UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

ESCUELA DE POSGRADO

EL JUEGO RECREATIVO Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS EN LA I.E.I N° 819 "NUEVA INDEPENDENCIA" - HONORIA – 2022

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA

GIANINA SONIA APAZA CHANINI

PUCALLPA, PERÚ

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO

ANEXO Nº 4

ACTA DE DEFENSA DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OBTENCION DEL GRADO DE MAESTRO O MAESTRO EN CIENCIAS

En la Sala de Grados de la Universidad Nacional de Ucayali siendo las 11:00 horas, del día 09 de Setiembre 2022, ante el **Jurado** de Tesis o trabajo de investigación constituido por :

Dra. Jesseria Choy Sánchez Pandura ..... Presidente
Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz ..... Secretario
Dra. Freysi Lehan Luis Villacrez ..... Vocal

El aspirante al **GRADO DE MAESTRO O MAESTRO EN CIENCIAS** en Educación .....Mención: Docencia y Pedagogía Universitaria

Don(ña) Gianina Sonia Apaza Chianini ,

Procedió al acto de Defensa:

a. Con la exposición de la tesis o trabajo de investigación, titulada:

" El Juego Recreativo y su efecto en l desarrollo de la Socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I. Nº-819 "Nueva Independencia" - Honoria - 2022.

b. Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación del aspirante a Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO

a) Presentación personal
b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y Recomendaciones
c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente
d) Dicción y dominio de escenario

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis o trabajo de investigación **las observaciones** siguientes:

Ninguno

Obteniendo en consecuencia el Maestrista la **Nota** de Dieciseis (16)
Equivalente a Aprobado, por lo que se recomienda ——

(aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado, firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Pucallpa, siendo las 12:00 p.m. horas del 09 de Setiembre del 2022

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION GENERAL DE PRODUCCION INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION

SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

N° V/0303-2022

La **Dirección de Producción Intelectual**, hace constar por la presente, que el Informe final de tesis, **titulado:**

"EL JUEGO RECREATIVO Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS EN LA I.E.I N° 819 "NUEVA INDEPENDENCIA" - HONORIA – 2022".

Autor(es)	:	**APAZA CHANINI, GIANINA SONIA**
Escuela	:	POSGRADO
Maestría	:	EDUCACIÓN
Mención	:	DOCENCIA Y PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA
Asesor	:	DR. SORIA RAMIREZ, LLESICA

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 10%**

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación FIRMA Y CODIFICA la presente constancia.

FECHA 17/05/2022

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

UByP - REPOSITORIO INSTITUCIONAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, Gianina Sonia Apaza Chanini

Autor(a) de la TESIS de maestría titulada:

El juego recreativo y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia - Honoria - 2022

Sustentada el año: 2022

Con la asesoría de: Dra. Jessica Sonia Ramirez

En la Escuela de Posgrado, Maestría: Educación

Mención: Docencia y Pedagogía Universitaria.

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida **marcar si su tesis o documento presenta material patentable**, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.

TOTAL [X] Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 23 / 02 / 2023

Email: graninosoniaa@gmail.com
Teléfono: 942840717

Firma:
DNI: 45464676

DEDICATORIA

Dedico esta tesis de manera especial a Dios y a mi amado hijo Thiago Romero Apaza, por ser el aliento de motivación e inspiración para crecer profesionalmente y así luchar para alcanzar un futuro mejor para mi menor hijo.

A mis padres por brindarme los recursos necesarios y hacer de mí una mejor persona a través de sus consejos, enseñanzas y amor.

Gianina Sonia.

AGRADECIMIENTO

A Dios por el don de la vida, por las infinitas bendiciones recibidas, por su incondicional Amor de Padre y a María, Madre de Dios por su bondad infinita.

A la Dra. Llesica Soria Ramirez, por su asesoramiento científico, su comprensión y estímulo para seguir creciendo intelectualmente, y a todos los profesores de Posgrado por compartir sus experiencias académicas, su amistad y a todos quienes me apoyaron en la realización de este trabajo.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado El juego recreativo y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia” - Honoria – 2022, se ocupa de los juegos recreativos como actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados con el objetivo de recrear a los niños que lo realizan; el estudio del efecto en las dimensiones de la socialización así como aprovechar los beneficios como, liberar energías negativas, combatir el estrés, promover la integración entre los niños que os disfrutan de esas actividades. Los juegos recreativos como serie de actividades para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y disfrute. Después de la observación aplicada a los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I. N° 819 “Nueva Independencia” se ha considerado la necesidad de trabajar mucho en la socialización. El estudio ejecutado permitió el rescate de varios juegos del ámbito rural y citadino como: los de persecución, tradicionales, pre deportivos; todos ellos con el fin de recrear, desarrollar, fortalecer el proceso de socialización de los niños de una comunidad rural peruana que merecían este tipo de atención. La metodología utilizada y aplicada es conocida como Pre experimental con Pre y Pos test. El estudio ha tenido una evaluación constante mediante la observación para la consecución de resultados a fin de valorar el trabajo realizado, lo que permitió llegar a conclusiones finales del trabajo y a las respectivas recomendaciones, como la siguiente: Mediante la investigación se demostró que los juegos recreativos como efecto, desarrollaron significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

Palabras clave: Juegos recreativos, socialización, educación y valores.

.

ABSTRACT

The present research work called The recreational game and its effect on the development of socialization in children of four and five years in the I.E.I N° 819 "Nueva Independencia" - Honoria - 2022, deals with recreational games as purely playful activities, practiced in free time, in open or closed spaces with the aim of recreating the children who perform it; the study of the effect on the dimensions of socialization as well as taking advantage of the benefits such as releasing negative energies, combating stress, promoting integration among children who enjoy these activities. Recreational games as a series of activities to have fun and their purpose among those who perform it is to provide fun, entertainment and enjoyment. After the observation applied to four- and five-year-olds in I.E.I. No. 819 “Nueva Independencia”, the need to work socialization has been considered. The study carried out allowed the rescue of several games in the rural and urban areas such as: those of persecution, traditional, pre-sports; all of them in order to recreate, develop, strengthen the process of socialization of the children of a rural Peruvian community who deserved this type of attention. The methodology used and applied is known as Pre experimental with Pre and Posttest. The study has had a constant evaluation through observation to achieve results in order to assess the work done, which allowed to reach final conclusions of the work and the respective recommendations, such as the following: Through the research it was shown that recreational games as an effect, significantly developed the socialization of children of four and five years in the I.E.I N° 819 Nueva Independencia-Honoria, 2022.

Keywords: Recreational games, socialization, education and values.

INTRODUCCIÓN

Desde los albores de la historia el ser humano ha vivido en sociedad, es eminentemente social. Como ser social, desde la infancia, necesita relacionarse con los demás para expresar lo que siente, piensa, compartir ideas, emociones, estados de ánimo y proyectos. Lo mencionado se logra mediante el proceso de socialización incorporando al niño a la familia, escuela y sociedad, asimilando normas de convivencia, patrones culturales, sociales, religiosos, económicos y culturales.

Vygotsky (1934), en su teoría sociocultural destaca la participación activa de los menores con el ambiente que les rodea, por lo que el desarrollo cognoscitivo es fruto de un proceso colaborativo. Los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, porque van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión en un modo de vida. Las actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

Esta investigación pretende comprender el efecto del juego recreativo en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 819 Nueva Independencia - Honoria, debido a que se observa falta de socialización, aislamiento, escasas actitudes socializadoras, baja motivación para trabajar o jugar en grupo, perturbaciones y limitaciones sociales en sus relaciones cotidianas en el contexto escolar eminentemente rural. Es necesario considerar que se forma personas, por lo que se propone el juego recreativo como estrategia para mejorar capacidades en las distintas áreas de desarrollo. Dentro y fuera del aula se pone en actividad a los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita funciones psíquicas. Es factor básico e importante para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende y práctica valores, se forma y consolida el carácter; estimula la originalidad, creatividad y reflexión.

Se considera que la investigación es importante porque permite conocer la realidad de zonas rurales de nuestro país, especialmente de los niños en la comunidad Nueva Independencia, comprensión de Honoria, provincia que

pertenece a la región Huánuco**.** El niño rural también tiene su historia, cosmovisión y proyecto de vida. Como investigadora y docente de Educación Inicial Intercultural el estudio permite fortalecer mi perfil profesional conociendo los modos de vida, pensamiento, vivencias e interacciones de los niños de instituciones educativas rurales.

Esta es una investigación de enfoque mixto, ya que pretendió comprender efectos de una variable en la otra. El diseño general es pre experimental, al respecto Kerlinger (2002), señala que, es aquel donde solo se controlan algunas fuentes que amenazan la validez interna. Se emplea en situaciones en las que es difícil el control experimental riguroso. En el campo educacional y en el campo de las ciencias sociales, el investigador no puede realizar el control total sobre las condiciones experimentales. El diseño de la investigación es de tipo pre experimental con pre-test y pos-test con un grupo experimental.

Los datos encontrados ayudan a comprender el proceso de socialización a través de los juegos recreativos en niños y niñas de las Institución Educativa Inicial N° 819 del centro poblado Nueva Independencia en Honoria. Para el recojo de información se consideró la técnica de la observación mediante la aplicación de la lista de cotejo y la experiencia de divertir a los niños rescatando los juegos recreativos de la comunidad.

La investigación se ha estructurado en cuatro capítulos: En el primer capítulo se desarrolla el planteamiento del problema, formulación del problema seguido de los objetivos y justificación de la investigación. En el segundo capítulo se explica sobre los antecedes referenciales nacional e internacional. En el marco teórico se explica sobre las dos categorías importantes como son: los juegos recreativos y la socialización de los niños. En el tercer capítulo se ocupa de la explicación del marco metodológico donde se da a conocer sobre la investigación cuantitativa y pre experimental; los instrumentos utilizados como son: la lista de cotejo y la guía de observación y los procedimientos para la recolección de datos. En el cuarto capítulo se muestra los resultados, conclusiones y sugerencias.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA……..	vi
AGRADECIMIENTO…….	vii
RESUMEN ……	viii
ABSTRACT……	ix
INTRODUCCIÓN……..	x
CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción del problema. ……	1
1.2. Formulación del problema. ……..	4
1.2.1. Problema general. ……..	4
1.2.2. Problemas específicos. …….	4
1.3. Objetivo General y objetivos específicos. …….	5
1.4. Hipótesis... ……..	6
1.5. Variables. ……	7
1.6. Justificación e importancia. …….	10
1.7. Viabilidad. ……..…….…….…….……	10
1.8. Limitaciones. ……..…….…….…….……	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO ……..……...	12
2.1. Antecedentes……..…….…….…….……	12
2.2. Bases teóricas. ……..…….…….…….……	15
2.3. Bases o Fundamentos filosóficos de la socialización……..…	21
2.4. Definiciones conceptuales. …….	22
2.5. Bases epistémicas. ……..	24
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO….....……	26
3.1. Tipo de investigación. ……..	26
3.2. Diseño y esquema de la investigación……...	26
3.3. Población y muestra. ……	27
3.4. Instrumentos de recolección de datos……..	28
3.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos…….	30
CAPITULO IV RESULTADOS………..…….	32
CAPITULO V DISCUSIÓN DE RESULTADOS……	50
CONCLUSIONES……..…….	53
SUGERENCIAS………	56

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS………. 57
ANEXOS…….. 60

.

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados del juicio de expertos..... 29
Tabla 2. Resumen Estadísticos de Fiabilidad..... 30
Tabla 3. Rangos de la validez..... 30
Tabla 4. Resultado del desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 32
Tabla 5. Resultado de la dimensión autonomía en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 33
Tabla 6. Resultado de la dimensión capacidad para comer por sí mismo en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 34
Tabla 7. Resultado de la dimensión locomoción en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 35
Tabla 8. Resultado de la dimensión ocupación en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 36
Tabla 9. Resultado de la dimensión comunicación en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 37
Tabla 10. Resultado de la dimensión capacidad para dirigirse por sí mismo en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 38
Tabla 11. Resultado de la dimensión socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “Nueva Independencia”- Honoria..... 39

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultado del desarrollo de la socialización..... 32

Figura 2. Resultado de la dimensión autonomía..... 33

Figura 3. Resultado de la dimensión capacidad para comer por sí mismo. 34

Figura 4. Resultado de la dimensión locomoción..... 35

Figura 5. Resultado de la dimensión ocupación..... 36

Figura 6. Resultado de la dimensión comunicación..... 37

Figura 7. Resultado de la dimensión capacidad para dirigirse por sí mismo..... 38

Figura 8. Resultado de la dimensión socialización..... 39

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

La importancia del proceso de socialización infantil es preocupación mundial, ya que mediante este proceso se establecen las bases para la futura personalidad de la persona como se aprecia en los aportes de Vander (1986), que lo señala, como proceso del individuo y la sociedad. Proceso por el que las personas, en su interacción con otros, desarrollan maneras de pensar, sentir y actuar esenciales para su participación eficaz en la sociedad. Las relaciones sociales y habilidades emocionales son importantes para el desarrollo cognitivo, académico y conductual (Justicia-Arráez, Pichardo y Justicia, 2015). Al respecto, Piaget (1976), señala que el desarrollo cognitivo depende de la interacción entre el entorno y la maduración del organismo que establece estadios que permiten el desarrollo del pensamiento cambiando desde la etapa sensorio motora en donde el conocimiento surge de los sentidos hacia las etapas superiores de operaciones formales.

Así mismo Vygotsky (1934), en su teoría sociocultural destaca la participación activa de los niños con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Sostiene que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, porque van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión en un modo de vida. Las actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas. Destaca el rol de los adultos o de compañeros más avanzados en el apoyo, dirección y organización del aprendizaje de los más pequeños, como paso previo a que más adelante, él sea capaz de dominar esas facetas, habiendo interiorizado las estructuras conductuales y cognoscitivas que la actividad exige. Orientación que resulta efectiva para ofrecer ayuda a los niños para que crucen la zona de desarrollo proximal (ZDP), que se entiende como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no pueden conseguir por sí solos.

Gross (1998), considera que el juego es un ensayo en el niño para la existencia posterior, que perfecciona las actividades vitales, ya que el adulto se constituye en el modelo a imitar por los niños, quienes necesitan jugar porque tienen energías excedentes que deben utilizar de alguna manera. Destaca que el juego es trascendental para recordar circunstancias iniciales del ser humano o transformar los impulsos que posee. Se juega para relacionarse con los semejantes, el juego hace fácil la integración, es fundamental en el desarrollo de la socialización infantil para mejorar sus relaciones con los demás y esto se logra con el juego en sus distintas modalidades, variantes que existen como estrategia potenciando el desarrollo motor en el desarrollo de los niños.

