UNIVERSIDAD NACIONALPEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACION

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDACTICA DE LA EDUCACION INICIAL

TRABAJO ACADÉMICO

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la socialización de los niños de 4 años de la I.E.I. N°10926- Rodeopampa - distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque.

Presentada para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Inicial.

AUTORA: Edith Ida Nicolas De La Cruz

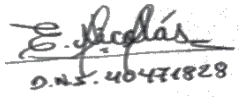
ASESORA : Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

LAMBAYEQUE, JUEVES 26 DE JUNIO DE 2025
PERU

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la socialización de los niños de 4 años de la I.E.I. N°10926- Rodeopampa - distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque

Presentada para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Inicial.

AUTORA:



Edith Ida Nicolas De La Cruz

JURADOS



Dra, Maria Elena Segura Solano
PRESIDENTA



Dra, Graciela Vera Carpio
SECRETARIO



Dra, Martha Rios Rodriguez
VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO
N° 472-2025

Siendo las 16:00 horas, del día **jueves 26 de junio de 2025** a través del siguiente enlace: https://meet.google.com/sfm-samy-osy, por mandato de la **Resolución Nº 2313-2025-D-FACHSE** de fecha **24 de junio de 2025** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución Nº 1321-2024-D-FACHSE** de fecha **04 de setiembre de 2024**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: **Dra. María Elena Segura Solano**
Secretario(a)	: **Dra. Graciela Vera Carpio**
Vocal	: **Dra. Martha Ríos Rodríguez**
Asesor(es)	: **Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado**

Con la finalidad de evaluar el Trabajo Académico titulada(o): ***PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°10926- RODEOPAMPA - DISTRITO CAÑARIS, PROVINCIA FERREÑAFE, REGIÓN LAMBAYEQUE.*** Presentada por **NICOLAS DE LA CRUZ EDITH IDA,** para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con Mención en **Didáctica de la Educación Inicial.**

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU, de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al sustentante, quien respondió las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo Académico, **obteniendo el calificativo de** (18) (dieciocho) **en la escala vigesimal, que equivale a la mención de** Muy Bueno .

Siendo las 17:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano	**Dra. Graciela Vera Carpio**	**Dra. Martha Ríos Rodríguez**
PRESIDENTE(A)	**SECRETARIO(A)**	**VOCAL**

OBSERVACIONES: _____

_____

_____

_____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplia el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. Laura Altamirano Delgado usuario revisor de:

☐ Tesis Trabajo de
☐ Suficiencia Profesional
☒ Trabajo Académico

Titulado

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la socialización de los niños de 4 años de la I.E.I. N°10926- Rodeopampa - distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque.

Cuyo(s) autor(es) es(son):

Edith Ida Nicolás De la cruz DNI° 40471828

_____ DNI° _____,

declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 20%, verificables en el Resumen del Reporte Automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque,11 de febrero del 2026

Nombres y Apellidos: Dr. Laura Altamirano Delgado

DNI°: 16689491
ASESOR

Defina la modalidad con [X] Adjuntar

- *Reporte Automatizado de similitudes*
- *Recibo Digital*

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°10926- RODEOPAMPA - DISTRITO CAÑARIS, PROVINCIA FERREÑAFE, REGIÓN LAMBAYEQUE.

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	5%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	1library.co Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
6	materialeseducativos.net Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Universidad de Almeria Trabajo del estudiante	<1%



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
ASESORA
DNI 16689491

turnitin

Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Edith Ida Nicolas De La Cruz
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR...
Nombre del archivo:	CO_PROFESIONAL_-EDITH_IDA_NICOLAS_DE_LA_CRUZ-_VERSI...
Tamaño del archivo:	5.27M
Total páginas:	89
Total de palabras:	9,219
Total de caracteres:	49,281
Fecha de entrega:	11-mar.-2024 06:05p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2318086893



UNIVERSIDAD NACIONAL

"PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°10926- RODEOPAMPA - DISTRITO CAÑARIS, PROVINCIA FERREÑAFE, REGIÓN LAMBAYEQUE.

AUTORA

EDITH IDA NICOLAS DE LA CRUZ

ASESORA

DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

LAMBAYEQUE

2022

Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Isabel Altamirano Delgado
DNI: 16689491
Asesora

9	repository.ucc.edu.co Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
ASESORA
DNI 16689491

DEDICATORIA

A los niños de la IEI 10926 Rodeopampa por su colaboración en mi Trabajo Académico y a todos los que estuvieron a mi lado.

AGRADECIMIENTO

A Dios por la gran fortaleza de seguir en mis estudios de segunda especialidad.

A mi familia por el gran apoyo en los momentos que lo he necesitado.

RESUMEN

El presente Trabajo Académico tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 10926 – Rodeopampa distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque a través de un programa de juegos tradicionales. Como parte de las estrategias de intervención, se llevaron a cabo reuniones previas de coordinación con la directora y las maestras de la Institución Educativa. En lo que respecta a la metodología, se adoptó el siguiente procedimiento: se identificó el aula que evidenciaba dificultades en el desarrollo del proceso de socialización, correspondiendo al grupo de niños de 4 años compuesto por 15 estudiantes. Se empleó la técnica de observación junto con una evaluación de entrada para medir el nivel de desarrollo de la socialización en los niños. Esta evaluación constó de 7 indicadores. Los resultados revelaron que el grupo de intervención presentaba un nivel bajo de desarrollo del proceso de socialización. Posteriormente, se elaboró el programa de juegos tradicionales el cual se estructuró en diez sesiones de enseñanza-aprendizaje, integrando tres etapas dentro de la secuencia didáctica: inicio, desarrollo y cierre. Estas sesiones se llevaron a cabo con una frecuencia regular de dos veces por semana, desde septiembre hasta noviembre de 2022. Cada sesión tuvo una duración aproximada de 50 minutos. Para verificar los efectos del programa, se administró una evaluación de salida. La comparación de los resultados de ambas evaluaciones demostró que los niños lograron desarrollar su nivel de socialización al participar activamente con todos sus compañeros interactuando e integrándose al trabajo grupal alcanzando un porcentaje de mejora del 77%.

Palabras clave: Socialización infantil-Juegos tradicionales-Educación inicial.

ABSTRACT

The objective of this Academic Work was to strengthen the development of socialization in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No 10926 - Rodeopampa district of Cañaris, province of Ferreñafe, Lambayeque region through a traditional games program. As part of the intervention strategies, prior coordination meetings were held with the director and teachers of the Educational Institution. Regarding the methodology, the following procedure was adopted: the classroom that showed difficulties in the development of the socialization process was identified, corresponding to the group of 4-year-old children composed of 15 students. The observation technique was used along with an entry evaluation to measure the level of development of socialization in children. This evaluation consisted of 7 indicators. The results revealed that the intervention group had a low level of development of the socialization process. Subsequently, the traditional games program was developed, which was structured in ten teaching-learning sessions, integrating three stages within the didactic sequence: beginning, development and closure. These sessions were held at a regular frequency of twice a week, from September to November 2022. Each session lasted approximately 50 minutes. To verify the effects of the program, an exit evaluation was administered. The comparison of the results of both evaluations showed that the children managed to develop their level of socialization by actively participating with all their classmates, interacting and integrating into group work, reaching an improvement percentage of 77%.

Keywords: Child socialization-Traditional games-Initial education.

INDICE

DEDICATORIA 3
AGRADECIMIENTO 4
RESUMEN 5
ABSTRACT 6
INDICE 7
PRESENTACIÓN 8
I. Marco Referencial 12
1.1. Referencia teórico conceptual 12
1.1.1. Referencia Teórica 12
1.1.1.1. Teoría socio cultural del aprendizaje de Vygotsky 12
1.1.1.2. Piaget, en su teoría sobre el desarrollo cognitivo 13
1.1.1.3. Planteamiento teórico 14
Socialización 14
Socialización y su importancia 15
Socialización y sus características 15
Socialización y sus tipos 16
Socialización y sus etapas 16
Juegos tradicionales 17
Juegos tradicionales y sus características 17
Juegos tradicionales y sus beneficios 18
1.1.2 Referencia conceptual 20
Aplicación 20
Programa 21
Desarrollo 21
Socialización 21
1.2. Propósitos de la intervención 21
1.2.1. Objetivo general 21
1.2.2. Objetivos específicos 21
1.3. Estrategias de intervención 22
1.3.1. Coordinaciones previas 22
1.3.2. Metodología específica 22
1.3.3. Cronograma 23
II. Contenido 25
2.1. Evaluación de entrada 26

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para evaluar la socialización..... 26
2.2. Propuesta didáctica.....32
2.2.1. Generalidades 32
2.2.2 Componente didáctico 33
2.2.3. Modelo didáctico.....33
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....34
2.3. Evaluación de salida 60
2.4. Resultados finales.....65
III. Conclusiones y recomendaciones.....68
3.1. Conclusiones 69
3.2. Recomendaciones 70
Bibliografía 71
Anexo..... 74

PRESENTACIÓN

El caserío de Rodeopampa se encuentra en el distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, departamento de Lambayeque. Está ubicado a 2357 m.s.n.m. Con una población de 320 habitantes quechua hablantes que se divide en 84 viviendas en una zona rural, referencia Carretera Vía departamental LA-100. La Institución Educativa I.P.M. N° 10926 se encuentra en el caserío arriba mencionado, creado con R.D. N°0728- 1980 con el nivel primario y posteriormente se crea el nivel inicial R.D N°007- 2013, funcionando en ambientes prestados del nivel primario. En el año 2013 pasó a funcionar como I.E.I. N°10926, ampliación que contó con 29 niños edades de 3, 4 y 5 años en una sola aula. En el año 2015, se incrementa debido a la demanda de alumnado, a dos docentes. No cuenta con ambientes propios y tiene tres servicios higiénicos rústicos de adobe. En la actualidad la I.E.I. N° 10926 Rodeopampa alberga 40 niños de 3 años,4 años y 5 años, cuenta con dos maestras contratadas, cuenta con luz eléctrica. Y no cuenta con servicio de agua.

En el caserío Rodeopampa, la población lugareña se dedica a la ganadería, agricultura, criaderos de aves de corral, el clima es de temperatura bajas en el tiempo de invierno las lluvias son frecuentes, sus viviendas son adecuadas a las lluvias, la población se comunica a través de la lengua oriunda quechua y también el español.
Rodeopampa es reconocida por la comunidad de Cañaris, donde si bien es cierto que los padres de familia están comprometidos con la educación de sus hijos, sin embargo se muestran excesivamente preocupados porque sus niños lleven “tareas”, sin importarles la socialización de sus pequeños, en su mayoría las madres de familia tienen una escasa comunicación, les cuesta realizar amistades y su nivel de instrucción solo son los primeros años de primaria , razón por la cual sus hijos son pocos sociables.

A nivel institucional la misión de la I.E. N° 10926 de Rodeopampa es: “Brindar un servicio educativo de calidad orientada a la formación científico- humanístico y para la vida de los estudiantes, con personal docente con mentalidad emprendedora, conocedores de la realidad educativa, que hacen uso de recursos humanos y tecnológicos desarrollando estrategias innovadoras que brindan un servicio de calidad e inclusión tendiente a promover el desarrollo integral del distrito y del país”.

En el presente trabajo académico se tiene como grupo de intervención a los niños del aula de 4 años, con su totalidad de 15 niños, donde se observa a través de la evaluación de entrada y la observación directa, siguientes las dificultades:

- Al realizar las actividades de juegos siempre terminan molestándose por no saber compartir.
- Incumplen las normas establecidas dentro de aula, y no llegan a establecer buenas relaciones con sus compañeros.
- Les cuesta relacionarse con sus pares cuando la maestra propone grupos de trabajo.
- Durante la hora de recreo se aprecia varios niños y niñas que siempre se les ve solos mostrando indiferencia cunado se les propone jugar en grupo.
- Escasa participación en situaciones lúdicas propuestas.

Con lo descrito líneas arriba se puede concluir que hay una necesidad que atender a los niños de 4 años del caserío Rodeopampa y de esta manera proponer un programa de juegos tradicionales que se va a trabajar de manera organizada, con metodología y estrategias activas que logre aprendizajes significativos.

Para la presentación del trabajo académico se estructuran tres partes

La parte I: Denominada “Marco Referencial” reúne la Referencia teórica, Referencia conceptual, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: “Contenido” está constituido por la evaluación inicial, instrumento de evaluación de entrada y salida, la propuesta didáctica que incluye un programa de juegos tradicionales con actividades de aprendizaje significativo adecuado a la edad del niño; la evaluación de salida y los resultados finales.

En la parte III: Se encuentran las Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos que ayudarán a comprender el contenido.

El trabajo académico presentado constituirá un material de consulta para nuevas investigaciones, dirigido a docentes del nivel inicial que afianzan su compromiso de mejorar la atención integral de los estudiantes menores de 6 años y lograr nuevos aprendizajes.

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Teoría socio cultural del aprendizaje de Vygotsky

Según Vygotsky (1987), los procesos fundamentales del desarrollo implican el aprendizaje a través de la interacción social. Para él, la comprensión de este concepto requiere considerar dos aspectos principales: la relevancia del entorno social y la capacidad de imitación. En su modelo de aprendizaje, el contexto desempeña un papel esencial, ya que la interacción social se convierte en el motor del crecimiento. En este sentido, el aprendizaje en el ámbito escolar debe estar acorde con la etapa de desarrollo del estudiante, lo cual ocurre de manera más efectiva en entornos grupales. La interacción entre padres e hijos facilita el aprendizaje, y la instrucción solo es efectiva si precede al desarrollo.

