 | 26.7 |
| Socialización | 23.8 | 49.6 | 35.5 | 74.0 | 11.7 | 24.4 |

Nota: Base de datos de la socialización

Figura 5

Representación de la eficacia porcentual por dimensiones y de la variable socialización



Descripción

Al comparar el avance del post test comparado con el pre test del GE y indican:

- En la integración existe una diferencia de medias de 4.3 puntos que equivale al 23.9% de eficacia porcentual a favor del post test.
- En la dimensión aceptación la diferencia de medias puede 3.4 puntos que equivale al 22.7%

- En la dimensión comunicación la diferencia de medias de 4.0 puntos que equivale al 26.7% también a favor del post test.
- La diferencia de medias a nivel de la variable socialización alcanzó el valor de 11.7 puntos con su equivalente porcentual 24.4% también a favor del post test.

Los resultados anteriores expresan que, después de haberse aplicado la propuesta de los juegos tradicionales el promedio en el post test se ha visto incrementada de manera sustancial, por lo que puede preverse de que la causa fundamental de esto es justamente esta aplicación, esta será corroborado no en la contrastación de las hipótesis.

Tabla 9

Prueba de normalidad de las dimensiones y variable socialización

| Dimensiones y variable | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Pre test de la integración del GC | ,160 | 24 | ,113 | ,945 | 31 | ,209 |
| Post test de la integración del GC | ,143 | 24 | ,200* | ,941 | 31 | ,175 |
| Pre test de la integración del GE | ,166 | 24 | ,086 | ,951 | 24 | ,286 |
| Post test de la integración del GE | ,114 | 24 | ,200* | ,966 | 24 | ,566 |
| Pre test de la aceptación del GC | ,184 | 24 | ,034 | ,948 | 31 | ,245 |
| Post test de la aceptación del GC | ,170 | 24 | ,071 | ,940 | 31 | ,164 |
| Pre test de aceptación del GE | ,143 | 24 | ,200* | ,953 | 24 | ,314 |
| Post test de la aceptación del GE | ,151 | 24 | ,166 | ,946 | 24 | ,221 |
| Pre test de la Comunicación del GC | ,143 | 24 | ,200* | ,953 | 31 | ,314 |
| Post test de la comunicación del GC | ,138 | 24 | ,200* | ,950 | 31 | ,267 |
| Pre test de comunicación del GE | ,159 | 24 | ,117 | ,950 | 24 | ,276 |
| Post test de la comunicación del GE | ,129 | 24 | ,200* | ,950 | 24 | ,267 |
| Pre test de la Socialización del GC | ,140 | 24 | ,200* | ,964 | 31 | ,513 |
| Post test de la Socialización del GC | ,110 | 24 | ,200* | ,963 | 31 | ,508 |
| Pre test de la Socialización del GE | ,140 | 24 | ,200* | ,963 | 24 | ,504 |
| Post test de la Socialización del GE | ,109 | 24 | ,200* | ,961 | 24 | ,451 |

Descripción

En la tabla precedente, se muestra los resultados de la prueba de normalidad de los datos a nivel de la dimensión socialización y sus correspondientes pruebas por dimensiones, nuestra muestra al está constituida por un número de elementos muestrales menores que 50, asumimos el

criterio de los teóricos Shapiro-Wilk, se observa en la columna del nivel de significancia que los valores son siempre mayores que 0.05, por esta razón afirmamos que distribución normal por lo que el estadístico de contraste que vamos a emplear durante todo el proceso de contrastación fue la t de Student para muestras independientes; se harán comparaciones entre la t calculada (tc) con la t tabular (tt) y el p valor se comparará con el nivel de significancia α .

Contrastación de Hipótesis

1. De la integración social

a. Hipótesis

H_{01} : Los juegos ancestrales no influyen en la dimensión integración en los de 05 años de la IEI 168, Tarapoto, San Martín 2023

H_{a1} : Los juegos ancestrales impactan con significancia estadística en la dimensión integración de los niños de 5 años de la IEI 168, Tarapoto, San Martín 2023

Estadístico de contraste: t de Student para muestras independientes

b. Significancia: $\alpha = 0.05$

c. Resultados de la contrastación

| Dimensión | Grupo de contraste | tt | tc | p | Significancia estadística |
|--------------------|--------------------|-------|------------|------------|---------------------------|
| Integración social | Pre test GE | 1.673 | 1.630 | 0.109 | No existe |
| | Pre test GC | | | | |
| | Post test GE | 7.469 | 7.9338E-10 | Sí, existe | |
| | Post test GC | | | | |

d. Decisión

Al contrastar ambos pre test se obtiene $p = 0.109$ lo que no hay significancia estadística y en el contraste los posts test de ambos grupos, resulta que $p = 7.9338E-10$, por lo que $p < 0.05$, lo demuestra significancia estadística por lo que se acepta H_a .