Las actividades compartidas son importantes ya que permiten a los niños interiorizar sus estructuras de pensamiento y comportamiento de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas como lo señala Vygotsky. Se observa que, gran parte del contenido y significado del juego infantil está constituido por actividades lúdicas en las que el niño juega un rol e imita el aspecto más significativo de las actividades adultas en su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego están ligadas en forma permanente con el medio en que se desenvuelve, ejerciendo determinante influencia en el desarrollo de habilidades y destrezas. El juego al ser una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, proviene de la vida misma, para el ser humano el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es auto motivada por intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural no implica habilidades de movimiento, normas o reglas; la actividad es espontánea e individual. Es reflejo del entorno que rodea al individuo como actividad necesaria, que contribuye al desarrollo integral del niño.

Los juegos recreativos como conjunto de actividades inherentes al ser humano, representan una alternativa necesaria, importante e inevitable en el siglo XXI para contrarrestar el efecto de la televisión, del celular como acciones que pueden ser divertidas, pero no favorecen el desarrollo del proceso de socialización por falta de diálogo y con posteriores efectos negativos en la adaptación a la vida social. Al respecto Borges y Gutiérrez (1994), afirman que el juego es importante para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y oportunidades de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que le rodea.

Peña (1996), destaca que los juegos recreativos, tienen influencia en la socialización de niños y docentes, considera a los juegos recreativos como herramienta para desarrollar actividades favorables al desarrollo de los mismos. Los juegos recreativos como actividades lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, tienen como principal objetivo, que disfruten los que participan. Entre sus beneficios se señalan que liberan energías negativas, combaten el estrés, promueven integración y socialización entre los que lo practican.

El juego en el jardín de infancia, es un aliado importante para las docentes, porque los niños aprenden más mientras juegan, actividad que es el eje central de la práctica docente. La educación del movimiento hace uso del juego como herramienta que proporciona al niño grandes beneficios: contribuye al desarrollo del potencial cognitivo, percepción, activación de la memoria, arte y lenguaje. El ejercicio docente en diversos contextos brinda oportunidades para observar a niños que proceden del campo, del ámbito rural o de pequeñas comunidades, quienes presentan indicadores de timidez, autoestima baja y temor para interactuar con sus pares.

En los niños que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 819 Nueva Independencia - Honoria, se observa falta de socialización, perturbaciones y limitaciones sociales, aislamiento, actitudes no socializadoras, baja motivación para trabajar o jugar en grupo en el contexto escolar. Es necesario considerar que se forma personas y se requieren herramientas para solucionar esta problemática. El juego recreativo es una estrategia importante para mejorar capacidades en las distintas áreas, grados y niveles educativos. Dentro y fuera del aula, el juego recreativo pone en actividad los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. Es factor básico e importante para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende y práctica valores; se forma y consolida el carácter; se estimula la originalidad, creatividad y reflexión. La Institución educativa inicial, constituye un espacio de socialización por naturaleza, está integrada por diversos miembros o agentes educativos que buscan mejor entendimiento o comprensión. Las situaciones descritas llevan a formular las siguientes interrogantes: ¿Es posible que con la aplicación del juego recreativo se logre desarrollar la socialización de niños de cuatro y cinco años?

¿Qué beneficios pueden alcanzar con los juegos recreativos, los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N°819 Nueva Independencia – Honoria en el 2022?

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general.

¿Qué efectos producen los juegos recreativos en el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I. E.I. N°819 -¿Nueva Independencia – Honoria, 2022?

1.2.2. Problemas específicos.

- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la dimensión Autonomía (valerse por sí mismo) de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 -Nueva Independencia – Honoria, 2022?

- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 -Nueva Independencia - Honoria, 2022?

- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I.E. I. N° 819 - Nueva Independencia - Honoria, 2022?

- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E. I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022?

- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022?

- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 -Nueva Independencia - Honoria, 2022?
- ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022?

1.3. Objetivo general y objetivos específicos.

1.3.1. Objetivo general.

Demostrar el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar el efecto que producen los juegos recreativos en la dimensión autonomía (valerse por sí mismo) de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

- Identificar el efecto que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

- Describir los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

- Describir los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

- Identificar el efecto que producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E. I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

- Identificar el efecto que producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.
- Describir el efecto producen que los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

1.4. Hipótesis.

1.4.1. Hipótesis general.

Los juegos recreativos producen efectos significativos en el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

1.4.2. Hipótesis específicas.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la dimensión valerse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia - Honoria, 2022.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

- Los juegos recreativos producen efectos significativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

1.5. Variables.

1.5.1. Variable Independiente: Los juegos recreativos.

Definición conceptual.

Paredes Freire (2011), define a los juegos recreativos como, toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Son actividades lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan. Entre sus beneficios se destacan los siguientes: libera energías negativas, es anti estrés y promueve la integración entre los que lo practican. Los juegos recreativos más frecuentes son: múltiples variantes con pelota, ida y vuelta, persecución, tradicionales, pre deportivos, todos con el fin de recrear, y desarrollar capacidades motrices básicas.

Definición operacional.

Los juegos recreativos son actividades que permiten el uso del tiempo libre, escapar a reglas y en los que el niño deja correr su energía, llena de alegría y colores sus emociones junto a sus compañeros o amigos. La variable presenta 4 dimensiones: a. Social que comprende 5 indicadores; b. Motora que comprende 5 indicadores; c. Emocional que comprende 5 indicadores; d. Cognitiva que comprende 5 indicadores.

Operacionalización de la Variable independiente: El juego recreativo

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Variable Independiente X Juego recreativo	Paredes Freire (2011), define como juegos recreativos a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de	El juego es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana como la pérdida de un juguete o no poder salir a jugar fuera	**a. Social**	Integración	No aplica
				Adaptación	
				Igualdad	
				Convivencia	
				Comunicación	
			b. Motora	Esquema corporal	
				Relaciones causa-efecto	
				Sensaciones	
				Exploración sensorial	
				Auto reconocimiento	
			c. Emocional	Empatía	
				Socialización	
				Interacción	

	los que lo realizan. Tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican. Los más frecuentes son: juegos como: con pelota, ida y vuelta, persecución, tradicionales, pre deportivos, todos ellos con el fin de recrear, y desarrollar capacidades motrices básicas.	porque está lloviendo. A través del juego se exteriorizan emociones y estimula la autoestima y autoconfianza en el niño.		Motivación	
				Control de emociones	
			d. Cognitiva	Tradiciones	
				Simbolismo	
				Imaginación	
				Pensamiento creativo	
				Representa mentalmente	

Fuente: Elaboración propia.

1.5.2. Variable dependiente: la socialización.

Definición conceptual.

Jean Piaget (1896-1980), define la socialización como el proceso mediante el cual el niño interioriza la cultura de su grupo y los miembros de una colectividad aprenden y hacen propios los modelos de la sociedad en que viven. Proceso que se desarrolla durante toda la vida, y en el que costumbres, normas sociales y toda la cultura, son asimiladas por la persona y pasan a ser parte de la personalidad del individuo, permitiéndole adaptarse al medio social en el que vive. La conducta se adapta a normas que imperan en la sociedad en que vive: forma de hacer, vestir, comer, saludar, etc. Así mismo, el niño al jugar aprende las reglas del juego; la televisión le permite saber cómo viven otras personas del país; la moda indica qué se debe usar; en la escuela además de aprender historia se aprende cómo comportarse. Vander (1986), considera la socialización como un proceso individual y social. En este proceso el niño en su interacción con otros, desarrolla formas de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.

Definición operacional.

La socialización es un proceso que se materializa en la convivencia y que requiere un aprendizaje de toda la vida. La variable presenta 7 dimensiones: a. Autonomía; b. Capacidad para comer por sí mismo; c. Locomoción; d. Ocupación; e. Comunicación; f. Capacidad para dirigirse por sí mismo; g. Socialización. Y 25 ítems evaluados con la escala nominal.

Operacionalización de la Variable dependiente: Desarrollo de la socialización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
VARIABLE DEPENDIENTE **Desarrollo de la Socialización**	Socialización es el proceso mediante el cual una persona interioriza la cultura de su grupo y gracias al cual los miembros de una colectividad aprenden y hacen propios los modelos de la sociedad en que viven. Proceso que se desarrolla durante toda la vida, y en el que costumbres, normas sociales y todo lo que forma la cultura, son asimiladas por la persona y pasan a ser parte integrante de la personalidad del individuo, permitiéndole adaptarse al medio social en el que vive **(**Jean Piaget, 1896-1980).	Todas las generaciones humanas aprendieron los modelos culturales de la sociedad en que viven, a través de la educación y durante toda su vida se aprende normas de convivencia en sociedad, se asimilamos los mensajes que nos llegan y como respuesta suele ser la conformidad a las normas del grupo o la colectividad a la que se pertenece.	a. Autonomía (Valerse por sí mismo)	Guardar juguetes y materiales	Nominal **A: Logro previsto** **B: En proceso** **C: En inicio**
				Libre elección de juegos	
				Iniciativa	
			b. Capacidad para comer por sí mismo	Identificar alimentos	
				Alimentación variada	
				Uso de cubiertos	
			c. Locomoción	Caminata libre	
				Saltar	
				Patear	
				Subir escaleras	
			d. Ocupación	Elección del área de trabajo	
				Participación grupal alegre	
				Independencia en juegos	
			e. Comunicación	Expresión clara	
				Frases de amistad	
				Comprende mensajes	
				Empatía	
			f. Capacidad para dirigirse por sí mismo	Diversión y gozo	
				Sentido de orientación	
				Organización	
			g. Socialización	Expresión de Emociones	
				Respeto a las reglas	

				Interacción grupal	
				Adaptación	
				Integración	

Fuente: Elaboración propia

1.6. Justificación e importancia.

En concordancia con Hernández Sampieri (2014), la investigación se justifica desde varios aspectos:

1.6.1. Conveniencia.

La investigación es conveniente porque buscó aplicar estrategias que contribuyeron a desarrollar el proceso de socialización de niños de cuatro y cinco años del caserío Nueva Independencia en Honoria, que por su condición de zona rural amazónica no tiene condiciones que favorecen la socialización entre los niños y con la comunidad. Los niños que asisten a la I.E.I. N° 819, merecen oportunidades para desarrollar su socialización.

1.6.2. Relevancia social.

Socialmente, el estudio fue aplicado en una realidad rural, en la que las interacciones sociales no ocurren con frecuencia y el tiempo libre es para apoyar las tareas de agricultura en el campo; la investigación buscó producir efectos de los juegos recreativos en el desarrollo de la socialización, autoestima, comportamiento e identificación de niños de cuatro y cinco años que asisten a la I.E.I. N° 819 en el caserío Nueva Independencia, quiénes se beneficiaron con la investigación.

1.7. Viabilidad

La investigación resultó viable porque la muestra era accesible al equipo investigador ya que los niños que forman parte del estudio, son estudiantes de la I.E.I. N° 819 en el caserío Nueva Independencia. Por sus características, la zona rural es campo en el que la práctica de juegos recreativos puede contar con participación de los padres de familia. El acceso al recojo de información fue posible por estar interactuando todos los días con los niños durante el 2022.

1.8. Limitaciones

Si se consideran las condiciones en que las que se desarrollaron las clases en la actual pandemia COVID, se superaron las dificultades y se logró aplicar los instrumentos para recolectar la información y desarrollar los juegos.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO.

2.1. Antecedentes.

Después de efectuar la búsqueda de estudios relacionados con las variables: juegos recreativos y el desarrollo de la socialización, se encontró las siguientes investigaciones en diferentes contextos:

A nivel internacionales.

Caiza (2016), en su tesis: Actividades lúdicas en el desarrollo social de niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Jardín de infantes Laura Barahona de Quito en Ecuador. Llegó a la siguiente conclusión: para las docentes los juegos son solo actividades de entretenimiento y no los toman en su potencial pedagógico. Se recomienda a las docentes que incluyan diariamente juegos que permitan la interacción entre pares, se fortalezca la socialización y se desarrollen destrezas en un ambiente agradable.

Maldonado (2014), en su tesis: El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil “José Miguel García Moreno” Periodo 2012-2013 de Loja en Ecuador. Aplicó dos técnicas: la observación etnográfica a los juegos de niños y encuestas a los docentes de educación básica infantil. Llegó a la conclusión: el juego utilizado como estrategia didáctica influye positivamente en el proceso de socialización de las niñas y niños del centro educativo investigado.

Ospina (2015), en su tesis: El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de Tolima Ibagué - Colombia. Entre sus conclusiones señala: a. Se reconoce y demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar. b. El juego como estrategia facilitadora de procesos básicos para el aprendizaje de niños preescolares logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Paz (2014), desarrolló la tesis: Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica, en el Valle Santiago- Cali Colombia. Llegó a las conclusiones: a. No es fácil abrir el debate sobre reglas de convivencia en el desarrollo del juego mismo; b. No basta saber jugar el juego, ni saber cómo proponerle al grupo jugar, la reflexión en clase requiere por parte del maestro consultar las competencias ciudadanas y entrelazar juego y valores, preguntarse cuál se adecúa más a cada juego y explorar en qué consiste el valor, cuál es el sustento teórico.

Entre los antecedentes nacionales se presentan a: Castro y Maygua (2021), en su tesis: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos, en Puno. Investigación experimental con un diseño pre experimental de un solo grupo con pre y post prueba aplicado al grupo experimental. Para la recolección de datos utilizó la técnica de la observación, el instrumento fue el test de TEPSI como prueba de entrada y prueba de salida. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, el instrumento fue el test de TEPSI de la prueba de entrada y salida.

Por su parte Villanueva (2018), desarrolló en la Universidad San Pedro de Cajamarca la tesis: Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca. Aplicada en una muestra intencionada de 16 niños y niñas de cinco años del nivel inicial. Obtuvo las siguientes conclusiones: a. La aplicación de juegos recreativos fortalece las habilidades matemáticas en niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123; b. El nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas según los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 tuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, lo que refleja que la aplicación de los juegos recreativos fue eficaz.

Caballero (2019), presentó en la Universidad San Ignacio de Loyola, la Tesis: La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho. Obtuvo la siguiente conclusión: Los docentes de educación inicial reconocen que el juego es una estrategia didáctica que genera

nuevos aprendizajes y contribuye al desarrollo de la psicomotricidad y motricidad gruesa (óculo manual: al jugar el tríncala volantín) y fina (ejercita la yema de los dedos al amasar y moldear el barro este aspecto ayuda bastante en la escritura de niños y niñas, es similar a lo que las docentes de inicial hacen el embolillado para ayudarles en la escritura).