Más que las actitudes y las creencias, el contexto social tiene una repercusión significativa en el aprendizaje, ya que configura tanto el qué como el cómo se piensa. El contexto social se debe considerar en tres niveles distintos: el nivel interactivo inmediato, que comprende a las personas con las que el niño interactúa en ese momento; el nivel estructural, que incluye las estructuras sociales que impactan al niño, como la familia y la escuela; y el nivel cultural o social general, que abarca a toda la sociedad e incluye aspectos como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología. El contexto es una parte integral del proceso de desarrollo y, como tal, influye en los procesos cognitivos.

El entorno ejerce una influencia considerable y decisiva en el desarrollo infantil. Por ejemplo, un niño que crece en una zona rural y tiene principalmente interacciones familiares se desarrollará de manera distinta a uno que crece en un entorno enriquecido con influencias culturales más diversas y favorables. Un pequeño de un entorno urbano estará más cerca de los aspectos culturales y técnicos, mientras que un niño de un entorno rural adquirirá más rápidamente el control corporal y la comprensión del campo.

Es importante recordar dos cosas: la capacidad de imitar y la importancia de la situación social. El desarrollo y el aprendizaje son dos actividades interrelacionadas. El plan de estudios de las escuelas debe ajustarse a la etapa de desarrollo de los alumnos. El aprendizaje se facilita en ambientes grupales, donde la interacción entre padres e hijos juega un papel fundamental en el proceso educativo. Anticipar el progreso es la única cualidad que hace que la enseñanza tenga éxito.

En contraste con la perspectiva de Piaget, Vygotski sostiene que los seres humanos poseen un código genético innato, también conocido como "línea natural de desarrollo" o código cerrado, que funciona para respaldar el aprendizaje cuando un individuo “interactúa con su entorno”.
. Es imposible afirmar que un individuo existe en el vacío. En lugar de un intercambio directo, el desarrollo cognitivo del niño se guía por el efecto de mediadores. La ZDP hace referencia a ello. La diferencia entre lo que el joven puede lograr por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto, la ZDP, es lo que separa a ambos.

Definida como "zona de desarrollo próximo - ZDP" significa "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad para resolverlos con la guía de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotski rechaza por completo los enfoques que simplifican la psicología y el aprendizaje al mero proceso de acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. En particular, características humanas como la conciencia y el lenguaje están inextricablemente ligadas a la psicología y no pueden reducirse a conexiones.

1.1.1.2. Piaget, en su teoría sobre el desarrollo cognitivo.

Según Piaget (1962), el juego constituye un elemento crucial en el desarrollo cognitivo infantil, ya que representa la manera en que los niños asimilan de forma funcional o reproductiva la realidad de acuerdo con su etapa evolutiva. Este fenómeno del juego está influenciado por tres estructuras fundamentales que se corresponden con las distintas etapas del pensamiento humano: el juego como ejercicio simple (análogo al ánima); el juego simbólico (caracterizado por su naturaleza abstracta y ficticia); y el juego regulado (de carácter colectivo, surgido de un acuerdo grupal).

El enfoque del autor se centra en la cognición, sin destacar excesivamente las emociones y los impulsos de los niños. La premisa fundamental de su obra es la existencia de una "inteligencia" o "lógica" que se manifiesta de diversas maneras a medida que la persona madura, lo que da lugar a una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa evidencia la cohesión y concordancia de todas las funciones cognitivas en relación con un nivel específico de desarrollo. Además, implica una discontinuidad, lo que implica que cada etapa sucesiva es fundamentalmente diferente de la anterior, aunque se puedan incorporar y asimilar aspectos de la etapa previa durante la transición de una etapa a otra.

El desarrollo cognitivo se divide en cuatro fases distintas: la fase sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los dos años), la fase preoperacional (de los dos a los seis años), la fase operativa concreta (de los seis o siete a los once años) y la fase del pensamiento operativo formal (a partir de los doce años). La segunda etapa, conocida como etapa preoperacional, se caracteriza porque el niño utiliza imitación de juegos simbólicos, imágenes mentales, palabras con un lenguaje hablado y dibujos imaginativos para representar el mundo a su manera creativa. A continuación, se comporta como si realmente creyera que estas representaciones son ciertas.
El juego simbólico permite desarrollar en el niño un pensamiento crítico utilizando materiales apropiados para su creatividad, su socialización y su lenguaje.

De acuerdo con Piaget, la interacción entre la experiencia y la madurez física, que implica la secuencia de cambios anatómicos y fisiológicos, moldea el proceso de crecimiento. Los niños construyen su conocimiento y comprensión a partir de estas experiencias, lo que fundamenta el constructivismo como concepto y paradigma que vincula el currículo y la práctica educativa.

1.1.1.3. Planteamiento teórico

a) En relación a la socialización

Socialización

Marrish (1998), manifiesta que la socialización es el proceso psicosocial a través del cual las personas se desarrollan históricamente como individuos y como miembros de una sociedad. También es un proceso de desarrollo de la identidad social y personal de una persona. A través de las interacciones con los demás, las personas aprenden las formas de pensar, sentir y actuar necesarias para su participación efectiva en la sociedad.

Teniendo en cuenta que la socialización es un proceso continuo que enseña a las personas a integrarse en un grupo social, adquirir los conocimientos especializados y las habilidades necesarias para participar plenamente en las interacciones sociales y ajustarse a las pautas de comportamiento estructuradas que definen una sociedad.

Animar a los niños a participar en cualquier actividad que se ponga en práctica para que se sientan seguros de sí mismos y, en consecuencia, tiendan a participar individualmente o en equipo, de modo que puedan comunicarse entre sí tanto dentro como fuera del aula. Las relaciones entre iguales desempeñan un papel importante en

la socialización e influyen decisivamente en aspectos como el proceso de socialización en la adquisición de competencias y habilidades.

Socialización y su importancia

Para Vidal (2009), la socialización es vital, ya que es el proceso a través del cual una persona se integra en la sociedad, contrariamente a la creencia popular, la socialización no consiste en salir y conocer gente nueva. No. Está formada por todos aquellos procedimientos y sistemas que permiten a alguien convertirse en miembro de su grupo social. La socialización, comienza en el momento en que un niño nace.

La escuela es otro proceso socializador esencial. Sin socialización, un sujeto no sería capaz de actuar adecuadamente en su sociedad (Dukheim, 1976). Varios expertos reconocen dos fases de socialización: la socialización primaria, en la que el niño absorbe los elementos fundamentales de su cultura, como el idioma, los valores y los hábitos, y la socialización secundaria, donde comienza a desarrollar habilidades más específicas y especializadas para la sociedad, como aprender un oficio.

Socialización y sus características

Yubero (2015), indica que la socialización es el proceso de aprendizaje a través de interacciones interpersonales sanas. Las predisposiciones genéticas y las señales del entorno se combinan para producir habilidades sociales, teniendo una capacitad de relacionarse con los demás.

Es la interiorización de normas, convenciones, ética y principios lo que otorga a uno la capacidad de actuar de forma compasiva (Fernández y Malero 1995). En consecuencia, la socialización puede caracterizarse como una interacción entre el individuo y la sociedad a través de la cual se interiorizan las normas, valores y directrices que comparten la mayoría de los miembros de la comunidad, el individuo pasa a formar parte del grupo, aprende comportamientos sociales, obedece instrucciones, se vuelve más accesible, convive con los demás y absorbe influencias culturales, todo lo cual contribuye a afirmar el desarrollo de la personalidad del individuo (Gimeno, 1999).

Mientras la conducta de la persona no difiera de la de los miembros del grupo de forma habitual o mientras se mantengan las pautas de tolerancia y convivencia, se trata de una forma de inserción social en la que el individuo es acogido en el grupo y se convierte en miembro del colectivo (Betancur 2010). Donde el hombre sería indigente y carecería

de una fuente de satisfacciones fundamentales para la estabilidad mental si no cohabitara con los demás. A la inversa, la convivencia es el indicio más fuerte de que la socialización ha tenido éxito y de que la persona se ha vuelto más receptiva a los demás.

Socialización y sus tipos

Sescovich (2012), sostiene que cada niño pasará por varias etapas de socialización a lo largo de su vida, en función de los distintos papeles que vaya a desempeñar. Debido a las diferencias en sus componentes, se puede establecer una distinción relevante entre las distintas etapas del proceso de socialización.

- **Primaria:** La persona vive la infancia, periodo durante el cual se integra en la sociedad. Se refiere al núcleo familiar y se desarrolla a lo largo de los primeros años de vida. Se distingue por una elevada carga emocional. La capacidad de aprendizaje del niño varía a lo largo de su desarrollo psicoevolutivo. Considerada como etapa más crucial, conocida como socialización primaria, suele ocurrir dentro de la familia.
- **Secundaria:** Cualquier procedimiento siguiente es el que lleva a la persona previamente socializada a nuevas esferas de la realidad objetiva de su grupo social.
- **Terciaria:** Empieza con la vejez, que se manifiesta como una crisis personal debido a la percepción de que el entorno social se torna restringido y monótono, ésta se ve obligada a abandonar hábitos enseñados y a dejar organizaciones a las que había pertenecido.

Socialización y sus etapas

“Etapa I: La Infancia”

La infancia puede ser definida como los primeros tres años de vida de un individuo, durante los cuales depende totalmente de su familia. Dado que su madre es quien lo alimenta a lo largo de sus primeros meses de vida, el lactante depende sobre todo de ella, hay una relación social especialmente de la familia y seres cercanos a ellos, y de esto va a depender su desarrollo del lenguaje como lo social.

“Etapa II: La Niñez”

Entonces, nos referimos al período comprendido entre los tres y los doce años. Durante este tiempo, además de experimentar un significativo crecimiento psicológico y físico, se observa un progreso en las interacciones sociales y el desarrollo de habilidades.

“Etapa III: La Adolescencia hacia ser considerado adulto por la sociedad”

Desde los doce años en adelante, se define como adolescente a aquel individuo que ha experimentado un notable crecimiento físico y psicológico luego de la infancia. Se caracteriza por ser responsable y tener confianza en sí mismo, comprender y cumplir con las normas sociales de manera apropiada, además de demostrar ambición y un deseo constante de superación personal.

b) En relación a los juegos tradicionales

Juegos tradicionales.

Duque (2001), sostiene que cuando hablamos de juegos tradicionales, nos referimos a aquellos que han perdurado durante mucho tiempo y se transmiten “de abuelos a padres”, “de padres a hijos”, etcétera. Para Del Río (2013), los juegos pueden haber sufrido algunas modificaciones a lo largo del tiempo, pero siguen conservando sus cualidades fundamentales.

Son juegos que, salvo por ciertos elementos excepcionales, no están documentados en ningún libro específico ni se encuentran disponibles para su compra en tiendas de juguetes. Son juegos que surgen en distintas épocas del año, desaparecen durante un tiempo y luego resurgen. Cuando los examinamos de cerca y consideramos cómo se relacionan con las culturas de las distintas regiones, con la gente que los jugaba y con el momento en que se juegan, tienen una riqueza insondable (Camacho, 2013). Estos elementos específicos del entorno del juego explican una serie de facetas históricas, sociológicas y culturales que ayudan a nuestra comprensión tanto de ellos como del pasado y las tradiciones de nuestros propios pueblos.

Juegos tradicionales y sus características

Fernández (2009), manifiesta que la transmisión oral de los juegos tradicionales de generación en generación es lo que los hace especiales. Son anónimos y globales, con apariciones simultáneas en lugares completamente distintos y vestigios del mismo juego localizados en muchas zonas diferentes del globo. Son muy valiosos como modelo para la investigación antropológica y cultural, ya que preservan mitos y creencias. Satisfacen las necesidades fundamentales de los niños y se juegan por el mero placer de jugar, con reglas claramente comprensibles y negociables. Además, al ser baratos, fáciles de distribuir y poder jugarse en cualquier momento y lugar, funcionan como un recurso inmediatamente disponible.

En el ámbito cognitivo, Ariza (2012), hace hincapié en el desarrollo del lenguaje oral del niño, adquiere un vocabulario básico y especializado relacionado con el juego a través

de canciones, rimas u otras frases habladas. Este componente también implica desarrollar el aprecio por la diversidad cultural aprendiendo sobre el legado cultural propio y ajeno. Cuando un joven crea o modifica el juego o el material lúdico, también está desarrollando su imaginación y creatividad a través de personajes y circunstancias que no se encuentran en la vida ordinaria. Además, al incluir sorteos y la identificación de situaciones que involucran sumas, restas, multiplicaciones y divisiones en los juegos, el niño adquiere comprensión sobre conceptos numéricos y secuenciales.

En cuanto a las dimensiones afectiva y social, es evidente un proceso de aprendizaje progresivo, ya que al principio el niño tiene dificultades para jugar en grupo, pero esto acaba mejorando (Crary, 1994). Cuando el niño adopta un conjunto de reglas predeterminadas y mutuamente acordadas desde el principio del juego, también se produce un importante proceso de aprendizaje social. De forma similar, la comunicación generacional fomenta el respeto por los mayores, ya que los jóvenes se interesan de forma natural y a los abuelos les gusta compartir sus experiencias y recuerdos con sus nietos (Flinchum, 1988).