2. De la dimensión aceptación

a. Formulación

H_{02} : El uso del ludismo tradicional no ejerce mejora porcentual significativamente en la adaptación infantil de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, 2023.

H_{a2} : El uso del ludismo tradicional ejerce mejora porcentual significativamente en la adaptación infantil de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, 2023

- b. Estadístico de contraste: t de Student para muestras independientes
- c. Significancia: $\alpha = 0.05$
- d. Resultados de la contrastación

| Dimensión | Grupo de contraste | tt | tc | p | Significancia estadística |
|------------|--------------------|-------|------------|------------|---------------------------|
| Aceptación | Pre test GE | 1.673 | 1.826 | 0.073 | No existe |
| | Pre test GC | | | | |
| | Post test GE | 7.439 | 8.8692E-10 | Sí, existe | |
| | Post test GC | | | | |

- e. Decisión

Al contrastar ambos pre test se obtiene $p = 0.073$ lo que no hay significancia estadística y en el contraste los posts test de ambos grupos, resulta que $p = 8.8692E-10$, por lo que $p < 0.05$, lo demuestra significancia estadística por lo que se acepta H_a .

3. De la dimensión comunicación

- a. Formulación

H_{03} : El uso del ludismo tradicional ejerce no mejora porcentual la comunicación infantil de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, 2023.

H_{a3} : El uso del ludismo tradicional ejerce mejora porcentual y significativamente en la comunicación infantil de 05 años en la IEI 168 de Tarapoto, 2023.

- b. Significancia: $\alpha = 0.05$
- c. Resultados de la contrastación

| Dimensión | Grupo de contraste | tt | tc | p | Significancia estadística |
|--------------|--------------------|-------|------------|------------|---------------------------|
| Comunicación | Pre test GE | 1.673 | 1.345 | 0.184 | No existe |
| | Pre test GC | | | | |
| | Post test GE | 7.742 | 2.8918E-10 | Sí, existe | |
| | Post test GC | | | | |

- d. Decisión

1 Al contrastar ambos pre test se obtiene $p = 0.184$ lo que no hay significancia estadística y en el contraste los posts test de ambos grupos, resulta que $2.8918E-10$, por lo que $p < 0.05$, lo demuestra significancia estadística por lo que se acepta H_a .

4. De la variable socialización (Hipótesis general)

a. Formulación

1 H_{0G} : El aspecto lúdico ancestral no tiene impacto porcentual alguno en infantes en el aspecto social de 05 años de la IE 168 de Tarapoto, 2023.

1 H_{aG} : El aspecto lúdico ancestral ejerce mejora porcentual en el aspecto social de infantes de 05 años de la IE 168 de Tarapoto, 2023.

2 b. Estadístico de contraste: t de Student para muestras independientes

c. Significancia: $\alpha = 0.05$

d. Resultados de la contrastación

| Variable | Grupo de contraste | tt | tc | p | Significancia estadística |
|---------------|--------------------|-------|-------|------------|---------------------------|
| Socialización | Pre test GE | 1.673 | 1.606 | 0.114 | No existe |
| | Pre test GC | | | | |
| | Post test GE | | 7.594 | 5.0051E-10 | Sí, existe |
| | Post test GC | | | | |

e. Decisión

1 Al contrastar ambos pre test se obtiene $p = 0.114$ lo que no hay significancia estadística y en el contraste los posts test de ambos grupos, resulta que $5.0051E-10$, por lo que $p < 0.05$, lo demuestra significancia estadística por lo que se acepta H_a .

Discusión de Resultados

Es indudable que el hombre es un ser eminentemente social, en medio de un contexto social vive, adquiere los medios necesarios para poder desenvolverse, en suma, el hombre necesita de sus semejantes; pero resulta que este proceso de socialización y más de una ocasión no es tan sencillo como pareciera; si bien es cierto el hogar y la familia en forma general es la responsable de la primera socialización, la escuela, el contexto social y los medios de comunicación van a tener una influencia poderosa en este proceso, de manera especial en los infantes que emergen hacia un mundo por conocer. La razón de ese trabajo, radica en aportar a través de los juegos tradicionales una propuesta que permita mejorar la socialización en los niños después de más de dos años de enclaustramiento obligatorio que ha tenido la humanidad. En la variable dependiente se ha usado una propuesta de juegos tradicionales y para medir los niveles de la socialización se utilizan una guía de observación compuesta por 16 ítems divididas en tres dimensiones: integración social, adaptación social y la comunicación social.