Suyón y Neira (2017), desarrolló la tesis: Actividades socio motrices y su incidencia en la socialización de los niños y niñas de 4 y 5 años, de la Institución Educativa Inicial N.º 213 – Villa Rica – San José de Lourdes, en Chiclayo. Llegó a las siguientes conclusiones: a. La aplicación de las actividades socio-motrices influye mejorando la socialización de los niños y niñas de cuatro y cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial Nº 213 del caserío Villa Rica. b. Se comprobó a través del contraste de hipótesis que en un 99% los niños y niñas de cuatro y cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial Nº 213 del caserío Villa Rica, han mejorado su proceso de socialización.

Entre los antecedentes locales se encontró a: Rengifo (2019), desarrolló la tesis: Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali. Llegó a las siguientes conclusiones: Los niños y niñas de la escuela Nuevo Ahuaypa se socializan por lo general a través de diferentes juegos que ellos conocen y practican en su comunidad, los cuales son creados básicamente por ellos mismos (Ejemplo: el juego de la pesca), utilizando los materiales de la zona y relacionados con la naturaleza y las actividades diarias que realizan sus padres. En el espacio de la escuela, el recreo es un espacio de socialización importante, donde los niños y niñas se sienten libres jugando lo que les gusta.

La socialización entre pares, evidencia que la enseñanza de los juegos se da generacionalmente de mayores a menores. En los juegos de la sandía y de la yuca, los cuales son juegos tradicionales de la zona, los niños aprendieron valores -con el juego de la sandía como la solidaridad, el trabajo cooperativo; además aprendieron a reconocer cuándo una fruta está madura. Con el juego de la yuca aprendieron a dominar vocabulario sobre las variedades de avispas, recursos y naturaleza que tienen que ver con el conocimiento indígena. Esto fortalece su aprendizaje y su identidad cultural.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. El juego recreativo.

Definición de juego.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todas las personas aprenden a relacionarse con el ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización.

A continuación, se exponen definiciones aportadas por autores como: Groos (1902), define al juego como el pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye al desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Paredes (2002), afirma que el juego es como cualquier realidad sociocultural. Por su parte, Viciana y Conde (2002), lo definen como un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia. Para Carmona y Villanueva (2006), el juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera y no por los factores externos de la realidad. Vygotsky (1988), define el Juego como actividad guiada internamente; a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas a diversas situaciones complejas, sin miedo a fracasar actuando por encima de sus posibilidades del momento. Así mismo, Jean Piaget (1956), afirma que el juego es parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Teorías sobre el juego.

a. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

Spencer (1855), fundamenta su teoría del excedente energético señalando que, el individuo acumula grandes cantidades de energía, dedicadas a la supervivencia. Energía sobrante que debe ser liberada en

actividades sin finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo; y es el juego junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. Spencer apoya su teoría en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para sobrevivir, ya que sus necesidades están resueltas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Spencer, señala que el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pase en forma natural por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. El juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, también para recuperarse, descansar y liberar tensiones psíquicas de la vida diaria, después de haber consumido gran parte de las energías, en actividades serias y útiles. El juego también tiene un efecto de recuperación y catártico.

b. **Teoría del pre ejercicio de Karl Groos**

Groos (1898), propone la denominada teoría del pre ejercicio o del ejercicio preparatorio. Sustenta que la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. Destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de capacidades y habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales e instintos (Ajuriaguerra, 1997).

c. **Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget.**

Piaget (1956), en su teoría plantea que, para el niño, el juego es una necesidad, es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad; el juego es la forma en la que los niños muestran sus estructuras mentales. El juego es un acto intelectual, porque su estructura es similar a la del pensamiento. Otorga una atribución cognitiva al juego; relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia, hay un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las

operaciones concretas y formales. El juego está regulado desde los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación. A través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. Repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta imágenes, símbolos y acciones que le resultan familiares y conocidas.

El Juego recreativo.

Paredes Freire (2011), denomina juegos recreativos a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan. Aporta beneficios como, liberar malas energías, es anti estrés, y promueve la integración entre los que los practican, con el fin de recrear, y desarrollar capacidades motrices básicas.

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Por lo general implica un cierto grado de competencia, pero en el caso de los juegos recreativos el valor competitivo se minimiza, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad.

Dimensiones de la Variable: Juegos recreativos.

Paredes Freire (2011), plantea el estudio de los juegos recreativos desde las siguientes dimensiones:

a. Social. El juego es la principal actividad a la que se dedican los niños, les genera motivación y entusiasmo; debe ser incluido en las prácticas pedagógicas diarias, con la finalidad de favorecer su desarrollo integral en lo afectivo, cognitivo y social. El niño cuando juega aprende a socializarse y relacionarse de manera adecuada con los demás niños o niñas.

b. Emocional. El acompañamiento al desarrollo del niño con el juego recreativo permite un crecimiento pleno de energía positiva.

c. **Motora.** Jugar implica movimiento; el desarrollo de la psicomotricidad se complementa con la madurez nerviosa y la coordinación general del cuerpo; jugar permite el desarrollo del control progresivo del cuerpo, en el cual se procede a controlar músculos y articulaciones.

d. **Cognitiva.** El juego recreativo sirve de antesala para que el niño presente una alta motivación que predispone a las actividades cognitivas.

Los juegos recreativos como experiencia en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia" - Honoria.

Luego de una revisión sobre los juegos recreativos más conocidos por los niños en las diferentes comunidades y centros poblados rurales, se confeccionó una lista de 10.

N°	Fecha	Juegos recreativos
1	15-03-2022	Lobo, ¿qué estás haciendo?
2	17-03-2022	Carrera de sacos
3	22-03-2022	La gallinita ciega
4	24-03-2022	Rayuela
5	29-03-2022	Carrera de 3 patas
6	31-03-2022	Escondite
7	5-04-2022	Juego de la cuerda
8	7-04-2022	Gynkana infantil
9	12-04-2022	El Cien pies
10	14-04-2022	La chapada

2.2.2. La socialización.

Concepto de socialización.

Existen significativos aportes sobre el tema. Castro (2015), considera a la socialización como un proceso de interacción entre una persona y sus semejantes, como producto de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas de acuerdo al medio en el que la persona se desenvuelve. Por su parte, Holguín (2011), señala que la socialización ayuda al desarrollo del

niño, porque le permite desenvolverse eficazmente dentro de un grupo en la sociedad. Asimismo, los agentes socializadores (familia, escuela, barrio y comunidad) influyen significativamente en la socialización propiciando las oportunidades de interacción para del niño con sus pares, amiguitos o miembros de la familia. Ugalde (2011), sostiene que la socialización transforma al individuo, porque a través de este proceso desarrolla la capacidad de participar como miembro dentro de la sociedad, transmitiendo cultura, maneras de actuar, pensar, sentir, normas y valores según el contexto y cultura.

Fermoso (1994), define a la socialización como un proceso de interacción entre sociedad y individuo, por medio del que se interiorizan pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los miembros de la comunidad a la que se integra la persona en el grupo y aprende a conducirse socialmente; se adapta a las instituciones, se abre a los demás, convive con ellos y recibe la influencia de la cultura, de modo que se afirma el desarrollo de la personalidad" (Pag: 172).

Teorías sobre la socialización.

a. Teoría del aprendizaje social de Bandura

Bandura (1978), sostiene que la conducta del ser humano es aprendida y se desarrolla dependiendo de acciones y momentos que el entorno permite vivir. Afirma que los comportamientos adquiridos han sido obtenidos gracias al aprendizaje observado. Todo lo que se adquiere cognitivamente, el cerebro lo codifica e ingresa a la memoria y lo convierte en el modo más práctico de poder entender y analizar; todo registro servirá posteriormente para reaccionar en momentos idénticos que se tienen que afrontar, ya no se imita, se reacciona frente a los actos dependiendo de normas y castigos.

b. La teoría sociocultural de Vygotsky (1896-1934).

Vygotsky, despliega la atención en la participación proactiva de los niños con el entorno que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo con su contexto social. Sostiene que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar. Las actividades que se realizan de forma compartida con otros niños permiten interiorizar las

estructuras de pensamiento y comportamientos de la sociedad que les rodea, adueñándose de ellas.

Los agentes de la socialización.

Los agentes socializadores son los que se encargan de transmitir conocimientos, habilidades y valores culturales, entre ellos:

La Familia.

Principal fuente de socialización de los niños, donde desarrollan o adquieren valores, creencias y normas (Suárez y Vélez, 2018). Las interacciones con los miembros de la familia permiten al niño desarrollar la personalidad y prepararse para la sociedad. González (2017), destaca que la familia es el primer agente de socialización más persuasivo e influyente en el desarrollo de los niños. Espinoza, Flores y Hernández (2017), concluyen a raíz de un estudio cualitativo en Nicaragua con estudiantes de preescolar multinivel, que los niños que interactúan más con su madre tienen más facilidad para socializarse con los demás, porque permite desarrollar habilidades de comunicación con los que conviven.

La escuela.

Es excelente agente de socialización, donde el niño se forma en valores y normas para integrarse a la sociedad. Al respecto González (2017), destaca que la escuela se presenta como agente socializador para la modificación de normas, pautas y valores sociales a través del entrenamiento instrumental directo, otorgando refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño y posteriormente del adolescente. Resulta implícita la importancia del rol de docente como agente socializador positivo o negativo, según cómo ejerce su práctica. Espinoza, Flores y Hernández (2017), sostienen que la escuela tiene como principal objetivo, convertir a los niños en personas capaces de relacionarse positivamente con los demás. La escuela también tiene el potencial de fomentar en los niños valores y actitudes favorables para relacionarse con los demás.

La escuela agente de socialización en niños y niñas a través del juego.

Un espacio de socialización fundamental a través del juego es la escuela porque aquí se desarrollan múltiples interacciones sociales (Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutiérrez, & Loreto, 2017). La escuela es el lugar donde los niños socializan en contextos que son diferentes al modelo de aprendizaje de sus comunidades. Ibáñez (2010), señala que el proceso de socialización entre pares se produce mediante juegos en el entorno natural, social y los medios de comunicación, a través de los cuales los niños participan en prácticas culturales y sociales de su comunidad. Los niños recién influencias de diversos agentes, que modifican los juegos que practican (Rivas y Sullca, 2017).

2.3. Bases o Fundamentos filosóficos de la socialización.

Según el Centro de estudios avanzados en niñez y juventud CINDE*,* el ser humano es esencialmente un ser social. Dimensión social que toma forma en un largo proceso en la vida de cada persona y opera en el aprendizaje. La sociedad responde a su necesidad de mantenerse operativa en el proceso de socialización, muy importante de considerar para entender el comportamiento humano. La socialización es el proceso por el cual se aprende a ser miembro reconocido de la sociedad en la que se ha nacido. Ser miembro reconocido, implica aceptación e identificación como parte de esa sociedad; la adopción de una cultura común. La socialización tiene como resultado la interiorización de normas, costumbres, creencias y valores, gracias a los cuales el individuo puede relacionarse con los demás miembros de la sociedad.

Este proceso se desarrolla con la participación activa de las personas en una red de relaciones sociales. La naturaleza de esas relaciones se expresa en dos elementos: el desempeño de roles que, da acceso a una determinada posición o situación dentro de un grupo, denominada estatus**;** precisamente aprendiendo a desempeñar los roles la persona se socializa. A lo largo de su vida, la persona se involucra en una cantidad de relaciones sociales, lo que significa que desempeña múltiples roles*:* hijo, hermano, amigo, familiar, estudiante, miembro de clubes, trabajador, cónyuge y padre de familia.

El aprendizaje de cada uno de esos roles va a permitir internalizar valores y normas de la sociedad en la que se desenvuelve. Cada cultura, va cristalizando formas típicas, propias, que definen cómo en esa determinada cultura se aceptará que las personas desempeñen esos roles; una serie de deberes que la persona debe cumplir para ser aceptada y reconocida como miembros de la sociedad. Como contrapartida del desempeño de cada rol, la sociedad asigna o reconoce al individuo una posición o status que a su vez le otorga ciertos derechos. A lo largo de su vida, cada uno vivirá múltiples procesos socializadores, en función de los múltiples roles que desempeñará.

2.3. Definiciones conceptuales.

a. Recreación.

La recreación es un fenómeno socio-cultural del que necesita el ser humano para satisfacer sus necesidades espirituales, tiene varias clasificaciones: una es la recreación física, que se define como el conjunto de actividades de contenido físico, deportivo y recreativo que se realiza en el tiempo libre y sin ninguna compulsión externa, destacándose por lo positivo de su influencia en el organismo del hombre, porque al practicarlo sistemáticamente se activan todos los sistemas del cuerpo humano (Pérez, 1993).

b. Actividades de recreación.

Las actividades recreativas son aquellas que distraen y alivian de responsabilidades y trabajo a las personas. se trata de tareas a realizar de manera voluntaria y entusiasta; aportan relajación, diversión y socialización, sin obligación de por medio. Tienen importancia central en la vida del ser humano, como alivio de las tensiones del día a día y de la actividad productiva, como ejercitación física y dinámica de aprendizaje. Una vida desprovista de recreación, será de sufrimiento, enfermedad y envejecimiento prematuro. Pueden ser como los deportes y juegos al aire libre y con participación de otras personas, mientras que otras, como la lectura y el modelismo, requieren de aislamiento e introspección, por lo que suelen realizarse a puerta cerrada. Es posible distinguir actividades recreativas de tipo competitivo, como ciertos deportes y juegos en que un individuo se enfrenta a otro o a otros, de las

actividades de tipo colaborativo, en las que muchos individuos coordinan para lograr una meta común.

c. Tipos de socialización.

Se consideran: primaria, secundaria y terciaria. La socialización Primaria. Es la más importante ya que es la primera etapa por la que el individuo atraviesa en la niñez. Es su inmersión en la sociedad y la base sobre la que se asentarán otras socializaciones. El sujeto realiza la internalización de un 'mundo objetivo' social, se trata de la familia, que es quien cumple el papel de agente socializador primario. Cuenta con fuerte carga afectiva, que influye y determina el desarrollo psicoevolutivo del niño. La socialización secundaria es aquella que introduce al sujeto, ya socializado, en nuevos sectores del mundo objetivo de la sociedad. Es precisamente la entrada al mundo académico lo que supone un cambio importante para las personas**,** siendo la escuela el principal agente socializador. La socialización terciaria: comienza con la vejez y coincide con su jubilación**.** Esto implica grandes cambios en las rutinas y en las relaciones sociales cotidianas asociadas al mundo laboral.

d. Desarrollo.

Término quiere implica incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico (concreto) o intelectual (abstracto).

e. Integración.

Acción y efecto de integrar o integrarse (constituir un todo, completar un todo con las partes que faltaban o hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo).

f. Actitud.

Es el comportamiento que emplea un individuo, también es una disposición mental y neurológica, que se organiza a partir de la experiencia que ejerce una influencia o dinámica sobre las reacciones del individuo respecto a objetos y a situaciones que les corresponden.