Juegos tradicionales y sus beneficios

Chateau (2013), destaca sobre cómo todos los niños que juegan han mejorado sus capacidades motrices y atléticas. Lo cierto es que participar en cualquiera de estas actividades empuja a los jóvenes implicados a crecer como personas y a adquirir nuevas habilidades.

Además del desarrollo físico, los juegos fomentan la actividad del sistema locomotor, ayudando a los niños a perfeccionar la coordinación de sus movimientos. Esto les permite mejorar su agudeza visual, precisión y habilidad para realizar movimientos rápidos y exactos.

Aunque los participantes tienen la capacidad y la responsabilidad de organizar los juegos, es recomendable contar con la supervisión de un adulto. Este adulto puede establecer reglas justas y claras que aseguren que el juego se lleva a cabo según lo planeado y, si es necesario, incluso equilibrar los equipos, dando más impulso al juego tradicional y aumentando el nivel de competición (Casas, 2015).

La implicación del niño en diferentes entornos naturales, alejados de la rutina habitual y de la tecnología que cada vez consume más su tiempo, representa otra ventaja destacada de este tipo de actividades. Es, sin duda, un nuevo enfoque para encontrar diversión y placer a partes iguales (Flores y Ramos 2013). En conclusión, los juegos

tradicionales favorecen el desarrollo de las capacidades físicas, motoras y psicomotoras del niño, así como sus conexiones con el entorno inmediato.

Juegos tradicionales de la comunidad Rodeopampa

Juego "La carretilla"

Consiste en que los niños y sus padres construyan con las ramas de madera un armazón de soporte para llevar cosas y sujetado a una rueda unida, adicionalmente deben colocar una manta, terminado los niños jugaran hacer carreras inician de una partida y llegan a una meta.

Juegos "los Pavitos"

El juego consiste en buscar frutos secos silvestre y luego por grupos se organizan donde unos serán los que crían a los pavitos y le dan de comer y otros serán los compradores.

Juego "Camiones de piedra"

El juego consiste en buscar piedras simulando que es un camión, además una tira o pita para jalar, y se necesita alguna muda para llevar como pasajero. Los niños jugarán a recorrer por todo el patio jalando su camión de piedra y donde encuentren alguna muda lo subirán simulando como pasajero, termina el juego cuando llegan a la meta.

Juego "La pichana"

El juego consiste en buscar ramas tupidas llamada pichana donde los niños se deslizan con facilidad o también puede subir sobre la rama y otro niño jala la rama llevándolo a dar algunas vueltas para regresar y el que jaló "el camión" le toca el turno para que lo lleven a pasear.

Juego "pelota de trapo"

El juego consiste en confeccionar una pelota de trapo o de media, luego se les entregará por grupos donde jugarán de manera creativa con la pelota, pueden patearla, o tirarla con la mano, termina el juego cuando todos han tenido la oportunidad de manipularla jugando.

Juego "La yunta"

El juego consiste en, de manera grupal formar un corral de ganado de acuerdo a su creatividad, luego con sus toros se trasladan a la chacra para preparar el terreno para ello utilizan dos tusas que hacen el papel de toros para yantarlos y aplican los saberes

ancestrales de sus padres se amarra con la pita, el yugo y luego se les jala por el terreno a preparar.

Juego "A la casa"

Este juego se realiza en época de cosecha de maíz, pues suele salir bastante tusa para ello los niños con 20 tusas arman su casita, gana el que lo realiza en menos tiempo.

Juego "Los terneros"

El juego consiste en que los niños están en círculo en grupos de tres, se agarran de las manos y forman una casita y uno se coloca dentro de la casita así formada, este será el ternero. En el centro del círculo hay un ternero sin casita.

Regla: A la señal del silbato, todos los terneros deben cambiar de casita. El jugador del centro trata de entrar en una de ellas. El que no encuentra su casita se va al centro y sigue el juego. Después de un tiempo se cambian los papeles de los jugadores para que todos lleguen a ser los terneritos.

Juego "Al pide"

Se forma dos grupos, primer grupo hará las veces de gallinas, y el siguiente grupo las veces de halcón. Todas las gallinas se cogen en los árboles asignados para dicho juego, de preferencia se le asigna un árbol por niño. mientras las gallinas corren de un árbol al otro el halcón tiene que estar atento para que las pueda cazar.

Y si es atrapado por el halcón se queda en el lugar hasta que le vuelvan dar la vida, este consiste que una de las gallinas le choca con la mano y puede volver a jugar. Y si es atrapado otra vez, de declararlo muerto ya no participa en los juegos.

Juegos "Las escondidas"

Se designa a dos niños que harán de cazadores y los demás niños aprovechan en esconderse, mientras los cazadores cuentan pegados a la pared, todos se esconden y los cazadores empiezan a buscar por los lugares designados.

Los cazadores tienen que encontrar a todos y asume la posta el primer participante que se encuentra al momento de cazar. Y así sucesivamente continua el juego.

1.1.2 Referencia conceptual

Aplicación

"Acción y efecto de aplicar o aplicarse". Utilizar, gestionar o aplicar un conocimiento, medida o principio con el propósito de lograr un resultado específico o un rendimiento en una persona o cosa.

Programa

Es un proceso amplio y complejo que involucra múltiples aspectos de manera integral. Esto significa que los diferentes elementos del desarrollo infantil están interrelacionados y deben ser evaluados en conjunto; los cambios en una dimensión impactan en el desarrollo de las otras y viceversa (Casanova, 1992).

Desarrollo

Se trata de un proceso multidimensional que abarca diversos aspectos de forma integral. Esto implica que los distintos elementos del desarrollo infantil están interconectados y deben ser evaluados en conjunto; los cambios que ocurren en una dimensión afectan el desarrollo de las demás y viceversa.

Socialización

Para Casamayor (2007), entendido como "proceso por el cual una persona recoge los componentes socioculturales de su entorno a lo largo de la vida y los incorpora al marco de su personalidad bajo el impacto de acontecimientos y modelos sociales".

1.2. Propósitos de la intervención

El objetivo principal de este trabajo académico es fortalecer el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque, mediante la aplicación de un programa de juegos tradicionales, el cual permitirá que los niños del grupo de intervención logren interactuar con sus compañeros integrándose con todos por igual.

Los propósitos de la intervención se han establecido mediante la formulación de objetivos, tanto generales como específicos, los cuales son:

1.2.1. Objetivo general:

Fortalecer el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque a través de un programa de juegos tradicionales.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la socialización, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque, a través de la evaluación de entrada.

- Diseñar un programa de juegos tradicionales, que permita fortalecer el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque.

- Aplicar un programa de juegos tradicionales, que permita fortalecer el desarrollo de la socialización, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque.

- Determinar a través de la evaluación de salida, el nivel de desarrollo de la socialización, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque, después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales.

- Comparar a través de la evaluación de entrada y de salida el nivel de desarrollo de la socialización, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque.

1.3. Estrategias de intervención

A continuación, se presentan las estrategias que hicieron posible la realización de esta intervención didáctica que permitió el fortalecimiento del proceso de socialización infantil en la “Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque” a través de la aplicación un programa de juegos tradicionales diseñado para tal fin.

1.3.1. Coordinaciones previas

Durante las sesiones de coordinación, se sostuvo una conversación con la directora de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, ubicada en el distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque, con el propósito de identificar el aula que sería objeto de intervención.

El aula seleccionada estuvo conformada por un total de 15 alumnos cuya edad fue de 4 años.

GRUPO	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Alumnos de 4 años de la I.E.I N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque	8	7	**15**
TOTAL	**53%**	**47%**	**100%**

Fuente: Nómina de matrícula 2022.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se optó por intervenir en el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 10926-Rodeopampa, situada en Ferreñafe, Lambayeque, en el distrito de Cañaris. Esta selección se basó en los problemas identificados en el desarrollo de la socialización en

dicha aula, la cual contaba con quince alumnos. Se decidió uniformizar el grupo de intervención en función de la edad, siguiendo la lista de matrícula del año 2022.

Segundo momento

Después, se llevó a cabo una evaluación inicial para diagnosticar el grado de desarrollo de la socialización de los niños antes de implementar un programa de juegos tradicionales. El examen de los datos reveló que el grupo de estudio enfrentaba dificultades en su proceso de socialización.

Tercer momento

Con el objetivo de elevar el nivel de desarrollo de la socialización en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, ubicada en Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque, se introdujo un programa basado en juegos tradicionales durante el periodo comprendido entre septiembre y noviembre de 2022.

Cuarto momento

Se llevó a cabo una evaluación final para evaluar la eficacia del programa de juegos tradicionales, y los resultados indicaron una mejora significativa en la socialización de los estudiantes de 4 años, lo que contribuyó al fortalecimiento de su desarrollo.

Al contrastar los resultados de la evaluación inicial y final, se confirma que el programa implementado cumplió con el objetivo establecido.

1.3.3. Cronograma

Actividades	Setiembre	Octubre	Noviembre
Coordinaciones previas	X		

Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X	
Aplicación del programa de juegos tradicionales.		X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			X
Comparación de la evaluación de entrada y salida			X

II.

CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada

La maestra organizó de manera efectiva el grupo de intervención para la propuesta, eligiendo a 8 niños y 7 niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa en Cañaris, Ferreñafe, región Lambayeque.

El diseño de una herramienta de evaluación adecuada se hizo necesario para fortalecer el desarrollo de la socialización infantil. Por ello, la docente especialista en didáctica de la Educación Inicial que redactó este trabajo académico ideó un instrumento del cual consiste en una ficha observación con siete indicadores relacionados al desarrollo de la socialización.

2.2. Instrumento de evaluación entrada y salida para evaluar el nivel de desarrollo de la socialización en niños de 4 años de edad.

INDICADORES		VALORACIÓN		
		A	B	C
SOCIALIZACIÓN	Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.			
	Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.			
	Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.			
	Ayuda a resolver problemas durante el juego.			
	Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.			
	Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.			
	Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA LITERAL	ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA VALORATIVA
A	APRENDIZAJE LOGRADO	ALTO
B	APRENDIZAJE EN PROCESO	MEDIO
C	APRENDIZAJE EN INICIO	BAJO

CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

N° DE ALUMNO	SOCIALIZACIÓN						
	Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.	Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.	Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.	Ayuda a resolver problemas durante el juego.	Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.	Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.	Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.
01	B	B	B	B	B	B	B
02	C	C	C	C	C	C	C
03	A	A	A	A	A	A	A
04	C	C	C	C	C	C	C
05	C	C	C	C	C	C	C
06	C	C	C	C	C	C	C
07	C	C	C	C	C	C	C
08	A	B	B	A	B	A	B
09	C	C	C	C	C	C	C
10	C	C	C	C	C	C	C
11	C	C	C	C	C	C	C
12	C	C	C	C	C	C	C
13	C	C	C	C	C	C	C

14		B	C	B	B	C	B	B
15		C	C	C	C	C	C	C
PUNTAJE	**A**	**2**	**1**	**1**	**2**	**1**	**2**	**1**
	B	**2**	**2**	**3**	**2**	**2**	**2**	**3**
	C	**11**	**12**	**11**	**11**	**12**	**11**	**11**
PORCENTAJE	**A**	**14%**	**6%**	**6%**	**14%**	**6%**	**14%**	**6%**
	B	**14%**	**14%**	**22%**	**14%**	**14%**	**14%**	**22%**
	C	**72%**	**80%**	**72%**	**72%**	**80%**	**72%**	**72%**