Antes de la aplicación de los juegos tradicionales se observa que: los promedios de la integración social en el pre test y post test del grupo control se obtuvieron promedios de 7.9 y 8.1 puntos respectivamente; en el pre test del GE esta media ascendió a 8.8 puntos y después de la aplicación de la propuesta en este grupo se obtuvo un promedio de 13.1 puntos; el análisis de muestra que no hay diferencias significativas en ambas pruebas del grupo control, pero si lo hay entre el post test y el pre test del GE y que porcentualmente equivale al 23.9% por cuanto la diferencia de puntuaciones es de 4.3 puntos a favor del post test. Los resultados encontrados concuerdan con Simbaña (2022) de la Universidad politécnica salesiana y nos habla en el impacto del juego en la socialización por cuanto permite una mejor interacción social infantil porque a través de ella comunica sus ideas, emociones o experiencias en forma libre y espontánea; también existe concordancia con el trabajo realizado por Landaez (2022) de la Universidad de Loja en Ecuador en la cual se consideran la importancia que tiene de la socialización en el desarrollo de los niños por cuanto le permite potencializar destrezas y habilidades, a la vez que le permite también disminuir los estados ansiolíticos y temores en los niños. Lo anteriormente planteado guarda concordancia con la importancia que tiene la acción de los juegos tradicionales para los niños.

En la aceptación, en el pre test y post test del GC, no existe diferencia significativa, en cambio si lo hay entre el post test y pre test de grupo experimental entre los cuales existe una diferencia de 3.4 puntos o su equivalente a 22.7% de eficacia porcentual; eso resultados concuerdan con Constante (2022), de la Universidad de Extremadura en España, quien expresa

1 que el desarrollo socio afectivo en la columna vertebral en el desarrollo evolutivo de los niños a través de un estudio que realizó en el currículum de inicial en Ecuador; en el desarrollo socio afectivo también permite adquirir conocimientos, destrezas, aspectos de la interacción social y que debe constituirse en ejes de la praxis docente.

44 1 En la dimensión comunicación tampoco existe diferencia significativa entre el post test y pre test del GC, pero si no hay entre el post test y pre test del GE, esta diferencia asciende a 4.0 puntos que equivale al 26.7% la eficacia porcentual, estos resultados concuerdan con Córdova (2021), de la Universidad Toribio Rodríguez, en Juegos tradicionales y su influencia en la motricidad gruesa en preescolares de la IE 220, Guadalupe – Camporredondo, en expresa el impacto que tienen los juegos de esta naturaleza para mejorar los aspectos de motricidad gruesa en los infantes; en los resultados del pre test alcanzó el 78.6% en inicio; cifra que es reducido drásticamente después de la aplicación de esta propuesta en el cual se observa los resultados se han revertido al encontrarse la mayor parte de los niños del nivel logrado; tal acción lúdica se ha debido pues al efecto de los juegos tradicionales y como establece el marco teórico, toda acción lúdica tiende a modificar situaciones de bajos niveles en el aprendizaje o destrezas para convertidos en destrezas de alto nivel.

19 47 41 11 1 3 4 38 11 A nivel de la variable de la socialización tampoco hay diferencia que sea significativa entre el post test y pre test del GC, pero también resulta significativa la diferencia entre el post test y pre test del GE que asciende a 4.0 puntos o su equivalente a 24.4%, eso resultados concuerdan con García y Moreno (2017), de la Universidad Nacional de Trujillo en Influencia de la biodanza en la socialización de niños de 4 años de la I.E. 1564 “Radiantes Capullitos” Trujillo, quien usó el diseño cuasi experimental en una muestra de 26 estudiantes y cuyos resultados también se ven reflejados una mejora sustancial de la socialización; eso también concuerdo con la importancia que reviste el uso de juegos tradicionales para mejorar la socialización en los infantes en primera instancia porque se identifica con el nivel cultural de su zona y porque están descritos en un lenguaje usando los mismos contextos naturales quizá los mismos nombres de los cerros, de lagunas conocidas, de personajes históricos lo que se les hace más fácil la asimilación y consolidación de los aprendizajes.