2.4. Bases epistémicas.

La socialización en la edad pre escolar.

Al desarrollar una actividad, el niño expresa una dinámica relación con sus amiguitos de la manera más natural, que es distinta a las relaciones que desarrolla en el hogar donde existen normas y pautas con las que se relaciona en la familia. Al estar con sus amiguitos, se considera libre, imagina, descubre, opina, critica, se niega aceptar algo, grita y esto es lo que se llama socialización, donde siempre habrá diferencias, pero que no conduce a enojarse indefinidamente, sino que es una práctica normal en el niño por querer liderar y es así como va adquiriendo nuevas habilidades. Este proceso no impide que los adultos acompañen al niño en este proceso, así comparten su vida con los pequeños y éstos con los adultos, sin que interfiera en su imaginación y creatividad, sino perder su originalidad a la que el niño se expone.

La socialización es el proceso mediante el cual el ser humano aprende sobre los elementos socioculturales de su entorno y los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y agentes sociales es la asunción o toma de conciencia de la estructura social en la que un individuo nace, y aprende a diferenciar lo positivo de lo negativo en su comportamiento que se le llama socialización (Martínez, 2015).

De las interacciones existentes entre el niño y los elementos del sistema social, aparecen ideas, el diálogo y se produce una adecuada socialización, dependiendo de muchas condiciones para que este proceso socializante sea positivo, como el clima emocional, condiciones de vida material, moral axiológica que componen el sistema social. La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente: a partir de la influencia que la sociedad ejerce en el individuo, en cuanto moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada; y subjetivamente: a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

El ser humano es un ser social desde los primeros meses de vida y perdura por siempre. La socialización se define como un proceso continuo en el que los individuos aprehenden, aprenden y transmiten aspectos sustantivos, significativos y simbólicos del mundo social que los involucra en un espacio y tiempo específicos. Se trata de un proceso sucesivo y continuo donde los niños edifican sus propias historias, contribuyendo a la construcción social en los lugares más simples como la familia y la comunidad (Álvarez y Jurado, 2011). Fernández (2003), señala que la socialización infantil es un proceso complejo y multidireccional, implica que intervienen un conjunto de elementos y agentes sociales que hacen de ella una actividad placentera, ayudando a vitalizar el cuerpo y la mente del niño.

Corriente Crítica.

La corriente crítica, según Mardones & Ursúa (1982), pretende analizar la sociedad y proporcionar una teoría para la misma, que posibilite a la razón emancipadora las orientaciones para caminar hacia una sociedad buena, humana y racional. Navarro (2008), expone literalmente que, en el contexto del paradigma crítico, el lenguaje se concibe como herramienta emancipadora de los sujetos una vez que propone comprender la dimensión comunicativa en función de lo público, menciona las características de dicha corriente que se resumen en una metodología argumentista, con un propósito transformador y liberador al ser humano de la postura positivista y propone un nuevo concepto de sujeto y sociedad.

La importancia de la experiencia de las personas y su capacidad de comunicación para argumentar y transformar lo que ya existe, basándose en la razón y crítica. En el proceso de aprendizaje, esta corriente es aplicada, desde la perspectiva de formar estudiantes con una visión crítica de las situaciones, el estudiante no puede quedarse sólo con el conocimiento que el docente facilita, lo ideal es que quiera aprender más, para ello, los medios son una herramienta importante porque facilitan la comunicación de los estudiantes para desarrollar habilidades y capacidades. El debate y el estudio de casos son estrategias valiosas, si se quiere lograr el desarrollo de un nuevo aprendizaje, donde cada estudiante razona y argumenta según su entorno.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Mejía (2013), considera que la clasificación de la investigación se da de acuerdo a los propósitos que persigue el investigador, es usual que la investigación se organice de acuerdo a varios aspectos significativos como: finalidad, profundidad, nivel, naturaleza, dimensión temporal y orientación que asume. La presente investigación según la finalidad, *es aplicada,* porque se fundamenta en un argumento teórico y su intención fundamental consiste en extender conocimientos. Vargas (2009), "La Investigación aplicada busca la aplicación o utilización de conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, implementando y sistematizando la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de la investigación implica la forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad". La investigación es de tipo cuantitativa por la asignación de números a través de resultados otorgados a las variables, para estudiar su comportamiento. El método general que se utilizó es hipotético deductivo, por el planteamiento de hipótesis, contrastando los datos y deduciendo conclusiones.

3.2. Diseño y esquema de la investigación.

El diseño general de la presente investigación es pre experimental, al respecto Kerlinger (2002), señala que, **"**El diseño pre experimental, es aquel donde solo se controlan algunas fuentes que amenazan la validez interna. Se emplea en situaciones en las que es difícil el control experimental riguroso. En el campo educacional y en el campo de las ciencias sociales, el investigador no puede realizar el control total sobre las condiciones experimentales. El diseño de la investigación es de tipo pre experimental con pre-test y pos -test con un grupo experimental.

Su esquema es como sigue:

Diseño general:

$$GE = \quad O_1 \qquad X \qquad O_2$$

Dónde:

X : El juego

GE : Grupo Experimental

O_1, 0_2 : Pre-test y pos-test

3.3. Población y muestra.

3.3.1. Población Muestral.

Según Oseda (2008), "La población es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica: ciudadanía común, calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, matrícula en una misma universidad, o similares". En esta investigación, la población estuvo conformada por 17 niños de 4 a 5 años de la I.E.I. N° 819- Nueva Independencia, Honoria - 2021 distribuidos de la siguiente manera.

CUADRO N° 01 Población muestral de la I.E.I. N° 819- Nueva Independencia, Honoria – 2021

Edad	Hombres	Mujeres	TOTAL
04 años	**4**	5	09
05 años	**6**	2	08
TOTAL	10	7	**17**

Fuente: Nóminas de la Institución Educativa

Unidad de estudio.

La unidad de estudio está conformada por cada niño o niña de cuatro o cinco años de la I.E.I. N° 819- Nueva Independencia, Honoria – 2021.

Criterios de inclusión y exclusión.

Los criterios de inclusión previstos en la muestra son: a) Asistencia regular a la Institución Educativa; b) Participación en las actividades diarias de clases. Asimismo, los criterios de exclusión asumidos son: a) Inasistencia en el día de la aplicación del instrumento; b) condición física especial que impida su participación en el proceso.

Muestreo.

El tipo de muestreo aplicado fue el de conveniencia, debido a que es la sección asignada a cargo de la investigadora.

3.4. Instrumentos de recolección de datos.

a) **Instrumento para evaluar la socialización del niño de 4 y 5 Años en la I.E.I. N° 819- Nueva Independencia, Honoria.**

Lista de Cotejo.

La lista de cotejo es un instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo. Se organiza en una tabla de tres columnas en las que se incluyen los aspectos más relevantes de un proceso, que se integran en orden, de acuerdo con su secuencia de realización.

La lista de cotejo, como instrumento de evaluación fue útil para apreciar conocimientos, habilidades, actitudes y valores en consonancia con la naturaleza del proceso esperado, así como aquello que el niño necesitó poner en juego para lograrlo. Por los aspectos considerados para su construcción, están involucrados los procesos de valorar y evaluar, tareas en las que se observen los siguientes elementos: evaluar cursos de acción, planear soluciones, proponer explicaciones o argumentos, tomar decisiones, llevar a cabo los pasos de un procedimiento, formular conclusiones, entre otros.

La Lista de Cotejo tiene como autora a Sonia Apaza Chanini. Instrumento validado a través del criterio de jueces por la Dra. Llésica Soria Ramírez, Dra. Olga Isabel Carbajal Guerrero y Dra. Reyna Olano Del Castillo. Está compuesta por 25 ítems agrupados en siete dimensiones: Autonomía, Capacidad para comer por sí mismo, Locomoción, Ocupación, Comunicación, Capacidad para dirigirse por sí mismo y Socialización. En cuanto a la evidencia de confiabilidad de las puntuaciones se aplicó el coeficiente Alpha de Cronbach, con lo que se demuestra que es un

instrumento altamente confiable. La Lista de cotejo utiliza la escala de Likert y tiene 3 alternativas de respuesta: A= Logrado, B= Proceso y C= Inicio.

1) Procedimientos de validez y confiabilidad de instrumentos.

1. Validez.

Define que “La validez en términos más concretos, se refiere que un instrumento es válido cuando mide lo que debe medir de la variable de estudio, es decir, cuando permite extraer datos que preconcebidamente se necesita conocer” (Carrasco, 2013, p.336). El instrumento fue sometido a la evaluación de expertos, quienes verificaron si el contenido del instrumento guarda relación con el estudio planteado por la investigadora. Los expertos validaron el instrumento para evaluar la variable, cuyos resultados fueron:

Tabla 1. Resultados del juicio de expertos.

EXPERTOS GRADO	PROMEDIO %	RESULTADO
LLesica Soria Ramírez Doctor	100%	Aplicable
Olga Isabel Carbajal Guerrero Doctor	99%	Aplicable
Reyna Olano Del Castillo Doctor	100%	Excelente

Fuente: Base de datos de la investigadora.

2. Confiabilidad.

El autor se refirió "al grado en la aplicación del instrumento, repetida al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados". (Hernández, 2010, p. 242). La confiabilidad de consistencia interna del instrumento, fue determinada con la prueba piloto, en una muestra de 6 niños y niñas, que no fueron miembros de la muestra, con el objetivo de determinar la confiabilidad del instrumento, así como establecer en su aplicación y la redacción adecuada de los ítems, en la cual se aplicó Alfa de Cronbach, cuyos resultados se presenta:

Tabla 2. Resumen Estadísticos de Fiabilidad.

INSTRUMENTO	ALFA DE CRONBACH	N° DE Ítems
Socialización	0,91	25

Según Herrera (1998) plantea los criterios de confiabilidad:

Tabla 3. Rangos de la validez.

0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1.0	Confiabilidad perfecta

Fuente: Rangos de la confiabilidad de Herrera (1998).

El instrumento que mide la socialización en niños y niñas de cuatro y cinco años presenta excelente confiabilidad.

3.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.

Las técnicas utilizadas en la investigación fueron:

a. Pre test y pos test.

La lista de cotejo sirvió como pre test, previo al desarrollo de la fase experimental y posteriormente para conocer los resultados como post test.

b. La observación.

Esta técnica se describe como estrategia muy útil para generar e impulsar procesos de participación e indagación en el ámbito de la investigación social, para construir y conformar contextos de aprendizaje implicando a la comunidad educativa. Según Hernández (2012), la observación científica, es la técnica que tiene la capacidad de describir y explicar el comportamiento, al haber obtenido datos adecuados y fiables correspondientes a conductas, eventos o situaciones perfectamente

identificadas e insertas en un contexto teórico. En la fase experimental permitió hacer observaciones sobre la participación y desenvolvimiento de los niños durante el desarrollo de los juegos recreativos.

Procesamiento y presentación de datos.

Método de análisis e información.

Los métodos de análisis de la información estuvieron determinados por el uso de los procedimientos del enfoque cuantitativo. Son los siguientes:

- Validación y Confiabilidad de los instrumentos a través del juicio de expertos y la aplicación del estadístico Alfa de Cronbach.
- Recolección de la información mediante la aplicación del Pre test y Pos test para evaluar la socialización de los niños de la muestra.
- Para la organización de la información se aplicó la estadística descriptiva: presentando la construcción de tablas, cuadros estadísticos y representación gráfica, analizados mediante la estadística en el programa SPSS v 22.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS.

4.1 Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información.

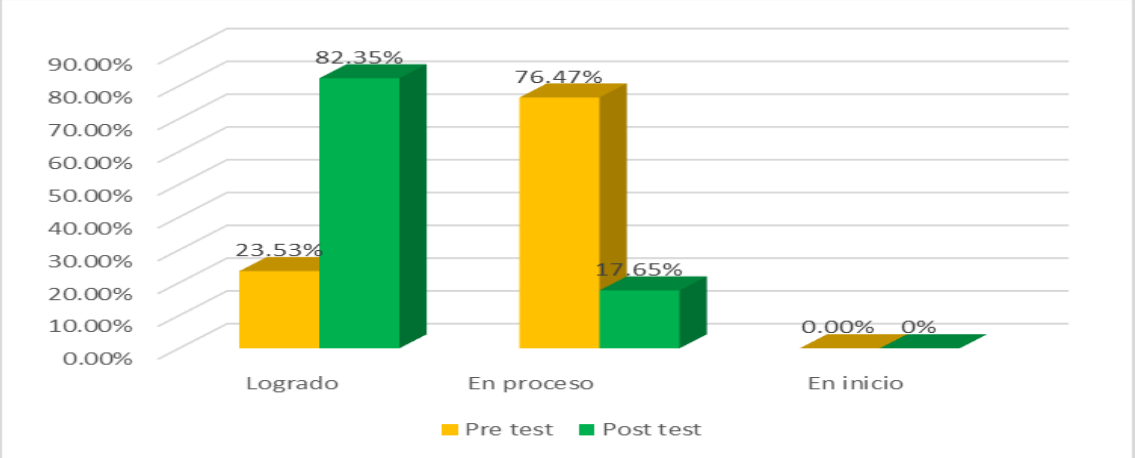
A continuación, se presentan los resultados:

Tabla 4. Resultado del desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria.

NIVELES	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logrado	4	23.53%	14	82.35%
En proceso	13	76.47%	3	17.65%
En inicio	0	0.00%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 1. Resultado del desarrollo de la socialización



Interpretación.

En tabla 4 y figura 1, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la variable socializacion, de los cuales resaltan los siguientes:

Se observa en el pre test, el 23.53% representado por 4 niños(as) se encuentran en el nivel logrado,el 76.47% representado por 13 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) logro alcanzar el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 82.35% representado por 14

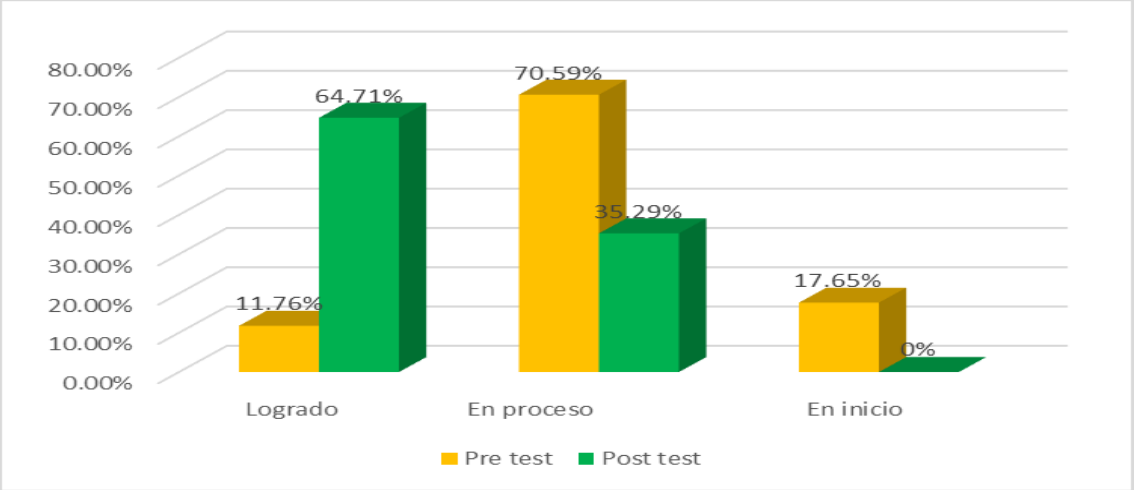
niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 17.65% representado por 3 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio. Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 82.35% de niños (as) han desarrollado la socializacion.