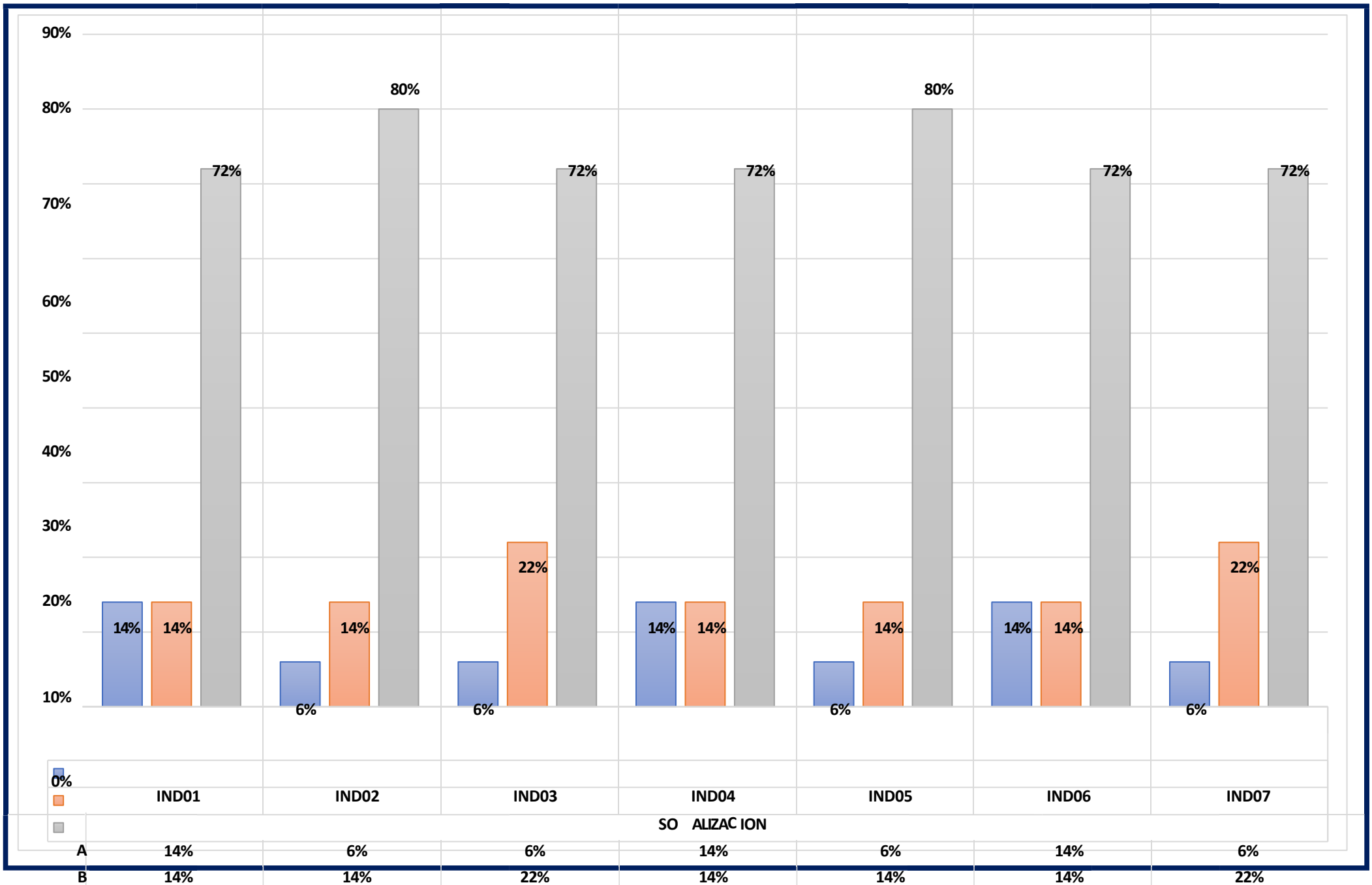
Fuente: Evaluación entrada setiembre 2022

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

SOCIALIZACIÓN	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.	2	14%	2	14%	11	72%	9%	16%	75%
Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.	1	6%	2	14%	12	80%			
Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.	1	6%	3	22%	11	72%			
Ayuda a resolver problemas durante el juego.	2	14%	2	14%	11	72%			
Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.	1	6%	2	14%	12	80%			
Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.	2	14%	2	14%	11	72%			
Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.	1	6%	3	22%	11	72%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada setiembre 2022

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



	IND01	IND02	IND03	IND04	IND05	IND06	IND07
A	14%	6%	6%	14%	6%	14%	6%
B	14%	14%	22%	14%	14%	14%	22%
C	72%	80%	72%	72%	80%	72%	72%

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada setiembre 2022

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro número 2 exhibe el porcentaje de los indicadores en la evaluación inicial, para determinar el nivel de socialización. Se aprecia un *nivel bajo* en términos de los logros educativos alcanzados por los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, ubicada en Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.

En relación al promedio alcanzado en cada uno de los niveles establecidos se puede observar que: el nivel *Alto (A)* equivalente a *"Aprendizaje logrado"* fue alcanzado por un 9% de los alumnos evaluados, mientras que el nivel Medio (B) equivalente a "Aprendizaje en proceso" lo alcanza el 16% y en lo que respecta a nivel *Bajo (C)* correspondiente a *"Aprendizaje en inicio"* obtiene el porcentaje más elevado 75% lo cual estaría evidenciando problemas en relación a como lo alumnos del nivel inicial vienen desarrollando el proceso de socialización.

Todos los datos están relacionados con una población de quince niños (100%), lo que demuestra que más de la mitad de los niños presentan dificultades específicas en los indicadores: *Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego"* y "*Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica",* donde se puede observar en cada uno de estos indicadores que, un elevado 80% está en un nivel *Bajo (B)* "*Aprendizaje en inicio*" y solamente un 6% equivalente a 1 niño alcanza "*Aprendizaje logrado*" *(A)* o nivel *Alto.*

Si analizamos los indicadores *"Asume roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos"* y *"Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros"* podemos apreciar que si bien el porcentaje de *"Aprendizaje en inicio"* nivel *Bajo (C)* disminuye a un 72% sin embargo al igual que en los indicadores mencionados en el párrafo anterior solo un alumno 6% obtiene "*Aprendizaje logrado*" nivel *Alto (A).*

En base a estos resultados, que además se confirman en el gráfico N°01, se llega a la conclusión de que existía una necesidad de diseñar y aplicar "un programa de juegos tradicionales" para ayudar a todos los alumnos de cuatro años para solucionar la problemática que presentan en relación a su proceso de socialización.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- I.E.I. N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque
- Edad: 4 años
- Número de niños: 15 niños
- Docente responsable: Edith Ida Nicolás De la Cruz
- Docente asesora:

b) Objetivo

Mejorar el nivel de socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, región Lambayeque a través de la aplicación de un programa de juegos tradicionales.

C) Programa

N°	JUEGOS TRADICIONALES
1	Juego "La carretilla"
2	Juego "Los pavitos"
3	Juego "Camiones de piedra"
4	Juego "La pichana"
5	Juego "Pelota de trapo"
6	Juego "La yunta"
7	Juego "A la casa"
8	Juego "Los terneros"
9	Juego "Al pide"
10	Juego "Las escondidas"

2.2.2 Componente didáctico

El “componente didáctico” vinculado al "programa de juegos tradicionales" pertenece al componente de contenido.

Contesta a la interrogante de "¿Qué se debe enseñar y aprender?", abordando así el contenido del proceso educativo. Gracias a los enfoques cognitivos, este contenido va más allá de los simples conocimientos o aspectos conceptuales, extendiéndose hacia procesos cognitivos complejos relacionados con las competencias.

Este trabajo académico presenta un programa de juegos tradicionales diseñado para fomentar el desarrollo de la socialización infantil mediante su participación activa y responsable en dichos juegos.

2.2.3. Modelo didáctico

Se admite que en la actualidad se emplean diversos esquemas o modelos de sesiones para la enseñanza y el aprendizaje. Los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje, como el objetivo, contenido, método, medios, formas y evaluación, pueden organizarse de múltiples formas por diversas razones, y algunos enfoques tienden a omitir ciertos componentes. Sin embargo, si son partes fundamentales y significativas deberían estar presentes. De acuerdo con esta visión, el modelo que hemos construido a lo largo de nuestros estudios de segunda especialización es el que aquí se sugiere y se expone a continuación:

Sesión enseñanza – aprendizaje

En todos los procesos, tanto la enseñanza como el aprendizaje están interrelacionados. Asimismo, en cualquier proceso educativo se pueden observar una variedad de procesos de aprendizaje en acción.

I. Parte Informativa

Se registran los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los niños, las referencias curriculares, el tema y los autores

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Es evidente que se consideró los seis elementos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje: forma (tiempo), objetivo, contenido, método, medios y evaluación. Los primeros, distintos de los demás, transmiten la intencionalidad pedagógica en relación con el contenido que ha de ser enseñado y aprendido, así como la finalidad de dicha enseñanza. Los cuatro restantes se presentan colectivamente en una secuencia didáctica que pretende demostrar cuándo y cómo deben desarrollarse. La duración de las sesiones es de unos cincuenta minutos.

El componente de método incluye los momentos, en la medida en que significan las principales etapas o fases a seguir en el desarrollo de la clase o sesión, además de la metodología, que delinea el orden de las estrategias, métodos, técnicas y procesos a emplear.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Se llevaron a cabo diez sesiones de enseñanza-aprendizaje, una por cada juego tradicional propuesta, de acuerdo con la pauta prevista, como se indica a continuación.

SESIÓN DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10926-Rodeopampa, Distrito Cañaris.

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "La Carretilla"

1.6. Fecha : setiembre 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Los niños y niñas estarán en condiciones de interactuar con sus compañeros a través del juego "La carretilla" cumpliendo lo establecido e integrándose con todos, mostrando disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Interactúa con sus compañeros a través de situaciones lúdicas cumpliendo lo establecido integrándose con todos.	Juego: "La carretilla".	Muestra disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a los niños a jugar al aire libre dando	Patio Pandereta		Explora el material y

	indicaciones de las normas de convivencia. Luego se presenta un problema de la cual mediante participación de los niños proponen algunas formas de dar solución. La docente declara la actividad mediante el juego "La carretilla", dando a conocer el propósito de la sesión.		10 min.	dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** Los niños y niñas se ubican en media luna y se les presenta material, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo podemos jugar luego que se elabora? Por grupos se les entrega ramas de árboles y algunas ruedas de madera o de bicicleta, luego del armado se coloca una manta o saco de arroz. ➢ Todos los niños hacen un reconocimiento del espacio, y la propuesta de ellos se respeta. ➢ El juego inicia con un conductor y los pasajeros. Se pueden realizar competencias, colocándose un punto de partida y llegada.	Carretilla Palos Saco de arroz Rueda	30 min.	Cumple con lo establecido integrándose e interactuando con todos.

	Termina el juego cuando todos los niños hayan participado ➢ La docente pide a todos los niños que se sientan en asamblea y comentarán como se sintieron durante el juego. Mediante una ficha de trabajo, representan lo que más les gustó, de la sesión. Terminado, la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.	Ficha de trabajo		
CIERRE	Se evalúa mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Para qué me sirve lo aprendido?	Plumones Pizarra	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE N° 02

I.- **DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Institución Educativa Inicial	: N°10926-Rodeopampa - Cañaris
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Sección	: Única
1.4. Área Curricular	: Personal social.
1.5. Denominación actividad	: Juego: "Los pavitos"
1.6. Fecha	: setiembre 2022
1.7. Duración	: 50 Minutos
1.8. Docente	: Edith Ida Nicolas De La Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar activamente con todos sus compañeros de manera autónoma, en el juego "Los pavitos", respetando lo establecido e interactuando con iniciativa propia, mostrando disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa activamente con todos sus compañeros en juegos respetando lo establecido e interactuado con iniciativa propia.	Juego: "Los pavitos".	Muestra disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños a través de una canción "En la batalla del calentamiento" propone que otros movimientos podemos realizar. La docente declara la actividad mediante el juego "Los pavitos", dando a conocer el propósito de la sesión.	Música	10 min.	Participa con su compañero de manera activa.
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMENTO** Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he	Fruto de planta	30 min.	Participa con sus compañeros con iniciativa propia,

	traído? ¿Qué podemos hacer con este material? Por grupos hacen la propuesta del juego con el material (frutos de plantas secas) presentado. La docente invitará a todos los niños y permite formar grupos para jugar a la crianza de pavitos. Sus dueños le dan su comida y estos se reproducen e inicia el juego con la alimentación de los pavitos y luego la venta, de manera autónoma representarán cada rol del juego. Los dueños pueden ser representados por dos palitos de madera, o pequeñas muñecas de trapo. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado ➢ La docente pide a todos los niños que se sientan en asamblea y participarán diciendo como ha jugado cada grupo. La docente entrega una ficha de trabajo para ser desarrollado	Ficha de trabajo		respetando lo los acuerdos.

CIERRE	Terminado, la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Pizarra Plumones	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10926-Rodeopampa – Cañaris

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "Camiones de piedra"

1.6. Fecha : setiembre 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Los niños y niñas estarán en condiciones de interactuar con sus compañeros a través del juego "Camiones de piedra" cumpliendo lo establecido e integrándose con todos, mostrando disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Interactúa con sus compañeros a través de situaciones lúdicas cumpliendo lo establecido integrándose con todos.	Juego: "Camiones de piedra".	Muestra disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños presentando una caja sorpresa, luego la descubren y describen ¿Qué observamos? ¿Dónde podemos encontrar este material? ¿De qué manera podemos jugar con ella? La propuesta de los niños se respeta. La docente declara la actividad mediante el juego "Camiones de piedra", dando a conocer el propósito de la sesión	Caja sorpresa Piedras de diferentes tamaño .	10 min.	Participan de manera espontánea
PROCESO	**ASAMBLEA** Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les entrega una caja sorpresa por grupos y se les interroga ¿Qué podemos hacer con las piedras? ¿Qué forma tiene? ¿De qué manera podemos jugar? ➢ La docente invita a jugar con su piedra imaginándose que son	Caja sorpresa Piedras con forma de camión Palitos, retazos de telas	30 min.	Ejecuta actividades lúdicas cumpliendo lo establecido integrándose a sus grupos.

	camiones de carga, lo hacen en forma libre y corren por el espacio previsto, ellos simulan recoger pasajeros y cargar de mercadería. Visten los palitos con los retazos de tela de diferentes colores para representar a las personas, diferenciándose los hombres de las mujeres. Pueden utilizar las pitas para amarrar la carga o también para jalar los camiones al gusto de cada niño. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado. ➢ La docente reparte una ficha de trabajo a cada uno de los niños dibujan lo que hicieron en la actividad Terminado, la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.	Hojas, piedritas pequeñas Ficha de trabajo		
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?	Pizarra Plumones	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10926-Rodeopampa – Cañaris

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "La Pichana"

1.6. Fecha : Octubre 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas De la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar activamente con todos sus compañeros de manera autónoma, en el juego "La Pichana", respetando lo establecido e interactuando con iniciativa propia, mostrando disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa activamente con todos sus compañeros en juegos respetando lo establecido e interactuado con iniciativa propia.	Juego: "La Pichana".	Muestra disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente invita a los padres de familia a llevar una rama del árbol	Ramas de arboles		Explora el material y

	pichana, para realizar la actividad. Se motiva a los niños mediante una canción "los árboles se mueven" se les pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿Dónde encontramos ramas de árboles?, ¿Qué podemos hacer con ellos? La docente declara la actividad mediante el juego "La Pichana",		10 min.	dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** Se les presenta en una bolsa sorpresa ramas de árboles ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos jugar? ¿Cómo jugaremos? La docente entrega las ramas invitará a los niños a formarse en grupos para iniciar el juego, se coloca la pichana (una rama tupida) y se coloca a un niño, luego otros niños jalan la rama y corre en el campo, unas dos, tres vueltas, y pasa a los otros niños que están en espera para jugar, de manera libre ejecutan la actividad. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado. La docente pide a todos los niños que participen diciendo como realizaron el juego. La docente entrega una Ficha de Trabajo y decora creativamente.	Bolsa sorpresa Ramas grandes de pichana Ficha de trabajo	30 min.	Participa con iniciativa en los juegos realizados en clase respetando lo acordado.