2 8 4 5 5 1 En el proceso de contrastación del post test y pre test de los grupos control y experimental que alcanza a $t_c = 7.469$ con $p = 7.9338E-10$; entre el post test y pre test de la adaptación social al contrastarse el post test del GE y GC se determinó que $t_c = 7.439$ con $p = 8.8692E-10$; entre el post test del GE y post test del GC los resultados que $t_c = 7.742$ con $p = 2.8918E-10$ y finalmente entre el post test del GE y post test del GC se obtuvo $t_c = 7.594$ con

30 p = 5.0051E-10. Los resultados a los que se arribó concuerdan con una investigación realizada
14 por De la cruz (2021) de la Universidad César Vallejo en Juegos Tradicionales en el
Aprendizaje socializado del Área de Matemática en Estudiantes de Primaria, Oyón – 2019
quien trata de los efectos de estos juegos, usando un diseño pre experimental, se logró no
solamente mejorar los niveles de socialización porque pasó de 63.6% del pre test que estuvieron
1 en el nivel regular al 100% de la categoría alta en el post test; se ha demostrado si mismo que
53 existe significancia estadística por cuanto se registró $p = 0.000$; también hay concordancia con
5 el trabajo de Dávila (2022), de la Universidad Cesar Vallejo, en Autoestima y socialización en
niños de la Institución Educativa 1144 Cunchiyacu, Tabalosos-2022, quien señala una
5 moderada correlación entre la autoestima y la socialización en la cual se obtuvo $r = 0.390$ con
5 $p = 0.000$; en esta fase también hay concordancia con una investigación realizada por García y
3 Moreno (2017), de la Universidad Nacional de Trujillo quien determinó el impacto de la
biodanza en la socialización de niños de 4 años que en el proceso de contrastación registró tc
 $= 21.90$ con $p = 0.000$. Los resultados concuerdan con los esbozos teóricos del marco
correspondiente que nos hablan de la importancia que tiene los juegos tradicionales en la cual
hemos obtenido y que se describen en el presente informe; es importante porque los infantes
se desarrollan por cuanto estos juegos lo realizan con libertad creativa y de imaginación; porque
no excluye a nadie; pero también esto permite integrarse socialmente; porque está vinculada
de aspecto violentista. También permite la participación la mayor parte de los sentidos.

Capítulo IV

Conclusiones Y Recomendaciones

Conclusiones

- Primera: Los juegos ancestrales han demostrado una eficacia porcentual del 24.4% a favor del post test del Grupo experimental al existir una diferencia de medias de 11.7 puntos frente al pre test del mismo grupo.
- Segunda: Antes de la aplicación de los juegos ancestrales, los infantes que conformaron el post test del GC, así como el pre test del GE, registraron el nivel medio al obtener promedios de 21.5; 22.0 y 23.8 puntos respectivamente; después de la aplicación los niños del GE alcanzaron un promedio de 35.5 puntos que corresponde al nivel alto.
- Tercera: Los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa 168, Tarapoto, San Martín en la dimensión integración social han mostrado una eficacia del 23.9% al haber una diferencia de 4.3 puntos por cuanto la media del pre test fue de 8.8 puntos en tanto que el post test registró 13.1 puntos, ratificándose en la contrastación que registró $p = 0.000$
- Cuarta: Los juegos tradicionales en los niños de 5 años en Institución Educativa 168, Tarapoto, San Martín en la dimensión aceptación social han mostrado una eficacia del 23.9% al haber una diferencia de 3.4 puntos por cuanto la media del pre test fue de 7.2 puntos en tanto que el post test registró 10.6 puntos y que se ratifica en la contrastación de la hipótesis que registra $p = 0.000$.
- Quinta: Al aplicarse los juegos tradicionales en los niños de 5 años en Institución Educativa 168, Tarapoto, San Martín, se ha comprobado una eficacia porcentual del 26.7% a favor del post test del GE pro haber una diferencia de 4.0 puntos ya que el pre test registró una media de 7.8 puntos y el post test alcanzó una media de 11.8 puntos, el hecho queda ratificado porque en el proceso de la contrastación se ha registrado $p = 0.000$ por lo que se acepta la hipótesis de la investigadora.

Recomendaciones

- 36 Primera: A las docentes del nivel inicial de la Institución Educativa 168, Tarapoto, San Martín a realizar su trabajo docente usando proyectos aplicativos y de manera específica usando los aspectos lúdicos porque facilita el aprendizaje en los estudiantes.
- 17
- 9 Segunda: A la directora de la Institución Educativa 168, Tarapoto, San Martín a considerar dentro de sus documentos de gestión educativa eventos de capacitación en la ejecución de proyectos durante el desarrollo del trabajo docente.
- Tercera: A los PP FF apoyar las diversas actividades que realizan las docentes para mejorar no solo los aspectos cognitivos sino también las actividades extracurriculares que refuerzan lo cognitivo