Tabla 5. Resultado de la dimensión autonomía en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	2	11.76%	11	64.71%
En proceso	12	70.59%	6	35.29%
En inicio	3	17.65%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 2 Resultado de la dimensión autonomía.



Interpretación.

En tabla 5 y figura 2, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión autonomia, de los cuales resaltan los siguientes:
Se observa en el pre test, el 11.76% representado por 2 niños(as) se encuentran en el nivel logrado,el 70.59% representado por 12 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo el 11.76% de niños(as) se ubican en el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 64.71% representado por 11 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 35.29% representado por 6 niños(as)

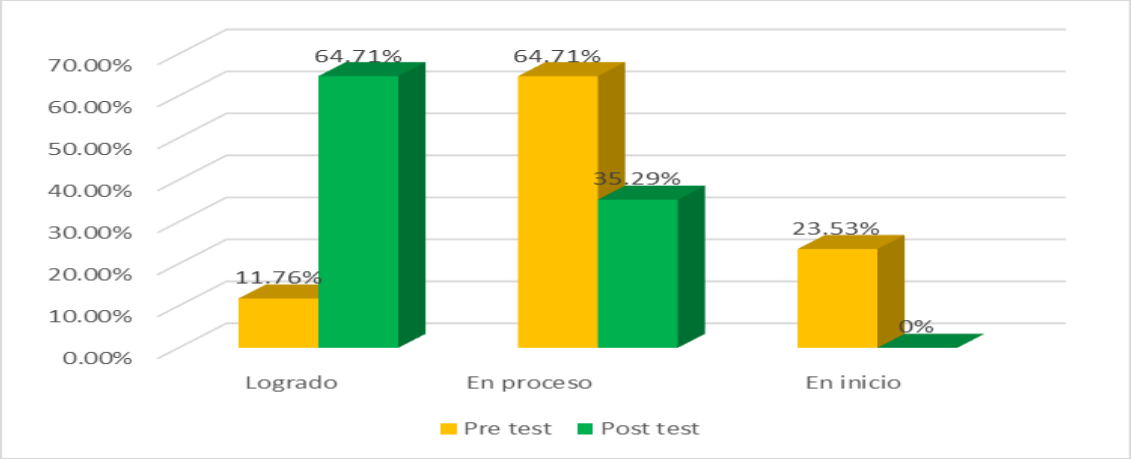
se encuentran en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 64.71% de niños (as) han desarrollado la autonomia.

Tabla 6. Resultado de la dimensión capacidad para comer por sí mismo en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"-Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	2	11.76%	11	64.71%
En proceso	11	64.71%	6	35.29%
En inicio	4	23.53%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 3. Resultado de la dimensión capacidad para comer por sí mismo.



Interpretación.

En tabla 6 y figura 3, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión capacidad para comer por sí mismo, de los cuales resaltan los siguientes: Se observa en el pre test, el 11.76% representado por 2 niños(as) se encuentran en el nivel logrado,el 64.71% representado por 11 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo el 23.53% de niños(as) se ubican en el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 64.71% representado por 11 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 35.29% representado por 6 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo

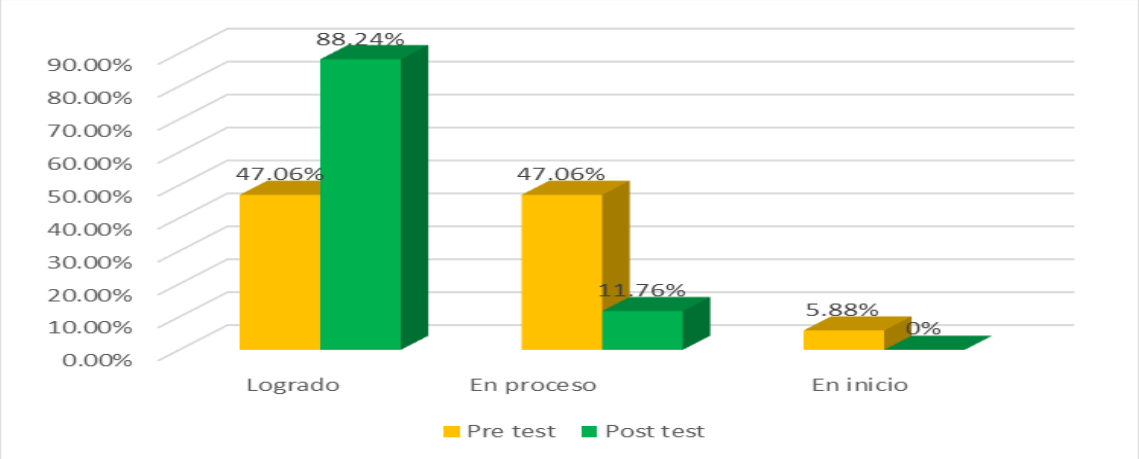
ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 64.71% de niños (as) han desarrollado la capacidad para comer por sí mismo.

Tabla 7. Resultado de la dimensión locomoción en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	8	47.06%	15	88.24%
En proceso	8	47.06%	2	11.76%
En inicio	1	5.88%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 4. Resultado de la dimensión locomoción.



Interpretación.

En tabla 7 y figura 4, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión locomoción, de los cuales resaltan los siguientes:

Se observa en el pre test, el 47.06% representado por 8 niños(as) se encuentran en el nivel logrado,el 47.06% representado por 8 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo el 5.88% de niños(as)1nño se ubican en el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 88.24% representado por 15 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 11.76% representado por 2 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al

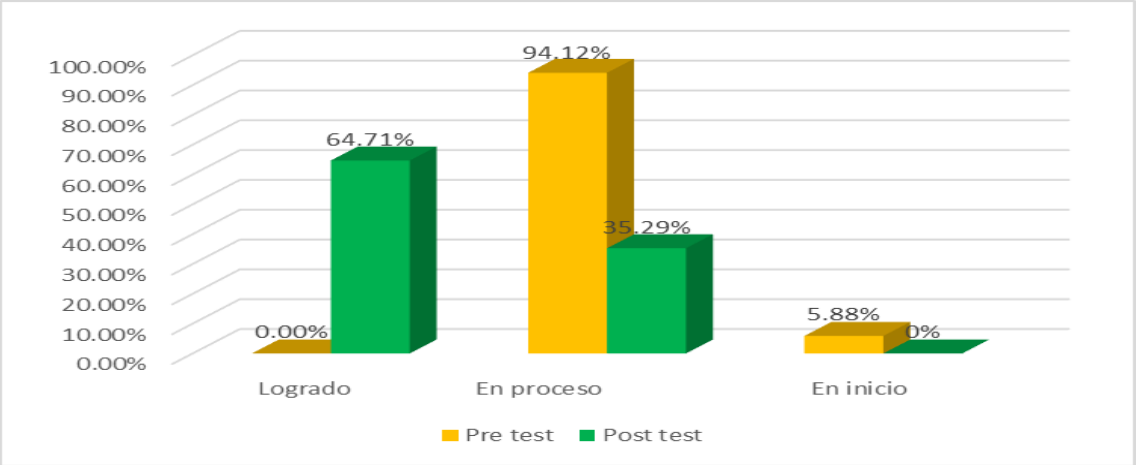
aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 88.24% de niños (as) han desarrollado la dimensión de locomoción .

Tabla 8. Resultado de la dimensión ocupación en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	0	0.00%	11	64.71%
En proceso	16	94.12%	6	35.29%
En inicio	1	5.88%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 5. Resultado de la dimensión ocupación.



Interpretación.

En tabla 8 y figura 5, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión ocupación, de los cuales resaltan los siguientes:

Se observa en el pre test, el 5.88% representado por 1 niño se encuentran en el nivel en inicio,el 94.12% representado por 16 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo han logrado alcanzar el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 64.71% representado por 11 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 35.29% representado por 6 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 64.71% de niños (as) elige el

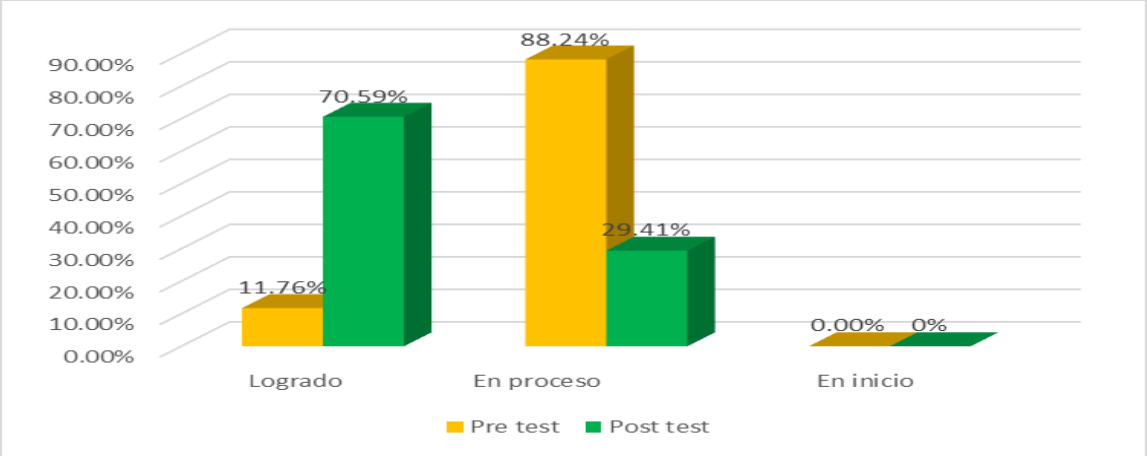
ambito del juego; disfruta cuando juega con sus amiguitos y no requiere ayuda en los juegos.

Tabla 9 Resultado de la dimensión comunicación en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	2	11.76%	12	70.59%
En proceso	15	88.24%	5	29.41%
En inicio	0	0.00%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 6. Resultado de la dimensión comunicación.



Interpretación

En tabla 9 y figura 6, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión comunicación, de los cuales resaltan los siguientes:
Se observa en el pre test, el 11.76% representado por 2 niños se encuentran en el nivel logrado,el 88.24% representado por 15 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 70.59% representado por 12 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 24.41% representado por 5 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 70.59% de niños

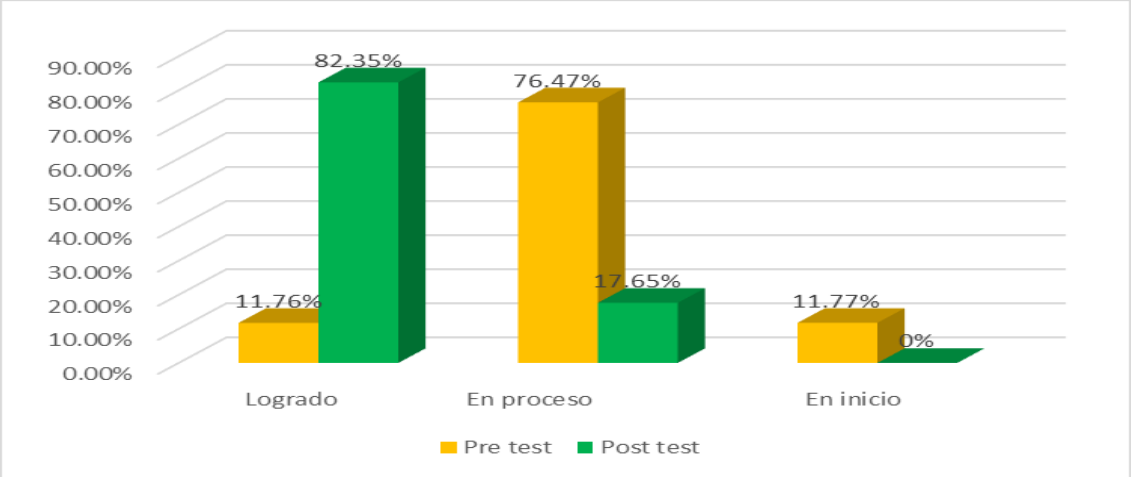
(as) se expresa con facilidad, expresa frases de cariño y amistad; comprende los mensajes de la profesora y amiguitos y muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.

Tabla 10. Resultado de la dimensión capacidad para dirigirse por sí mismo en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"-Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	2	11.76%	14	82.35%
En proceso	13	76.47%	3	17.65%
En inicio	2	11.77%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 7. Resultado de la dimensión capacidad para dirigirse por sí mismo.



Interpretación.

En tabla 10 y figura 7, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión capacidad para dirigirse por si mismo, de los cuales resaltan los siguientes: Se observa en el pre test, el 11.76% representado por 2 niños se encuentran en el nivel logrado,el 76.47% representado por 13 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo el 11.77% se ubican en el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 82.35% representado por 14 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 17.65% representado por 3 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo

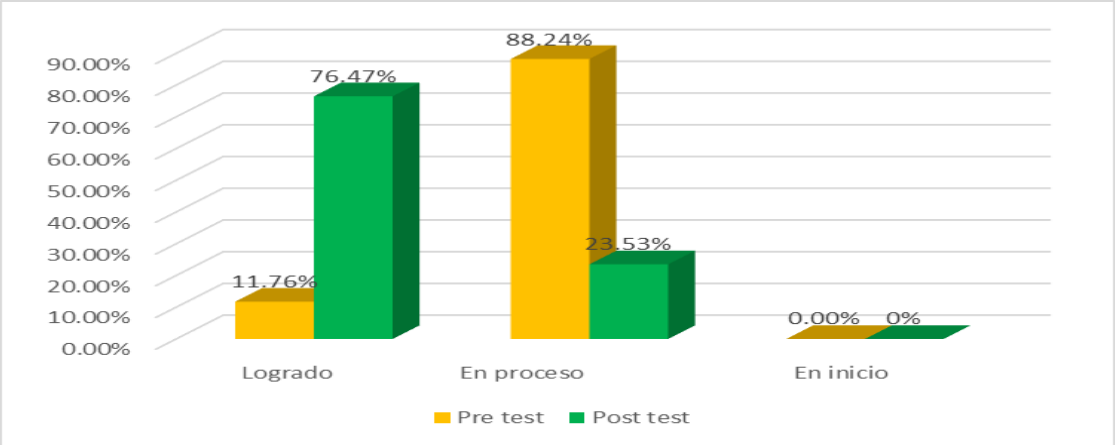
ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 82.35% de niños (as), tienen la capacidad para dirigirse por sí mismo.