	Terminado la docente pregunta sobre su producción, de manera voluntaria exponen.			
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué les sirve lo aprendido?	Plumones Pizarra	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°10926-Rodeopampa – Cañaris

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "La Pelota de Trapo"

1.6. Fecha : Octubre 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Los niños y niñas estarán en condiciones de interactuar con sus compañeros a través del juego "La pelota de trapo" cumpliendo lo establecido e integrándose con todos, mostrando disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Interactúa con sus compañeros a través de situaciones lúdicas cumpliendo lo establecido integrándose con todos.	Juego: "La Pelota de trapo".	Muestra disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a los niños entonando la canción "La pelota" y luego pregunta ¿De qué trata la canción? ¿Cómo es una pelota? ¿De qué material está hecho una pelota? ¿Qué podemos hacer con ella? La docente declara la actividad mediante el juego "La pelota de trapo".	Canción	10 min.	Participa de manera espontánea en la actividad
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** Se les presenta una pelota de trapo en una caja sorpresa se les y cantando la canción ¿Qué será? se les pregunta; ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué forma tiene? La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego se realiza de manera grupal. Se da inicio con la	Caja de sorpresa Pelotas con retazos de tela	30 min.	Propone actividades recreativas integrándose a los grupos al cumplir o establecido.

	competencia de tirar con la mano, patear, hacer punterías, por grupos proponen otro tipo de juego utilizando la pelota. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado. La docente entrega una ficha de Trabajo y colorea de manera creativa lo que hicieron durante la actividad. Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.	Ficha de trabajo		
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo superaron? ¿Para qué le sirve lo aprendido?	Plumones Pizarras	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10926-Rodeopampa - Cañaris

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "La Yunta"

1.6. Fecha : Octubre 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas De la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar activamente con todos sus compañeros de manera autónoma, en el juego "La yunta", respetando lo establecido e interactuando con iniciativa propia, mostrando disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa activamente con todos sus compañeros en juegos respetando lo establecido e interactuado con iniciativa propia.	Juego: "La Yunta"	Muestra disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños a través de una canción "Del toro" ¿De qué hemos cantado, ¿Qué hace el toro? ¿Cómo trabaja el toro? ¿Dónde llevan los dueños a trabajar al toro? La docente declara la actividad mediante el juego "La Yunta", dando a conocer el propósito de la sesión.	Canción	10 min.	Entona canción de manera grupal
PROCESO	**GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO** Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he	Palo de horqueta Cordeles de lana de oveja, de cabuya	30 min.	Demuestra socialización activa relacionándose

	traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos? La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego, los niños se organizan y forman grupos de tres, se distribuye el material a cada grupo: dos palitos con horqueta que les servirá de toros, un palito que tiene la forma de arado, un palito que sirve de yugo, dos cordeles para que amarren en los cachos de los toros; en este caso sería en la horqueta de los palitos (yunta), un cordel que sirve de chicote. Primero; enyugan sus toros, luego colocan el arado, un niño jala los toros con un cordel y el otro coge el arado y el chicote y simulan a arar la tierra, después que ya han arado, otro niño participa en la siembra de cualquier producto que ellos hayan elegido. Después, que han terminado desenyugan sus toros y los llevan al pasto. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado Se socializa la actividad donde responde a las preguntas ¿Qué hicieron los toros en el campo? ¿Qué se necesita para arar la tierra? ¿Quiénes trabajan juntos con los toros?	seca o lana industrial Palos en forma de arado Ficha de trabajo		con sus compañeros por propia iniciativa.

	La docente en el aula reparte una ficha de trabajo para ser desarrollado. Exponen sus trabajos en plenaria.			
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?	Plumones Pizarra	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°10926-Rodeopampa – Cañaris

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "A la casa"

1.6. Fecha : 20 de octubre de 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Los niños y niñas estarán en condiciones de interactuar con sus compañeros a través del juego "A la casa" cumpliendo lo establecido e integrándose con todos, mostrando disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Interactúa con sus compañeros a través de situaciones lúdicas cumpliendo lo establecido integrándose con todos.	Juego: "A la casa".	Muestra disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a los niños entonando la canción "Tengo una casita" y luego pregunta ¿De qué trata la canción? ¿Cómo son las casas? ¿De qué material está hechas? ¿Cómo creen que se puede construir una casa? La docente declara la actividad mediante el juego "A la casa".	Canción	10 min.	Participa de manera espontánea en la actividad
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** Se les presenta una caja sorpresa y cantando la canción ¿Qué será? se les pregunta; ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué forma tiene? La docente invitará a todos los niños en asamblea para iniciar el juego, se realiza de manera grupal. Se les entrega bolsas conteniendo tusas de maíz por grupo armaran las casas, proponen otro tipo de	Caja de sorpresa Tusas de maíz	30 min.	Participa en actividades propuestas integrándose a los juegos y relacionándose con sus compañeros.

	juego utilizando la pelota, terminado la competencia, proponen otro tipo de juego con las tusas. La docente entrega una ficha de Trabajo y dibuja lo que hicieron durante la actividad. Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.	Ficha de trabajo		
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Pizarra Plumones	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10926-Rodeopampa – Cañaris.

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad : Juego: "Los terneros"

1.6. Fecha : 25 de octubre de 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar activamente con todos sus compañeros de manera autónoma, en el juego "Los terneros", respetando lo establecido e interactuando con iniciativa propia, mostrando disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa activamente con todos sus compañeros en juegos respetando lo establecido e interactuado con iniciativa propia.	Juego: "Los terneros".	Muestra disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva la actividad a través de títeres planos de animales de terneros donde hacen una pequeña conversación, luego se les interroga: ¿Quién ha venido a visitarnos?, ¿En dónde viven los terneros?, ¿De qué se alimentan los terneros?, ¿Qué animales pueden hacerle daños a los terneros?. La docente declara la actividad mediante el juego "Los terneros"	Títeres planos	10 min.	Participa de manera activa en el dialogo.
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** La docente invita a los niños a jugar una ronda, luego terminado se les explica el nuevo juego denominado "Los terneros". El juego consiste en	El propio cuerpo	30 min.	Ejecuta estrategias lúdicas para socializarse

	que los niños están en el círculo por grupos de tres, se agarran de las manos y forman una casita y uno se coloca dentro de la casita así formada, que será el ternero. En el centro del círculo hay un ternero sin casita. Regla: A la señal del silbato, todos los terneros deben cambiar de casita. El jugador del centro trata de entrar en una de ellas. El que no encuentra su casita se va al centro y sigue el juego. Después de un tiempo se cambian los papeles de los jugadores que todos lleguen a ser los terneritos. La docente invitará a todos los niños a organizarse de manera grupal para iniciar el juego. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado. Luego socializan a través de preguntas ¿Cómo se organizaron en el juego? La docente entrega una ficha de Trabajo y la desarrollan. Terminado la actividad los niños exponen sus trabajos.	Ficha de trabajo		con sus compañeros respetando lo acordado.
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿De qué manera lo resolvieron? ¿Para qué le sirve lo aprendido?	Plumones Pizarra	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10926-Rodeopampa – Cañaris.

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "Al pide"

1.6. Fecha : noviembre 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Los niños y niñas estarán en condiciones de interactuar con sus compañeros a través del juego "" cumpliendo lo establecido e integrándose con todos, mostrando disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Interactúa con sus compañeros a través de situaciones lúdicas cumpliendo lo establecido integrándose con todos.	Juego: "Al pide".	Muestra disposición al participar respetuosamente con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños con máscaras de gallina y halcón, se les pregunta: ¿Quiénes han venido a visitarnos? ¿Qué hace la	Máscaras gallina y halcón		Explora el material y

	gallina? ¿Dónde viven los halcones? ¿De qué manera podemos jugar con estos animales? La docente declara la actividad mediante el juego "Al pide".		10 min.	dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** Se les mostrará una caja sorpresa que contendrá máscaras de gallinas y halcón, los niños de manera libre escogerán que máscara van a colocarse y jugar. Se forma dos grupos, primer grupo hará las veces de gallinas, y el siguiente grupo las veces de halcón. Todas las gallinas se cogen en los árboles asignados para dicho juego, de preferencia se le asigna un árbol por niño. Mientras las gallinas corren de un árbol al otro árbol el Halcón tiene que estar atento para que les pueda cazar. Y si es atrapado por el Halcón se queda en el lugar hasta que le vuelvan dar la vida, este consiste que una de las gallinas le choca con la mano y puede volver a jugar. Y si es atrapado otra vez de declarar muerto y ya no participa en los juegos. Con los cordeles los amarran y la paja sirve para su cama de los chanchitos.	Caja sorpresa Máscaras gallina halcón Árboles	30 min.	Se relaciona con otros niños y muestra iniciativa y respeto por lo establecido durante el juego.

	Termina el juego cuando todos los niños hayan participado La docente entrega una ficha de Trabajo para que sea desarrollado por los niños. Socializan sus trabajos.	Ficha de trabajo		
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?	Plumones Pizarra	10 min.	Evalúa el trabajo realizad.

SESIÓN DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N°10926-Rodeopampa – Cañaris

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad: Juego : "Las escondidas"

1.6. Fecha : 02 de noviembre de 2022

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docente : Edith Ida Nicolas de la Cruz

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar activamente con todos sus compañeros de manera autónoma, en el juego "Las escondidas", respetando lo establecido e interactuando con iniciativa propia, mostrando disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa activamente con todos sus compañeros en juegos respetando lo establecido e interactuado con iniciativa propia.	Juego: "Las escondidas".	Muestra disposición al participar cooperando con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a los niños a través de una carrera de niños en el patio, luego de realizar se les pregunta ¿A qué hemos jugado en el patio? ¿Para qué nos sirve correr? ¿Qué pasaría sino corremos? La docente declara la actividad mediante el juego "Las escondidas".		10 min.	Participa de manera espontánea en la actividad
PROCESO	**GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO** Se inicia el juego cuando el participante a cargo de la búsqueda se ubica en el lugar elegido, mira hacia la pared, se cubre los ojos y empieza a contar. Mientras dure el conteo, los demás participantes se esconden rápidamente. Al finalizar la cuenta, comienza la búsqueda. Cuando un participante es encontrado por la persona a cargo de la búsqueda, ambos corren	El propio cuerpo Pared	30 min.	Propone actividades recreativas respetando los acuerdos y relacionándose por propia iniciativa.

	inmediatamente hacia la pared donde fue realizada la cuenta. Si la persona a cargo de la búsqueda llega primero y toca la pared, continuará buscando al resto hasta encontrar a todos, considerando que cada vez que encuentre a un participante deberá llegar primero a la pared para continuar con la búsqueda del otro. - Si quien llega primero y toca la pared es el participante que fue encontrado, todos están salvados. En este caso el juego se repite y la persona a cargo de la búsqueda continuará con este rol. - El juego termina cuando todas las personas son encontradas y se reanuda con un cambio de rol. La persona a cargo de la búsqueda de este nuevo juego será quien fue encontrado primero y no logró tocar la pared antes que la persona que estuvo a cargo de buscar. Termina el juego cuando todos los niños hayan participado. La docente entrega una ficha de Trabajo y dibuja lo que hicieron durante la actividad.	Ficha de trabajo		
CIERRE	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Pizarra Plumones	10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

2.3. Evaluación de salida

CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

N° DE ALUMNO	SOCIALIZACIÓN						
	Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.	Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.	Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.	Ayuda a resolver problemas durante el juego.	Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.	Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.	Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.
01	A	A	A	A	A	A	A
02	A	A	A	A	A	A	A
03	A	A	A	A	A	A	A
04	A	A	A	A	A	A	A
05	A	A	A	A	A	A	A
06	A	A	A	A	A	A	A
07	A	A	A	A	A	A	A
08	A	A	A	A	A	A	A
09	A	A	A	A	A	A	A
10	A	A	A	A	A	A	A
11	A	A	A	A	A	A	A