Tabla 11. Resultado de la dimensión socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria.

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	2	11.76%	13	76.47%
En proceso	15	88.24%	4	23.53%
En inicio	0	0.00%	0	0%
TOTAL	**17**	**100**	**17**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 8. Resultado de la dimensión socialización



Interpretación

En tabla 11 y figura 8, muestran los resultados del pre test y post test, con respecto a la dimensión socialización, de los cuales resaltan los siguientes:

Se observa en el pre test, el 11.76% representado por 2 niños se encuentran en el nivel logrado,el 88.24% representado por 15 niños(as) se ubican en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado alcanzar el nivel en inicio. En cuanto al resultado del post test, se observa que el 76.47% representado por 13 niños(as) se ubican en el nivel logrado, el 23.53% representado por 4 niños(as) se encuentran en el nivel en proceso, asimismo ningún niños(as) han logrado

alcanzar el nivel en inicio.Estos resultados nos permiten concluir, que, al aplicar los juegos recreativos, se han logrado que en el post test, el 76.47% de niños (as), expresa frases de cariño y amistad; respeta por las normas del juego; disfruta la compañía con otros niños; se adapta con facilidad al jardín; participa en juegos grupales.

4.2 Prueba de hipótesis.

Prueba de hipótesis General.

I. Formulación de la hipótesis general.

Hipótesis alternativa: Los juegos recreativos desarrollan significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

Hipótesis nula: Los juegos recreativos no desarrollan significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	53,88	4,622	1,121
POST TEST	17	64,29	5,047	1,224

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	48,069	16	,000	53,882	51,51	56,26
POST TEST	52,526	16	,000	64,294	61,70	66,89

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los niños(as) refleja un promedio de 53.88, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 64.29 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 10.41 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que los juegos recreativos desarrollan significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

Prueba de hipótesis específicas.

a. Hipótesis especifica 1

I. Formulación de la hipótesis especifica 1

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la dimensión autonomía de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la dimensión autonomía de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado.

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	6,18	1,015	,246
POST TEST	17	10,88	,928	,225

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
PRE TEST	25,100	16	,000	6,176	5,65	6,70
POST TEST	48,375	16	,000	10,882	10,41	11,36

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.18, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 10.88 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 4.7puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la dimensión autonomía de los niños de cuatro y cinco años de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

b. Hipótesis especifica 2.

I. Formulación de la hipótesis especifica 2.

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	6,35	1,320	,320
POST TEST	17	7,65	1,115	,270

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	19,842	16	,000	6,353	5,67	7,03
POST TEST	28,284	16	,000	7,647	7,07	8,22

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.35, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 7.65 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.3 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I.E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

c. Hipótesis especifica 3.

I. Formulación de la hipótesis especifica 3.

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	9,53	1,546	,375
POST TEST	17	10,88	,928	,225

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	25,417	16	,000	9,529	8,73	10,32
POST TEST	48,375	16	,000	10,882	10,41	11,36

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 9.53, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 10.88 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.35 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

d. Hipótesis especifica 4.

I. Formulación de la hipótesis especifica 4.

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado.

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	6,53	,624	,151
POST TEST	17	7,65	,862	,209

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	43,125	16	,000	6,529	6,21	6,85
POST TEST	36,587	16	,000	7,647	7,20	8,09

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.53, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 7.65 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.12 puntos. Asimismo, se manifiesta la

significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

e. Hipótesis especifica 5.

I. Formulación de la hipótesis especifica 5.

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	8,47	1,125	,273
POST TEST	17	9,94	1,391	,337

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	31,056	16	,000	8,471	7,89	9,05
POST TEST	29,475	16	,000	9,941	9,23	10,66

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 8.47, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 9.94 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.47 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022.

f. Hipótesis especifica 6.

I. Formulación de la hipótesis especifica 6.

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

II. Regla de decisión

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado.

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	6,29	1,105	,268
POST TEST	17	7,94	1,029	,250

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	23,490	16	,000	6,294	5,73	6,86
POST TEST	31,820	16	,000	7,941	7,41	8,47

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.29, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 7.94 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.65 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

g. Hipótesis especifica 7.

I. Formulación de la hipótesis especifica 7.

Hipótesis alternativa: Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

Hipótesis nula: No son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022

II. Regla de decisión.

Si el p-valor < α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-valor > α=0.05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

III. Estadística de la prueba y resultado.

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	17	10,53	1,281	,311
POST TEST	17	13,18	1,667	,404

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
PRE TEST	33,904	16	,000	10,529	9,87	11,19
POST TEST	32,587	16	,000	13,176	12,32	14,03

Análisis e interpretación.

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 10.53, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 13.18 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 2.65 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo. Confirmándose que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.

CAPÍTULO V
DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la investigación respecto a la formulación del problema de investigación sobre los juegos recreativos y su efecto en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022 permite establecer relación y discutir con los siguientes elementos de la investigación:

Respecto a la formulación del problema de investigación sobre el efecto de los juegos recreativos en el proceso de socialización de los niños de cinco años, los datos estadísticos confirman efectos significativos ya que las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los niños(as) refleja un promedio de 53.88, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 64.29 puntos. Esto permite argumentar que los juegos recreativos al considerarse en la tarea educativa, mejora el nivel de interacción social de los niños y niñas del nivel inicial. Al establecer relación con el objetivo general que orientó a: Determinar el efecto de la aplicación de los juegos recreativos en la mejora del proceso de socialización en estudiantes de cinco años, los resultados consolidados en las tablas que se muestran el apartado 4 de la investigación, confirman que se ha logrado con los objetivos planteados. De esta manera se consideramos que las dinámicas de animación de los juegos recreativos son estrategias adecuadas y pertinentes que permiten una mejor socialización en los niños.

El desarrollo del estudio fundamentado teóricamente en los aportes de Spencer (1855), sobre la necesidad de canalizar a través del juego los excedentes de energía que por naturaleza acumula el niño, quien no realiza ningún trabajo para sobrevivir, ya que sus necesidades están resueltas por la atención de sus padres. Este aspecto ha sido aprovechado en la experiencia a través de los juegos recreativos. Lo propuesto por Groos (1898) en la teoría del pre-ejercicio, practicando a través de los juegos recreativos, las diferentes funciones como superar las dificultades en la carrera de encostalados, practicar la secuencia de actividades de la vida diaria en el juego del lobo, ¿qué estás haciendo?, actividades que realizará cuando sea adulto. La actividad inteligente propuesta por Piaget (1956), quien otorga una atribución cognitiva al juego ya

que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia; aplicada durante los juegos recreativos: la gallinita ciega, el escondite, el cien pies; ya que de su actuación durante el juego depende el éxito de su grupo, no ser encontrado o descubrir la identidad del compañero, etc.

Los resultados de nuestra investigación coinciden con la tesis de Maldonado (2014), El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil “José Miguel García Moreno” Periodo 2012- 2013 de Loja en Ecuador, quién concluye que el juego utilizado como estrategia didáctica influye positivamente en el proceso de socialización de las niñas y niños del centro educativo investigado. Así también con Villanueva (2018), desarrolló la tesis: Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca, quien concluye que la aplicación de los juegos recreativos fue eficaz.

Al contrastar las hipótesis los resultados permiten afirmar que mmediante la investigación se demostró la hipótesis general al concluir que los juegos recreativos produjeron efectos que desarrollaron significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022; ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los niños(as) refleja un promedio de 53.88, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 64.29 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 10.41 puntos. Resultados que guardan concordancia con las hipótesis Especificas: la estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.3 puntos. Son significativos los efectos de los juegos recreativos en las dimensiones autonomía; capacidad para comer por sí mismo (incrementó en 1.3 puntos); la locomoción (incrementó en 1.35 puntos); la ocupación (incrementó en 1.12 puntos); la comunicación (incrementó en 1.47 puntos); la capacidad para dirigirse por sí mismo (incrementó en2.65 puntos).

Como aporte científico de la investigación, se considera que desde el quehacer diario en las aulas, mediante la aplicación de estrategias didácticas sencillas y de fácil manejo, la contribución de la maestra de educación inicial resulta pertinente e importante para transitar hacia el objeto principal: el

desarrollo integral del niño, apoyado en los aportes científicos de teóricos conocidos como Piaget, Groos y Spencer.

CONCLUSIONES.

En concordancia con los objetivos planteados en la investigación, las conclusiones obtenidas de la investigación son las siguientes:

- Mediante la investigación se demostró que los juegos recreativos desarrollan significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022; ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los niños(as) refleja un promedio de 53.88, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 64.29 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 10.41 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró identificar como significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la dimensión autonomía de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022, ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.18, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 10.88 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 4.7puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró identificar que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia-Honoria, 2022, ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.35, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 7.65 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.3 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró confirmar que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022, ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 9.53, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 10.88 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.35 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró confirmar que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022, ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.53, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 7.65 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.12 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró identificar como significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022, ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 8.47, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 9.94 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.47 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró identificar como significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí

mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, ya que los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 6.29, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 7.94 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 1.65 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

- Mediante la investigación se logró confirmar que son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022.Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 10.53, luego de la aplicación de los juegos recreativos se presentó en el post test una media de 13.18 puntos. De manera que esta estrategia resultó positiva porque se incrementó en 2.65 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 menor a lo estipulado 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis de trabajo.

SUGERENCIAS

La experiencia obtenida a través de esta investigación permite hacer las siguientes sugerencias a las docentes del nivel inicial:

- Continuar investigando acerca de la variedad de juegos recreativos que se vivencian en las comunidades o centros poblados para aplicarlos como estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo de la socialización de los niños.

- Desarrollar la socialización del niño mediante los juegos recreativos por ser una herramienta sencilla en la que también pueden participar los padres de familia.

- Compartir las experiencias con programas o propuestas de juegos recreativos para canalizar las energías de los niños a quienes se les debe transmitir, las ganas de trabajar, contagiarlos de alegría, y crear un ambiente cálido y socializador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez Romero, M. y. (2011). *Desarrollo afectivo e intervención con familias*. Málaga España.

https://books.google.com.pe/books?id=95HCMWRxlAcC&pg=PT71&lpg=P

Bandura, A. (1978). *Reforzamiento vicario y aprendizaje por imitación*. Trillas. México

Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego).* Granada: Universidad de Granada.

Castro, E. (2015). *La socialización a través del juego*. Recuperado http://bibliotecaupn161.com.mx/tesis/103ALONSOCASTRO.pdf

Chaves, A. L (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky.* Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001. Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.

Recuperado de https://www.redalyc.org › pdf

Fermoso, P. (1994). Pedagogía Social. Barcelona: Herder.

Gallardo J. A. (2018), Teorías *del juego como recurso educativo*. Universidad Pablo de Olavide. Sevilla

Holguín, R. (2011). *Proceso de socialización del niño: Una aproximación al estado del arte.* Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/638/1/

http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/14241

Lachi J. R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*-Universidad San Ignacio De Loyola

Mardones, J., & Ursúa, N. (1982). *Filosofía de las ciencias humanas y sociales. Materiales para una fundamentación científica.* Barcelona, España: Fontamara S.A.

Martínez, M. L. (2015). *Ensayo sobre el proceso de socialización y estructura social.* Querétaro, México.

Disponible en: www.academia.edu/15777807/proceso_de_socializacion.

Monteluisa, G.; Valera F., H y Delgado, E. (2015). *Non Tsinitibo: juegos del pueblo Shipibo-konibo y su uso pedagógico.* Revista Educación 24

Navarro, L. (2008). *Aproximación a la comunicación social desde el paradigma crítico: una mirada a la comunicación afirmadora de la diferencia*. Investigación y Desarrollo, 16*(2),* 326-345.

Recuperado de http://www.rcientificas.uninorte.edu.co

Ospina Medina · 2015· *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Universidad de Tolima Ibagué – Colombia

Recuperado en: http://repository.ut.edu.co › bitstream ›

Paniagua, C. y Cubero, D. (2018). *Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense*. Investigación en la Escuela, 96, 16-32.

Recuperado de: https://revistascientificas.us.es › article › download

Paredes F. W. A. (*2011)*. *Investigación Acción*. Primera Edición*.* Quito-.Ecuador*:* Rijabal*,* 2011*.* Real Academia, Española. 2013. Diccionario.

Recuperado de: https://www.pedagogia.edu.ec › docs › discos

Rengifo *(*2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali.* Lima. Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar.* Recuperado de http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf

Velázquez, A. M., Carmenate, Y. O., & Toledo, M. (2016). *Juegos de movimiento para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños (as) del 4to año de vida*. Revista Conrado [seriada en línea].

Recuperado de http://conrado.ucf.edu.cu/ Anai May Velázquez1 E-mail: staisi@hotmail.com Yorisel Oriana Carmenate Figueredo1 E-mail: ycarmenate@ucf.edu.cu Marisol Toledo Sánchez1 E-mail: mtoledo@pampano.unacar.mx 1 Universidad de Cienfuegos. Cuba.

Viciana, V. y Conde, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Vygotsky, L. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Recuperado de https://www.redalyc.org › pdf

Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Web grafías

Habilidades de interacción social - repositorio ...*http://repositorio-anterior.ulima.edu.pe* › ulima

Juegos recreativos - 770 Palabras | Monografías Plus

https://www.monografias.com › docs › Juegos-recreativ...