12		A	A	A	A	A	A	A
13		B	C	B	C	B	C	B
14		A	B	A	A	B	A	A
15		C	B	C	B	C	B	C
PUNTAJE	**A**	**13**	**12**	**13**	**13**	**12**	**13**	**13**
	B	**1**	**2**	**1**	**1**	**2**	**1**	**1**
	C	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**
PORCENTAJE	**A**	**88%**	**80%**	**88%**	**88%**	**80%**	**88%**	**88%**
	B	**6%**	**14%**	**6%**	**6%**	**14%**	**6%**	**6%**
	C	**6%**	**6%**	**6%**	**6%**	**6%**	**6%**	**6%**

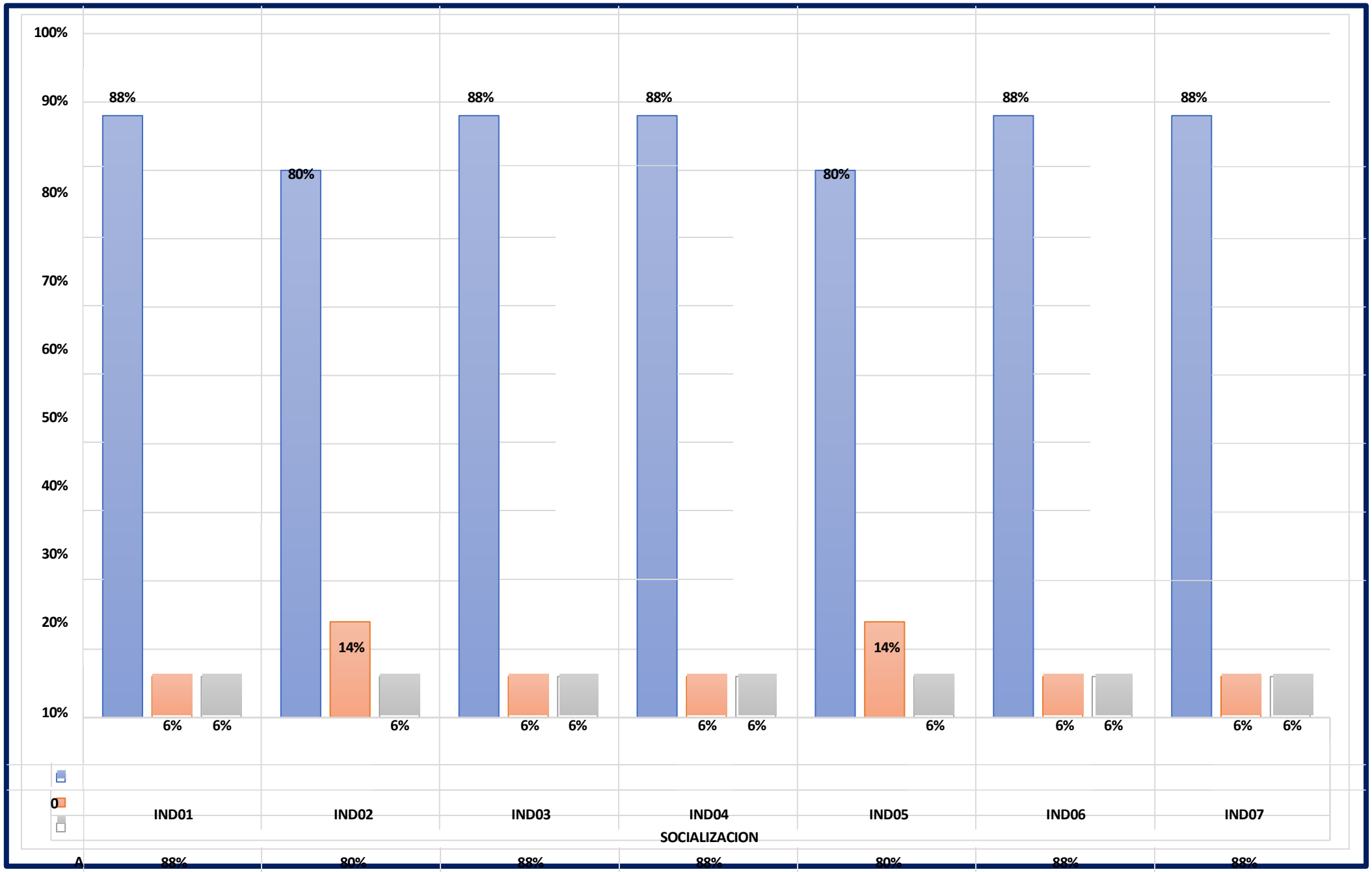
Fuente: Evaluación salida noviembre 2022

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

SOCIALIZACIÓN	EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.	13	88%	1	6%	1	6%	86%	8%	6%
Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.	12	80%	2	14%	1	6%			
Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.	13	88%	1	6%	1	6%			
Ayuda a resolver problemas durante el juego.	13	88%	1	6%	1	6%			
Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.	12	80%	2	14%	1	6%			
Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.	13	88%	1	6%	1	6%			
Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.	13	88%	1	6%	1	6%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida noviembre 2022

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



	IND01	IND02	IND03	IND04	IND05	IND06	IND07
A	88%	80%	88%	88%	80%	88%	88%
B	6%	14%	6%	6%	14%	6%	6%
C	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%

Fuente: Resumen de la evaluación de salida noviembre 2022

ANALISIS E INTERPRETACION DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE SALIDA

Tras la implementación del plan de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, ubicada en el distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque, se puede apreciar un notable nivel de logro alcanzado. El cuadro número 4 presenta los porcentajes de los indicadores en la evaluación final, los cuales reflejan la mejora en el proceso de socialización.

En relación a los promedios alcanzados en cada uno de los niveles establecidos podemos observar que: el nivel *Alto (A)* equivalente a *"Aprendizaje logrado"* alcanza el 86%, mientras que el nivel *Medio (B) "Aprendizaje en proceso"* obtiene un 8% y un escaso 6% de los alumnos evaluados obtuvo el nivel *Bajo (C)* equivalente a *"Aprendizaje en inicio",* esto en relación al total de la población de 15 estudiantes (100%). Lo cual estaría demostrando la eficacia del programa de juegos tradicionales aplicado al haber logrado los objetivos propuestos.

Luego del análisis respectivo de cada uno de los indicadores evaluados se nota claramente que la gran mayoría de los niños lograron alcanzar los objetivos propuestos para favorecer el desarrollo de su socialización, desarrollando habilidades como: *"Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad", "Asume los roles que le asignan en el juego comprometiéndose con ellos", "Ayuda a resolver problemas durante el juego", "Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad"* y *"Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros",* donde un 88% del grupo de intervención alcanza el nivel Alto (A) "Aprendizaje logrado" y solo un escaso 6% se queda en el nivel *Bajo (C) "Aprendizaje en inicio".*

Estos descubrimientos, también representados en el Gráfico N°02, evidenciaron que la socialización de los alumnos de 4 años en el nivel inicial se vio beneficiada mediante la implementación de un programa de juegos tradicionales.

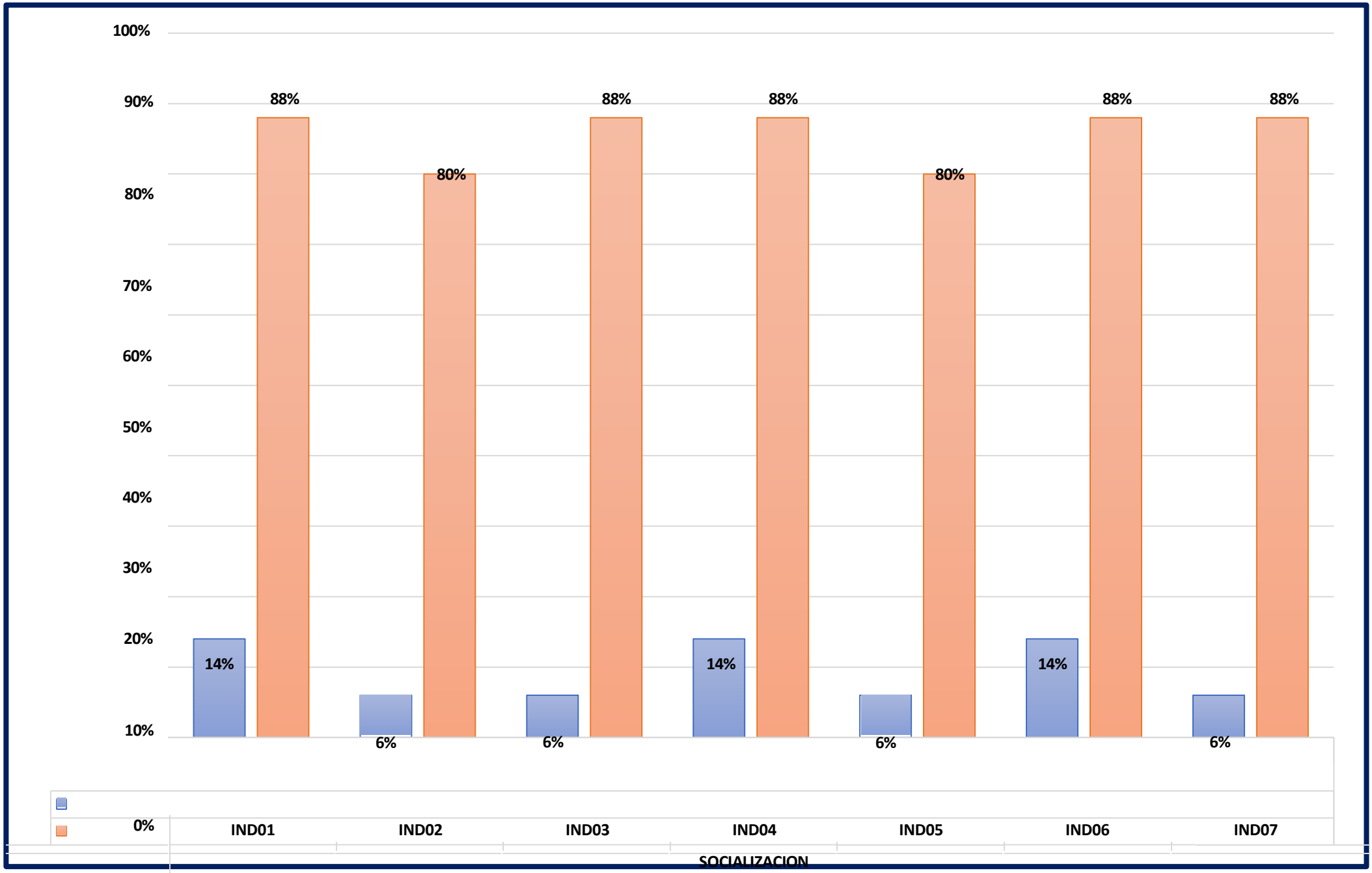
2.4. Resultados finales

CUADRO 05: RESULTADOS FINALES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA

SOCIALIZACIÓN		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
01	Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.	2	14%	13	88%	74%
02	Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.	1	6%	12	80%	74%
03	Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.	1	6%	13	88%	82%
04	Ayuda a resolver problemas durante el juego.	2	14%	13	88%	74%
05	Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.	1	6%	12	80%	74%
06	Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.	2	14%	13	88%	74%
07	Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.	1	6%	13	88%	82%
PROMEDIO						77%

Fuente: Evaluación de entrada y salida setiembre – noviembre 2022

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



EV ENTRADA	14%	6%	6%	14%	6%	14%	6%

EV SALIDA	88%	80%	88%	88%	80%	88%	88%

Fuente: Evaluación de entrada y salida setiembre – noviembre 2022

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

Del análisis del cuadro N° 05, junto con el gráfico N° 03, muestra las puntuaciones del grupo de intervención tanto en la evaluación de entrada como en la de salida. Con un porcentaje general de mejora del 77%, la implementación del programa de actividades basado en juegos tradicionales dio resultados óptimos con porcentajes altos.

Como podemos observar, los porcentajes de mejora más significativos 74% se aprecian en los indicadores: “Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos” y “Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros” donde obtienen un porcentaje de mejora del 82%, donde de un 6% de alumnos que alcanzaron el nivel alto (A) “Aprendizaje logrado” se pasa a un 88% de alumnos que alcanzan dicho nivel.

Otros logros significativos también se aprecian en los indicadores: “Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad”, “Ayuda a resolver problemas durante el juego” y “Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad” donde de un 14% de “Aprendizaje logrado” Nivel Alto (A) en la evaluación de entrada se pasó a un 88% en la evaluación de salida. Lo cual permitió obtener un porcentaje de mejora del 74%. Esto con respecto a una población de 15 niños (100%).

Tras la implementación del programa de juegos tradicionales durante el periodo de tres meses del estudio, se observó una notable mejora en todos los indicadores, con incrementos de entre el 74% y el 82%. Estos resultados indican que los 15 niños evaluados experimentaron un significativo avance en su proceso de socialización, los juegos tradicionales contribuyeron para que los niños puedan aprender a relacionarse con otras personas de forma sana. Lo cual implica el desarrollo de la capacidad de adaptación al entorno, que permitirá integrarse en su comunidad.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- La evaluación de entrada evidenció que los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque, presentan muchas dificultades en su socialización, encontrándose en el nivel Bajo (C) “Aprendizaje en inicio”, observando las mayores dificultades en la participación respetando las reglas establecidas en el grupo de juego y en relación a la cooperación con sus compañeros durante la actividad lúdica.