Glosario Básico de Conceptos de Educación ... - CECC SICA

https://ceccsica.info › default › files › inline-files

Definición de locomoción - *Qué es, Significado y Concepto*

https://definicion.de › locomocion

El Juego: la gran ocupación de nuestros niños - Supermadre

https://www.supermadre.net ›..

http://definicion.de/juegos-recreativos/

Fuente: https://concepto.de/actividades-recreativas/#ixzz7RsULUDKk

https://www.mineduc.gob.gt › Recursos Digitales

ANEXOS

ANEXO 01:
Base de datos del investigador

PRE TEST: LA SOCIALIZACIÓN

	ASERTIVIDAD			D1	COMER POR SI MISMO			D2	LOCOMOCIÓN				D3	OCUPACIÓN			D4	COMUNICACIÓN				D5	CAPACIDAD PARA DIRIGIRSE X SI MIMSO			D6	SOCIALIZACIÓN					D7	TOTAL
N°	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3		ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6		ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10		ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13		ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17		ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20		ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25		
1	2	2	2	6	1	2	2	5	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	49
2	1	2	2	5	1	1	2	4	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	47
3	2	2	2	6	1	2	2	5	3	2	3	2	10	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	1	1	4	2	2	2	2	2	10	50
4	1	2	2	5	2	2	1	5	2	2	3	2	9	1	2	2	5	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	48
5	2	2	2	6	2	2	2	6	3	3	3	2	11	2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	3	11	54
6	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	2	8	1	3	2	6	3	2	2	2	9	2	2	3	7	2	3	2	3	3	13	54
7	2	2	2	6	3	2	2	7	3	3	2	2	10	2	2	2	6	1	2	2	3	8	3	2	2	7	2	2	2	2	3	11	55
8	2	2	2	6	3	2	2	7	3	3	3	2	11	2	3	2	7	1	2	2	2	7	2	1	2	5	1	2	2	2	2	9	52
9	2	2	2	6	2	2	2	6	2	1	2	1	6	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	49
10	2	2	2	6	2	2	2	6	3	3	3	2	11	2	3	2	7	3	3	3	3	12	3	3	3	9	2	2	2	2	2	10	61
11	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3	3	12	2	2	2	6	3	2	2	2	9	3	2	3	8	1	2	3	2	3	11	63
12	2	2	2	6	3	2	2	7	3	3	3	2	11	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	55
13	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	2	11	2	3	2	7	2	2	2	2	8	3	2	2	7	3	2	2	2	2	11	57
14	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	3	2	9	2	3	2	7	2	3	2	3	10	2	2	2	6	3	2	3	3	3	14	59
15	2	2	2	6	2	2	2	6	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	52
16	2	2	2	6	3	2	2	7	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	53
17	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	2	2	9	2	2	2	6	1	2	2	2	2	9	58

Obj. Genral

Niveles	Rango
Logro previsto	[58-75]
En proceso	[41-57]
En inicio	[25-41]

Obj. Especifico 1

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 2

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 3

Niveles	Rango
Logro previsto	[10-12]
En proceso	[7-9]
En inicio	[3-6]

Obj. Especifico 4

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 5

Niveles	Rango
Logro previsto	[10-12]
En proceso	[7-9]
En inicio	[3-6]

Obj. Especifico 6

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 7

Niveles	Rango
Logro previsto	[12-15]
En proceso	[8-11]
En inicio	[3-7]

POST TEST: LA SOCIALIZACIÓN

	ASERTIVIDAD			D1	COMER POR SI MISMO			D2	LOCOMOCIÓN				D3	OCUPACIÓN			D4	COMUNICACIÓN				D5	CAPACIDAD PARA DIRIGIRSE X SI MIMSO			D6	SOCIALIZACIÓN					D7	TOTAL
N°	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3		ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6		ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10		ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13		ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17		ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20		ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25		
1	2	3	2	7	3	3	3	9	3	3	3	2	11	3	3	2	8	2	2	3	3	10	3	3	2	8	2	2	2	3	3	12	65
2	2	3	2	7	2	3	3	8	3	3	2	2	10	3	3	2	8	3	3	2	3	11	3	3	3	9	2	2	2	2	3	11	64
3	3	2	2	7	2	3	3	8	3	3	3	3	12	3	2	3	8	2	2	3	3	10	2	3	3	8	2	2	3	2	3	12	65
4	2	2	2	6	2	3	3	8	2	2	3	2	9	2	2	2	6	3	3	3	3	12	2	3	3	8	2	2	2	2	3	11	60
5	2	2	2	6	2	2	2	6	3	3	3	2	11	2	2	2	6	2	2	2	2	8	3	3	3	9	3	3	3	3	3	15	61
6	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	2	11	3	3	3	9	3	2	3	2	10	2	3	3	8	2	3	2	3	3	13	69
7	3	2	3	8	3	3	2	8	3	3	2	2	10	2	3	2	7	2	2	2	3	9	3	2	3	8	3	2	3	3	3	14	64
8	2	2	2	6	3	2	2	7	3	3	3	2	11	3	3	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	3	11	57
9	2	2	2	6	2	2	2	6	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	3	3	3	3	3	15	57
10	2	2	2	6	2	2	2	6	3	3	3	2	11	3	2	2	7	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	3	3	15	66
11	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	3	3	12	3	3	3	9	2	3	3	3	11	3	3	3	9	2	3	3	3	3	14	72
12	2	2	2	6	3	2	2	7	3	3	3	2	11	2	3	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	55
13	2	2	2	6	2	3	3	8	3	3	3	3	12	2	3	3	8	2	2	3	3	10	3	2	3	8	3	2	3	3	3	14	66
14	3	2	2	7	3	3	3	9	3	3	3	2	11	2	3	3	8	2	3	2	3	10	2	3	3	8	3	2	3	3	3	14	67
15	3	2	2	7	2	2	2	6	3	3	3	2	11	2	3	3	8	2	2	3	3	10	2	3	3	8	3	2	3	3	3	14	64
16	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	2	11	2	3	3	8	2	2	3	3	10	2	3	3	8	3	2	3	3	3	14	68
17	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	3	3	12	2	3	3	8	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	3	3	15	73

Obj. Genral

Niveles	Rango
Logro previsto	[58-75]
En proceso	[41-57]
En inicio	[25-41]

Obj. Especifico 1

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 2

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 3

Niveles	Rango
Logro previsto	[10-12]
En proceso	[7-9]
En inicio	[3-6]

Obj. Especifico 4

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 5

Niveles	Rango
Logro previsto	[10-12]
En proceso	[7-9]
En inicio	[3-6]

Obj. Especifico 6

Niveles	Rango
Logro previsto	[8-9]
En proceso	[6-7]
En inicio	[3-5]

Obj. Especifico 7

Niveles	Rango
Logro previsto	[12-15]
En proceso	[8-11]
En inicio	[3-7]

ANEXO N° 02
MATRIZ DE CONSISTENCIA.

Tesis: El juego recreativo y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria – 2022

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Qué efectos producen los juegos recreativos en el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la i. e. i n°819 nueva independencia- Honoria, 2022? **Problemas específicos** **a)** ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la dimensión autonomía de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 2022? b) ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la **capacidad para comer por sí mismo** de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022? c) ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en **la locomoción** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022? d) ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en **la ocupación** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022? e) ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en **la comunicación** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022? f) ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la **capacidad para dirigirse por sí mismo** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022? g) ¿Qué efectos producen los juegos recreativos en la **socialización** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E.	Demostrar cuál es el efecto de los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Hono:ria, 2022. **Objetivos específicos:** • Identificar los efectos que producen los juegos recreativos en la dimensión **autonomía** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 202? b) ¿Identificar los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 202? c) Describir los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022 d) ¿Describir los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022? e) Identificar los efectos producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022	Los juegos recreativos desarrollan significativamente la socialización de los niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022. **Hipótesis específicas:** 5 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la dimensión **autonomía** de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 202. 6 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para comer por sí mismo de los niños de cuatro y cinco de la I. E.I. N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 202 7 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la locomoción de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022 8 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la ocupación de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva	Variable 1 **Los juegos recreativos**	a. Social b. Motora c. Emocional d. Cognitiva	La presente investigación según la finalidad, *es aplicada,* porque se fundamenta en un argumento teórico y su intención fundamental consiste en extender conocimientos. "La Investigación aplicada busca la aplicación o utilización de conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, implementando y sistematizando la práctica basada en investigación. El diseño de la investigación es de tipo pre experimental con pre-test y pos -test con un grupo experimental. Su esquema es como sigue: **Diseño general:** **GE = O_1 X O_2** **Donde:** **X** : El juego **GE** : Grupo Experimental **O_1, 0_2** : Pre-test y pos -test **Población** Según Oseda (2008), "La población es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica: ciudadanía común, calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, matrícula en una misma universidad, o similares". En esta investigación, la población está conformado por 30 Niños de 4 a 5 años de la I.E.I. N° 819- Nueva Independencia, Honoria - 2021 **La muestra** de estudio es muestra poblacional porque está conformada por los 30 niños de 4 y 5 niños de la población de la I.E.I. N° 819- Nueva Independencia, Honoria – 2021.
			Variable 2 **La socialización**	a. Autonomía b. Capacidad para comer por sí mismo c. Locomoción d. Ocupación e. Comunicación f. Capacidad para dirigirse por sí mismo g. Socialización	

I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022?	f) Identificar los efectos producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022 g) Describir los efectos producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022	9 Independencia- Honoria, 2022 10 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la comunicación de los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 819 Nueva Independencia- Honoria, 2022 11 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la capacidad para dirigirse por sí mismo de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 202? 12 Son significativos los efectos que producen los juegos recreativos en la socialización de los niños de cuatro y cinco años de la I. E. I N° 819 Nueva Independencia – Honoria, 202?			

ANEXO N° 03

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Tesis: **El juego recreativo y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria – 2022**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
Variable X INDE´PENDIENTE **Los juegos recreativos**	Paredes Freire (2011), denomina juegos recreativos a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan. Entre sus beneficios: liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican.	El juego es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana como la pérdida de un juguete o no poder salir a jugar fuera porque está lloviendo. A través del juego se exteriorizan emociones y estimula la autoestima y autoconfianza en el niño	**a. Social**	Integración	1. Se integra con facilidad al grupo de juego	**Sesiones de actividades**
				Adaptación	2. Se adapta a las normas y reglas de juego	
				Igualdad	3. Observa que todos los niños tienen los mismos derechos	
				Convivencia	4. Se siente bien con los compañeros de grupo	
				Comunicación	5. Se comunica con los demás mientras juega	
			b. Emocional	Empatía	11.Se siente bien o mal cuando interactúa con extraños	
				Socialización	12.Al compartir roles afianza la socialización	
				Interacción	13.El juego grupal propicia oportunidades para interactuar	
				Motivación	14.Si el juego es de su agrado se sentirá altamente motivado	
				Control de emociones	15.Es capaz de controlar sus emociones cuando juega	
			c. Motora	Esquema corporal	6. Mediante el juego reconoce las partes de su cuerpo	
				Relaciones causa-efecto	7. Identifica los resultados de su conducta en el juego	
				Sensaciones	8. Durante el juego se alegra y comparte con los demás	
				Exploración sensorial	9. En el juego puede escuchar, tocar, agarrar, gritar, etc.	
				Auto reconocimiento	10.Comprende que asume un rol en el juego	
			d. Cognitiva	Tradiciones	16.Conoce los juegos tradicionales a través de la oralidad	
				Simbolismo	17.En el juego simbólico asume roles diversos	
				Imaginación	18.Derrocha imaginación para crear variantes en los jugos	
				Pensamiento creativo	19.Durante el juego aplica el pensamiento creativo	
				Representación mental	20.Construye representaciones mentales mientras juega	
Variable Y **DEPENDIENTE** **La Socialización**	**Jean Piaget** (1896-1980). Socialización es el proceso mediante el cual una persona interioriza la cultura de su grupo y gracias al cual los miembros de una colectividad aprenden y hacen propios los modelos de la sociedad en que viven. Proceso que se desarrolla durante toda la vida, y en el que costumbres, normas sociales y todo lo que forma la cultura, son asimiladas por la persona y pasan a ser parte integrante de la personalidad del individuo, permitiéndole adaptarse al medio social en el que vive. En forma inconsciente la conducta se adapta a normas en la	Todas las generaciones humanas aprendieron los modelos culturales de la sociedad en que viven, a través de la educación y durante toda su vida se aprende normas de convivencia en sociedad, se asimilamos los mensajes que nos llegan y como respuesta suele ser la conformidad a las normas del grupo o la colectividad a la que se pertenece.	**a. Autonomía** (Valerse por sí mismo)	Guardar juguetes y materiales	• Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.	**A: Logro previsto** **B: En proceso** **C: En inicio**
				Libre elección de juegos	• Elige el juego en el que desea participar	
				Iniciativa	• Demuestra independencia en sus juegos.	
			b. Capacidad para comer por sí mismo	Identificar alimentos	• Reconoce los alimentos y su importancia	
				Alimentación variada	• Disfruta de la variedad de alimentos	
				Uso de cubiertos	• Usa los cubiertos con seguridad	
			c. Locomoción	Caminata libre	• Camina libremente en diferentes direcciones	
				Saltar	• Salta lateralmente con los dos pies.	
				Patear	• Patea la pelota en diferentes direcciones	
				Subir escaleras	• Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.	
			d. **Ocupación**	Elección del área de trabajo	• Elige el ámbito de juego	
				Participación grupal alegre	• Disfruta cuando juega con sus amiguitos.	
				Independencia en los juegos	• No requiere ayuda en los juegos.	
			e. Comunicación	Expresión clara	• Se expresa con facilidad	
				Frases de amistad	• Expresa frases de cariño y amistad	
				Comprende mensajes	• Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos	
				Empatía	• Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.	
				Diversión y gozo	• Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.	

	sociedad en que vive: forma de hacer, vestir, comer, saludar, etc. de ese modo, al jugar el niño aprende las reglas del juego.		**f. Capacidad para dirigirse por sí mismo**	Sentido de orientación	• Se ubica en el contexto donde se encuentra	
				Organización	• Demuestra capacidad para organizar un grupo	
			g. **Socialización**	Expresión de Emociones	• Expresa frases de cariño y amistad	
				Respeto a las reglas	• Respeto por las normas del juego.	
				Interacción grupal	• Disfruta la compañía con otros niños.	
				Adaptación	• Se adapta con facilidad al jardín.	
				Integración	• Participa en juegos grupales.	

ANEXO N° 4

LISTA DE COTEJO

Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

Autora: Sonia Apaza Chanini

Sexo del niño: ___ ; Edad del niño: ____; Gestión: Particular ( ); Estatal ( ).

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños entre 4 y 5 años. Se presentan una serie de enunciados y deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Se requiere ser lo más objetivo posible al momento de evaluar.

		ESCALA		
		Inicio	**Proceso**	**Logrado**
		C	**B**	**A**
N°	**Ítems / enunciados**	**1**	**2**	**3**
Dimensión1: Autonomía				
•	Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.			
•	Elige el juego en el que desea participar			
•	Demuestra independencia en sus juegos.			
Dimensión 2: Capacidad para comer por sí mismo				
•	Reconoce los alimentos y su importancia			
•	Disfruta de la variedad de alimentos			
•	Usa los cubiertos con seguridad			
Dimensión 3: Locomoción				
•	Camina libremente en diferentes direcciones			
•	Salta lateralmente con los dos pies.			
•	Patea la pelota en diferentes direcciones			
•	Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.			
Dimensión 4: Ocupación				
•	Elige el ámbito de juego			
•	Disfruta cuando juega con sus amiguitos.			
•	No requiere ayuda en los juegos.			
Dimensión 5: Comunicación				
•	Se expresa con facilidad			
•	Expresa frases de cariño y amistad			
•	Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos			
•	Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.			
Dimensión 6: Capacidad para dirigirse por sí mismo				
•	Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.			
•	Se ubica en el contexto donde se encuentra			
•	Demuestra capacidad para organizar un grupo			
Dimensión 7: Socialización				
•	Expresa frases de cariño y amistad			
•	Respeto por las normas del juego.			
•	Disfruta la compañía con otros niños.			
•	Se adapta con facilidad al jardín.			
•	Participa en juegos grupales.			

ANEXO 5
MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS: JUEZ 1

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta				Criterio de evaluación								Observación y/o recomendación
				A=Inicio	B=Proce	C=Lograd		Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el indicador.		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
								Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
La Socialización	a. Autonomía	1. Nivel de autonomía para elegir y guardar los juguetes	1. Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.					X		X		X		X		
			2. Elige el juego en el que desea participar					X		X		X		X		
			3. Demuestra independencia en sus juegos.					X		X		X		X		
	b. Capacidad para comer por sí mismo	2.Nivel de autonomía en la alimentación	4. Reconoce los alimentos y su importancia					X		X		X		X		
			5. Disfruta de la variedad de alimentos					X		X		X		X		
			6. Usa los cubiertos con seguridad					X		X		X		X		
	c. Locomoción	3.Libre desempeño psicomotor	7. Camina libremente en diferentes direcciones					X		X		X		X		
			8. Salta lateralmente con los dos pies.					X		X		X		X		
			9. Patea la pelota en diferentes direcciones					X		X		X		X		
			10. Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.					X		X		X		X		
	d. Ocupación	4. Nivel de libertad para elegir sus actividades	11. Elige el ámbito de juego					X		X		X		X		
			12. Disfruta cuando juega con sus amiguitos					X		X		X		X		
			13. No requiere ayuda en los juegos					X		X		X		X		
	e. Comunicación	5. Libre expresión amical	14.Se expresa con facilidad					X		X		X		X		
			15.Expresa frases de cariño y amistad					X		X		X		X		
			16.Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos					X		X		X		X		
			17. Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.					X		X		X		X		
	f. Capacidad para dirigirse por si mismo	6. Nivel de control en sus decisiones	18. Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.					X		X		X		X		
			19. Se ubica en el contexto donde se encuentra					X		X		X		X		
			20. Demuestra capacidad para organizar un grupo					X		X		X		X		
	g. Socialización	7. Empatía grupal	21. Expresa frases de cariño y amistad					X		X		X		X		
			22. Respeto por las normas del juego.					X		X		X		X		
			23. Disfruta la compañía con otros niños.					X		X		X		X		
			24. Se adapta con facilidad al jardín.					X		X		X		X		
			25. Participa en juegos grupales.					X		X		X		X		

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS POR ÍTEM: JUEZ 1

Validación del instrumento de recolección de datos por ítem

Juez 1 : Dra. Llésica Soria Ramírez
Instrucción: DOCTORA
Objetivo: Validar el Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años
Valoración: ..... Si = 1 No = 0
Instrumento : **Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años**

N°	Ítems	Validación
1.	Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.	1
2.	Elige el juego en el que desea participar	1
3.	Demuestra independencia en sus juegos.	1
4.	Reconoce los alimentos y su importancia	1
5.	Disfruta de la variedad de alimentos	1
6.	Usa los cubiertos con seguridad	1
7.	Camina libremente en diferentes direcciones	1
8.	Salta lateralmente con los dos pies.	1
9.	Patea la pelota en diferentes direcciones	1
10.	Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.	1
11.	Elige el ámbito de juego	1
12.	Disfruta cuando juega con sus amiguitos.	1
13.	No requiere ayuda en los juegos.	1
14.	Se expresa con facilidad	1
15.	Expresa frases de cariño y amistad	1
16.	Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos	1
17.	Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.	1
18.	Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.	1
19.	Se ubica en el contexto donde se encuentra	1
20.	Demuestra capacidad para organizar un grupo	1
21.	Expresa frases de cariño y amistad	1
22.	Respeto por las normas del juego.	1
23.	Disfruta la compañía con otros niños.	1
24.	Se adapta con facilidad al jardín.	1
25.	Participa en juegos grupales.	1

Pucallpa 5 de marzo del 2022

Dra. Llésica Soria Ramírez
CPU - 2641712364
CEU - 134

Dra. Llésica Soria Ramírez
Grado Académico: DOCTORA

RESUMEN DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS: JUEZ 1

Titulo: Los juegos recreativos y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria – 2021

Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

	Criterios	Si = 1		No = 0	
		N°	%	N°	%
	Relación entre la variable y la dimensión.	1 al 25	100 %		
	Relación entre la dimensión y el indicador.	1 al 25	100 %		
	Relación entre el indicador y el ítem.	1 al 25	100 %		
	Relación entre el ítem y la opción de respuesta.	1 al 25	100 %		
	Total		**100**		

(*) Resumen

Pucallpa, 5 de marzo del 2022

Dra. Llésica Soria Ramírez
CPU - 2641712364
CEU - 134

Dra. Llésica Soria Ramírez
Grado Académico: DOCTORA

ANEXO 5 MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS: JUEZ 2

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta					Criterio de evaluación								Observación y/o recomendación
				A=Inicio	B=Proceso	C=Logrado			Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el indicador.		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	a. Autonomía	1. Nivel de autonomía para elegir y guardar los juguetes	1. Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.						✓		✓		✓		✓		
			2. Elige el juego en el que desea participar						✓		✓		✓		✓		
			3. Demuestra independencia en sus juegos.						✓		✓		✓		✓		
	b. Capacidad para comer por sí mismo	2.Nivel de autonomía en la alimentación	4. Reconoce los alimentos y su importancia						✓		✓		✓		✓		
			5. Disfruta de la variedad de alimentos						✓		✓		✓		✓		
			6. Usa los cubiertos con seguridad						✓		✓		✓		✓		
	c. Locomoción	3.Libre desempeño psicomotor	7. Camina libremente en diferentes direcciones						✓		✓		✓		✓		
			8. Salta lateralmente con los dos pies.						✓		✓		✓		✓		
			9. Patea la pelota en diferentes direcciones						✓		✓		✓		✓		
			10. Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.						✓		✓		✓		✓		
	d. Ocupación	4. Nivel de libertad para elegir sus actividades	11. Elige el ámbito de juego						✓		✓		✓		✓		
			12. Disfruta cuando juega con sus amiguitos						✓		✓		✓		✓		
			13. No requiere ayuda en los juegos						✓		✓		✓		✓		
	e. Comunicación	5. Libre expresión amical	14.Se expresa con facilidad						✓		✓		✓		✓		
			15.Expresa frases de cariño y amistad						✓		✓		✓		✓		
			16.Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos						✓		✓		✓		✓		
			17. Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.						✓		✓		✓		✓		
	f. Capacidad para dirigirse por sí mismo	6. Nivel de control en sus decisiones	18. Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.						✓		✓		✓		✓		
			19. Se ubica en el contexto donde se encuentra						✓		✓		✓		✓		
			20. Demuestra capacidad para organizar un grupo						✓		✓		✓		✓		
	g. Socialización	7. Empatía grupal	21. Expresa frases de cariño y amistad						✓		✓		✓		✓		
			22. Respeto por las normas del juego.						✓		✓		✓		✓		
			23. Disfruta la compañía con otros niños.						✓		✓		✓		✓		
			24. Se adapta con facilidad al jardín.						✓		✓		✓	✓	✓		
			25. Participa en juegos grupales.						✓		✓		✓		✓		

Dra Olga Isabel Carbajal Guerrero
DOCTORA

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS POR ÍTEM: JUEZ 2

Validación del instrumento de recolección de datos por ítem

Juez 2: ...Dra. Olga Isabel Carbajal Guerrero.....

Instrucción...DOCTORA.....

Objetivo : Validar el Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

Valoración :.....Si = 1 No = 0

Instrumento: **Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años**

N°	Ítems	Validación
1.	Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.	1
2.	Elige el juego en el que desea participar	1
3.	Demuestra independencia en sus juegos.	1
4.	Reconoce los alimentos y su importancia	1
5.	Disfruta de la variedad de alimentos	1
6.	Usa los cubiertos con seguridad	1
7.	Camina libremente en diferentes direcciones	1
8.	Salta lateralmente con los dos pies.	1
9.	Patea la pelota en diferentes direcciones	1
10.	Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.	1
11.	Elige el ámbito de juego	1
12.	Disfruta cuando juega con sus amiguitos.	1
13.	No requiere ayuda en los juegos.	1
14.	Se expresa con facilidad	1
15.	Expresa frases de cariño y amistad	1
16.	Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos	1
17.	Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.	1
18.	Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.	1
19.	Se ubica en el contexto donde se encuentra	1
20.	Demuestra capacidad para organizar un grupo	1
21.	Expresa frases de cariño y amistad	1
22.	Respeto por las normas del juego.	1
23.	Disfruta la compañía con otros niños.	1
24.	Se adapta con facilidad al jardín.	0
25.	Participa en juegos grupales.	1

Pucallpa, 5 del 3 del 2022

Nombres y Apellidos
Grado Académico
Dra. Olga Isabel Carbajal Guerrero
DOCTORA

RESUMEN DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS: JUEZ 2

Titulo: Los juegos recreativos y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria – 2021

Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

	Criterios	Si = 1		No = 0	
		N°	%	N°	%
	Relación entre la variable y la dimensión.	1-25	100%		
	Relación entre la dimensión y el indicador.	1-25	100%		
	Relación entre el indicador y el ítem.	1-23	96%	24	4%
	Relación entre el ítem y la opción de respuesta.	1-25	100%		
	Total				

(*) Resumen

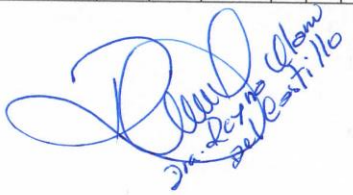
Pucallpa, ...5... del.....3..... 20...22...

Nombres y Apellidos
Grado Académico
Dra. Olga Isabel Carbajal Guerrero
DOCTORA

ANEXO 5
MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS: JUEZ 3

Anexo 4
MATRIZ DE VALIDACIÓN
Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta					Criterio de evaluación								Observación y/o recomendación
				A=Inicio	B=Proces	C=Logrado			Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el indicador.		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	a. Autonomía	1. Nivel de autonomía para elegir y guardar los juguetes	1. Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.						X		X		X		X		
			2. Elige el juego en el que desea participar						X		X		X		X		
			3. Demuestra independencia en sus juegos.						X		X		X		X		
	b. Capacidad para comer por si mismo	2.Nivel de autonomía en la alimentación	4. Reconoce los alimentos y su importancia						X		X		X		X		
			5. Disfruta de la variedad de alimentos						X		X		X		X		
			6. Usa los cubiertos con seguridad						X		X		X		X		
	c. Locomoción	3.Libre desempeño psicomotor	7. Camina libremente en diferentes direcciones						X		X		X		X		
			8. Salta lateralmente con los dos pies.						X		X		X		X		
			9. Patea la pelota en diferentes direcciones						X		X		X		X		
			10. Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.						X		X		X		X		
	d. Ocupación	4. Nivel de libertad para elegir sus actividades	11. Elige el ámbito de juego						X		X		X		X		
			12. Disfruta cuando juega con sus amiguitos						X		X		X		X		
			13. No requiere ayuda en los juegos						X		X		X		X		
	e. Comunicación	5. Libre expresión amical	14.Se expresa con facilidad						X		X		X		X		
			15.Expresa frases de cariño y amistad						X		X		X		X		
			16.Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos						X		X		X		X		
			17. Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.						X		X		X		X		
	f. Capacidad para dirigirse por si mismo	6. Nivel de control en sus decisiones	18. Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.						X		X		X		X		
			19. Se ubica en el contexto donde se encuentra						X		X		X		X		
			20. Demuestra capacidad para organizar un grupo						X		X		X		X		
	g. Socialización	7. Empatía grupal	21. Expresa frases de cariño y amistad						X		X		X		X		
			22. Respeto por las normas del juego.						X		X		X		X		
			23. Disfruta la compañía con otros niños.						X		X		X		X		
			24. Se adapta con facilidad al jardín.						X		X		X		X		
			25. Participa en juegos grupales.						X		X		X		X		



MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS POR ÍTEM: JUEZ 3

Validación del instrumento de recolección de datos por ítem

Juez 3 : Dra. Reyna Olano Del Castillo

Instrucción: DOCTORA

Objetivo : Validar el Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

Valoración: ..... Si = 1 No = 0

Instrumento: Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

N°	Ítems	Validación
1.	Guarda ordenadamente materiales y juguetes que utiliza.	1
2.	Elige el juego en el que desea participar	1
3.	Demuestra independencia en sus juegos.	1
4.	Reconoce los alimentos y su importancia	1
5.	Disfruta de la variedad de alimentos	1
6.	Usa los cubiertos con seguridad	1
7.	Camina libremente en diferentes direcciones	1
8.	Salta lateralmente con los dos pies.	1
9.	Patea la pelota en diferentes direcciones	1
10.	Sube escaleras alternando los pies, sin ayuda.	1
11.	Elige el ámbito de juego	1
12.	Disfruta cuando juega con sus amiguitos.	1
13.	No requiere ayuda en los juegos.	1
14.	Se expresa con facilidad	1
15.	Expresa frases de cariño y amistad	1
16.	Comprende los mensajes de la profesora y amiguitos	1
17.	Muestra empatía al relacionarse con sus compañeros.	1
18.	Se siente bien cuando sus amiguitos están contentos.	1
19.	Se ubica en el contexto donde se encuentra	1
20.	Demuestra capacidad para organizar un grupo	1
21.	Expresa frases de cariño y amistad	1
22.	Respeto por las normas del juego.	1
23.	Disfruta la compañía con otros niños.	1
24.	Se adapta con facilidad al jardín.	1
25.	Participa en juegos grupales.	1

Pucallpa, 5 de Marzo del 2022

Dra. Reyna Olano Del Castillo
Grado Académico: DOCTORA

RESUMEN DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE RECOLECCON DE DATOS: JUEZ 3

Titulo: Los juegos recreativos y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 "Nueva Independencia"- Honoria – 2021

Instrumento para evaluar la socialización del niño menor de 5 años

	Criterios	Si = 1		No = 0	
			%	N°	%
	Relación entre la variable y la dimensión.		100%		
	Relación entre la dimensión y el indicador.		100%		
	Relación entre el indicador y el ítem.		100%		
	Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		100%		
	Total		100%		

(*) Resumen

Pucallpa 5 de Marzo del 2022

Dra. Reyna Olano Del Castillo
Grado Académico: DOCTORA