- El diseño e implementación de un programa de juegos tradicionales logró mejorar en el proceso de socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nº 10926-Rodeopampa, ubicada en el distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque. Este programa se fundamentó en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría socio cultural de Vygotsky.

- El programa de intervención para niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa, distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque, logró superar las dificultades en la mejora de la socialización de los niños. Así lo demostró la evaluación de salida, que obtuvo logros significativos en promedio 86% en lo que respecta el nivel Alto (A), lo que indica que se lograron los objetivos propuestos en el programa de juegos tradicionales.

- Se puede confirmar que hubo una mejora significativa en el porcentaje de mejora en la socialización, alcanzando entre 74% y 82%, con una mejora promedio de 77%, gracias al programa de juegos tradicionales que se aplicó a los niños de 4 años de la I.E.I N°10926-Rodeopampa, distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, región Lambayeque.

3.2. Recomendaciones

- Se sugiere a los profesores de la Institución Educativa Inicial N°10926-Rodeopampa del Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, incorporar el programa de juegos tradicionales como parte integral de su enfoque pedagógico para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Fomentar una reflexión crítica sobre los beneficios de emplear programas de juegos tradicionales para promover la socialización. Dado que aún queda margen de mejora en las prácticas actuales, se considera imperativo explorar diversas vías de investigación con el fin de ampliar nuestro entendimiento y enriquecer este ámbito de estudio.

- La responsabilidad de los adultos radica en cultivar el aprendizaje en niños de cuatro años mediante la entrega de experiencias diversas y significativas que se integren de manera efectiva en su desarrollo, permitiendo así una asimilación completa y significativa. Este enfoque se muestra como una estrategia eficaz para potenciar la socialización y el desarrollo integral de los niños.

Bibliografía

Ariza A. (2012). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos. (Tesis Pregrado). Corporación Universitaria de la Costa. Colombia.

Betancur B. (2010). La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización. (Tesis Post grado). Corporación Universitaria Lasallista. Colombia.

Camacho M. (2013). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. (Tesis Pregrado). Universidad técnica de Ambato. Ecuador.

Casamayor, G (2007). Cómo dar respuesta a los conflictos. La disciplina en la Enseñanza Secundaria. Barcelona

Casanova, E. (1992). La evaluación, garantía de calidad para el Centro Educativo. Zaragoza. Edelvives.

Casas, M. (2015). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. (Tesis Pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola.

Chateau, J (2013). El juego es cosa de niños…, León, Zona-Bajio.com.

Crary, E. (1994). Crecer sin peleas. Cómo enseñar a los niños a resolver conflictos con inteligencia emocional. Barcelona: Integral.

Davis, G. & Thomas, M. (1992): Escuelas eficaces y maestros eficaces. Madrid. La Muralla.

Del Río, Y. (2013). Juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar. Universidad de la Rioja.

Dukheim, E. (1976). Educación como socialización edición Sígueme España.

Duque M. (2001). Juegos populares y literatura de tradición oral. Buenos Aires: Ediciones Cinco.

Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Revista digital Innovación y Experiencias.

Fernández, P. y Melero, M. (1995). La interacción social en contextos educativos. Madrid, España: Siglo XXI de España Editores

Flinchum S. (1988). El juego en los niños: Enfoque Teórico. Universidad de Costa Rica. Revista Educación.

Flores. N. & Ramos, I (2013). Enseñando habilidades sociales en el aula. México: Puentes para crecer. Recuperado de: www.psicologia.unam.mx

Fritzen, S. (1988).70 ejercicios prácticos de dinámicas de grupo. Ed.Sal Térrea. Santander.

García, J. (1993). Los juegos tradicionales como instrumento para desarrollar el nivel de integración de los niños. Aplicado en la Facultad de Educación-centro de formación del profesorado. Universidad complutense de Madrid, España

Gimeno, A (1999). La familia: El desafío de la diversidad. Barcelona, Ariel.

Gómez, G. (1992). Centros educativos eficientes. Barcelona. PPU

Marchesi, A. (1992). Indicadores educativos. El Proyecto de la OCDE. Cuadernos de Pedagogía, 199.

Marrish, M. (2008). (1986). Manual de Psicología Social Edit. Paidós.

Muñoz, F. (1997). Indicadores educativos: Modelos y ejemplos. Cuadernos de Pedagogía. Barcelona. Praxis.

Piaget, J. (1962). Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza. México: Longman, S.A.

Sescovich, S. (2012). Proceso De Socialización. Club Ensayos.com. - Chile.

Tiana, A. (1997). Indicadores educativos: Una propuesta para el sistema español. Planteamientos y criterios. Cuadernos de Pedagogía. Barcelona. Praxis

Vidal, J. (2009). La importancia de la socialización en la educación actual. México: Siglo XXI.

Vygotsky, L. (1987). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Austral.

Wilson, J. (1992): Cómo valorar la calidad de la enseñanza. Barcelona. Paidós.

Yubero, S. (2015). Socialización y aprendizaje social. En S. Yubero, Psicología Social, Cultura y Educación (págs. 2 - 24). Obtenido de https://www.ehu.eus

ANEXOS

ANEXO N° 01

EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

Nombre:……

SOCIALIZACIÓN		VALORACIÓN		
		A	B	C
SOCIALIZACIÓN	Juega interactuando con sus compañeros con espontaneidad.			
	Participa respetando las reglas establecidas en el grupo de juego.			
	Asume los roles que se le asignan en el juego comprometiéndose con ellos.			
	Ayuda a resolver problemas durante el juego.			
	Coopera con sus compañeros durante la actividad lúdica.			
	Se integra a todos los grupos de trabajo con libertad.			
	Participa con tolerancia en los juegos propuestos por sus compañeros.			

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N°01

JUEGO: “La carretilla”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Dibuja lo que más te gusto de la actividad realizada.



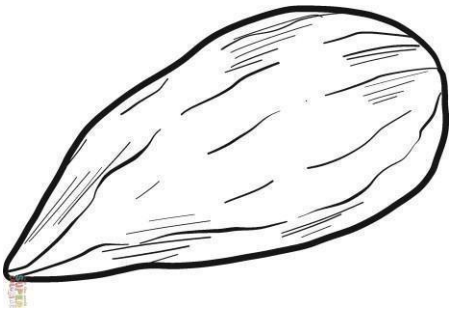
FICHA DE TRABAJO N°02

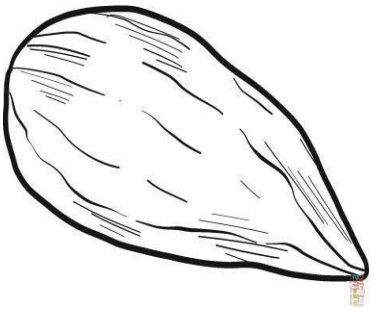
JUEGO: “LOS PAVITOS”

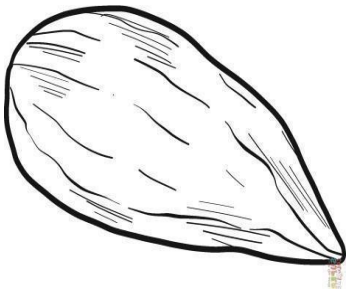
NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Completa el dibujo de pavitos realizado en la actividad.







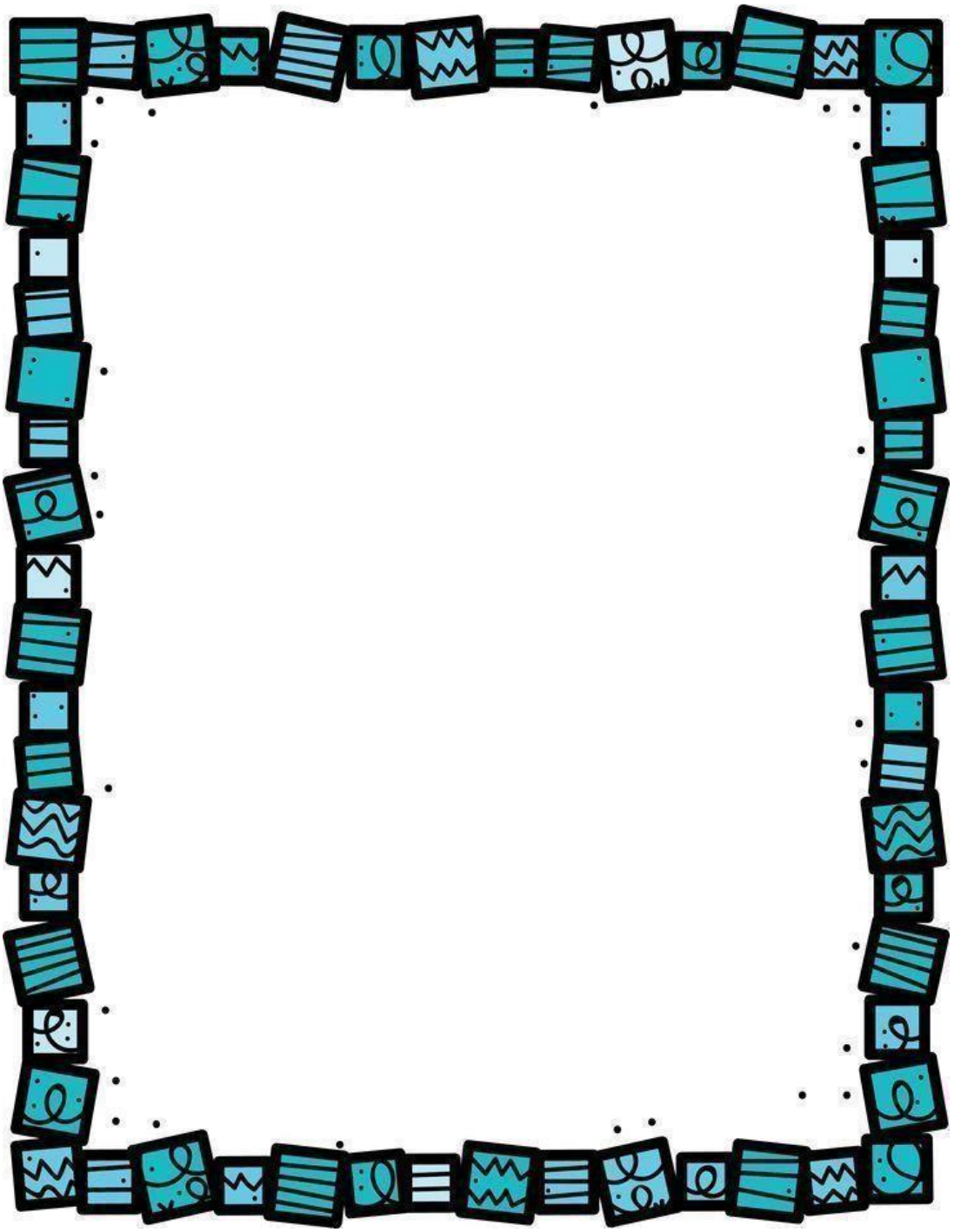
FICHA DE TRABAJO N°03

JUEGO: “CAMIÓN DE PIEDRA”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Dibuja lo que hiciste en la actividad.



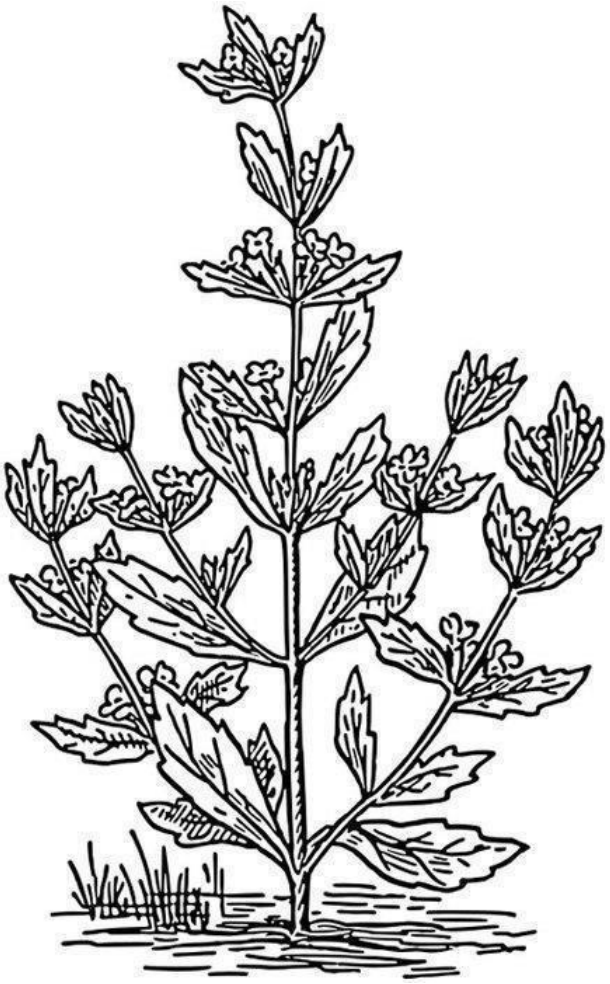
FICHA DE TRABAJO N°04

JUEGO: “LA PICHANA”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Decora creativamente la rama de la pichana.



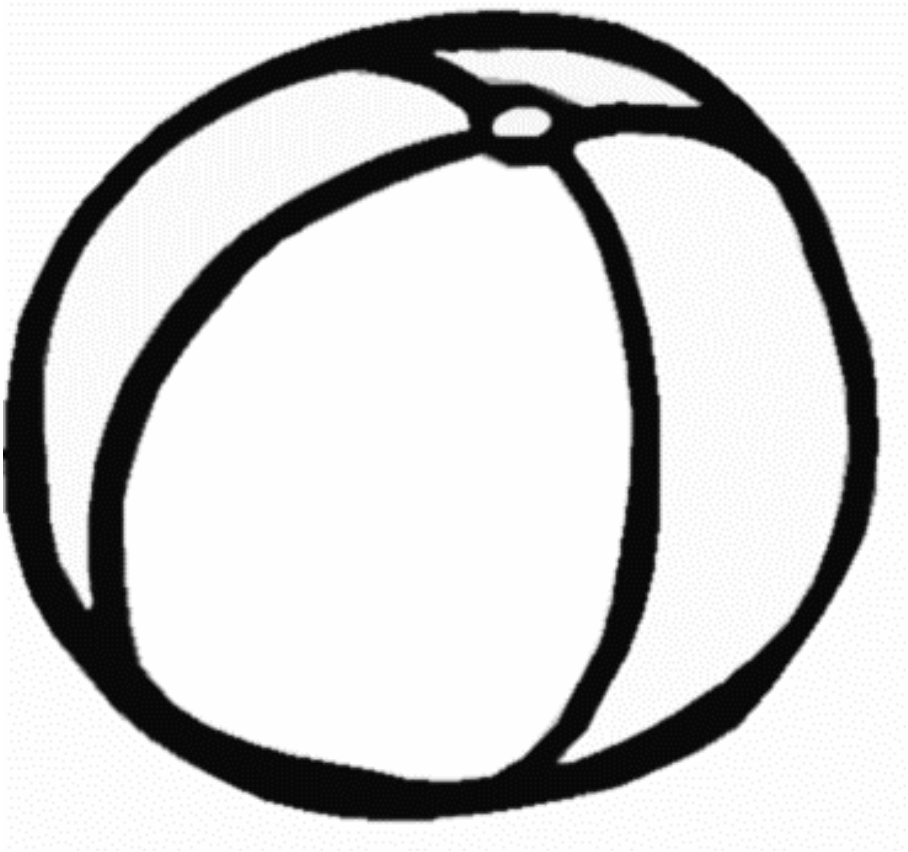
FICHA DE TRABAJO N°05

JUEGO: “LA PELOTA DE TRAPO”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Dibuja y colorea creativamente la actividad.



FICHA DE TRABAJO N°06

JUEGO: “LA YUNTA”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Dibuja sobre la tierra lo que realizaron en la actividad.



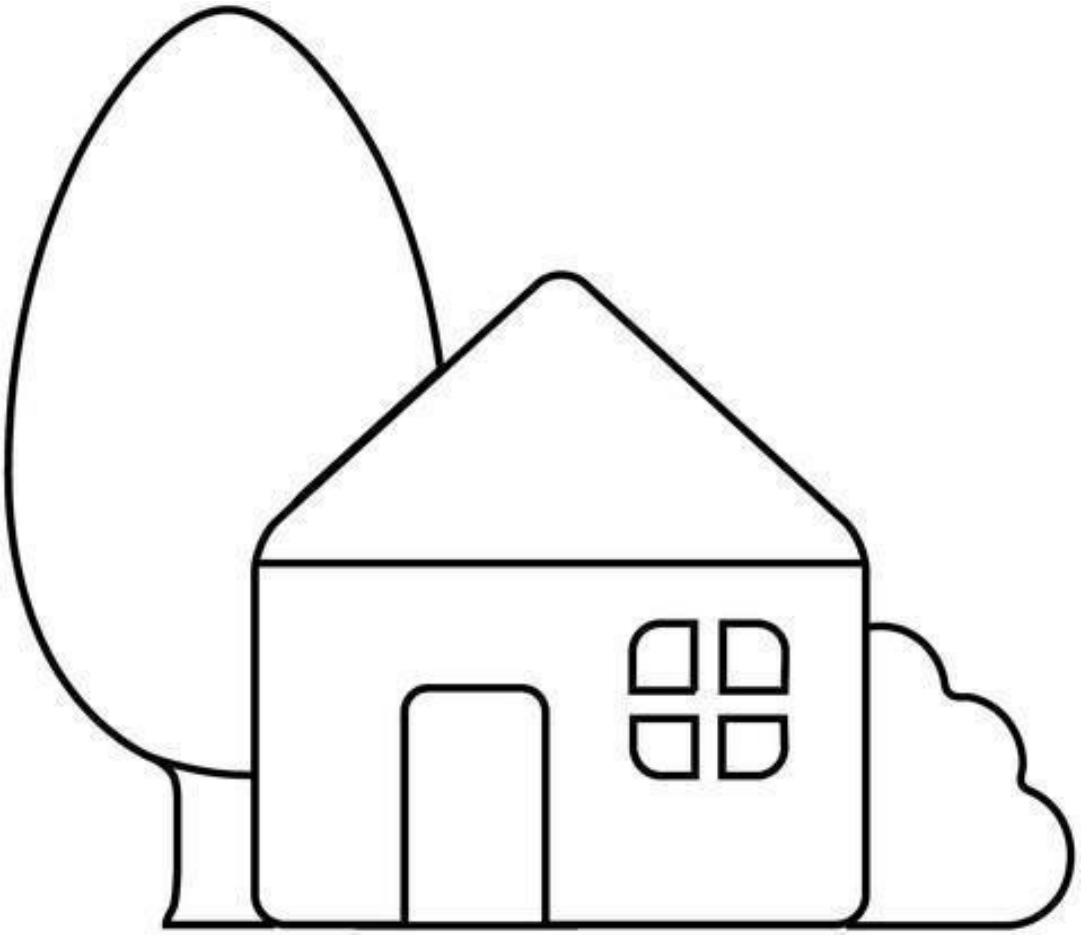
FICHA DE TRABAJO N°07

JUEGO: “A LA CASA”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Decora sobre la silueta de la casa colocando tusas de maíz.



FICHA DE TRABAJO N°08

JUEGO: “LOS TERNEROS”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Dibuja lo que más te gusto de la actividad.



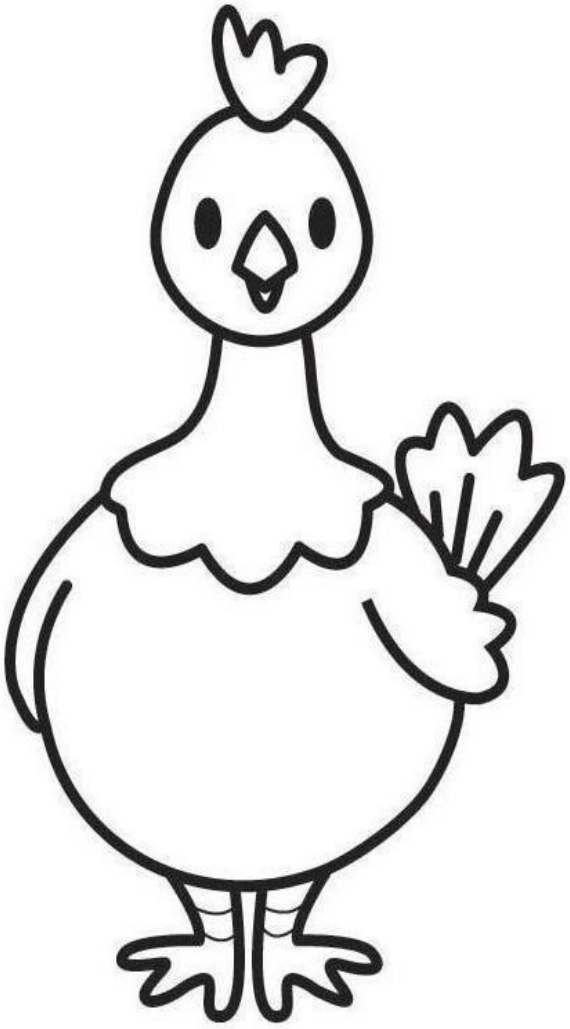
FICHA DE TRABAJO N°09

JUEGO: “AL PIDE”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Colorea los dos personajes de la actividad.





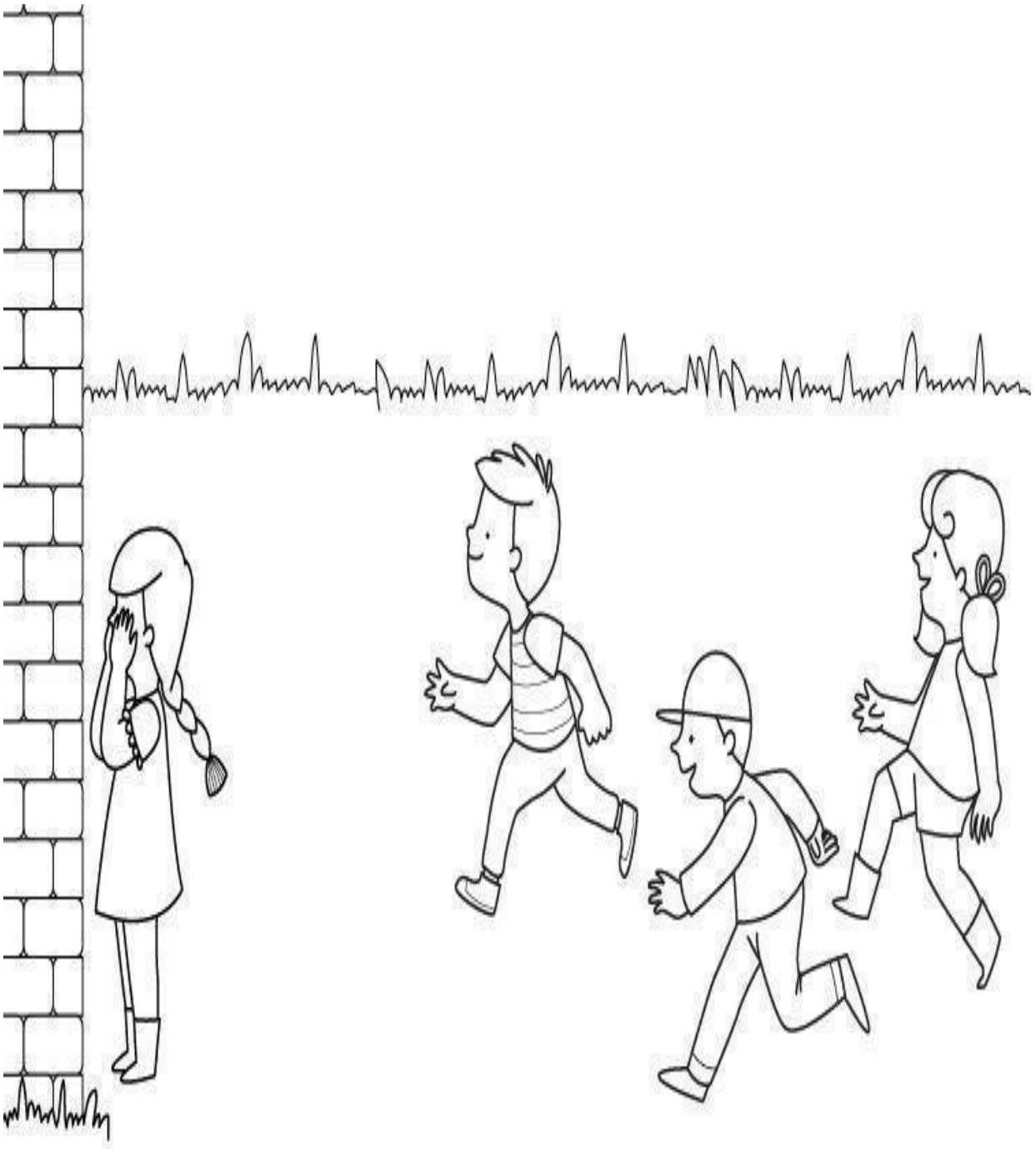
FICHA DE TRABAJO N°10

JUEGO: “LAS ESCONDIDAS”

NOMBRE:……

FECHA:……

CONSIGNA: Colorea la imagen relacionada con la actividad.



EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Niños jugando a las escondidas





Niños armando su casa con material de la zona para luego jugar con sus compañeros





Niños realizando el juego de los terneros junto con sus compañeros



Momento de juego la carretilla, los niños disfrutando con sus compañeros

a



Niños del aula de 4 años a quienes fue aplicado el programa de juegos tradicionales, junto con su docente.

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA I.E.I. N°10926- RODEOPAMPA DISTRITO DE CAÑARIS PROVINCIA FERREÑAFE REGIÓN LAMBAYEQUE"

C O N S T A N C I A

HACE CONSTAR:

Que la docente EDITH IDA NICOLAS DE LA CRUZ Identificado con el DNI 40471828

HA DESARROLLADO UN PROGRAMA DENOMINADO

"PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES, PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°10926- RODEOPAMPA - DISTRITO DE CAÑARIS PROVINCIA FERREÑAFE REGIÓN LAMBAYEQUE"

Desde el mes de Setiembre a noviembre del 2022 contribuyendo de esta manera al mejoramiento de la calidad educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud de las partes interesadas para los fines que se estime pertinentes.

Cañaris Noviembre del 2022



Prof. Claudio Céspedes De La Cruz