



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN HUACHO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS:

**LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR
LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I
PARROQUIAL MARIA MADRE DEL ROSARIO HUALMAY**

Presentada por lo

Bach. MINAYA DIAZ SAYDA SOLANGE

Asesor:

DR. LECCA ASCATE DANIEL

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

HUACHO – PERÚ

2018

MIEMBROS DEL JURADO

Mg. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

PRESIDENTE

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

SECRETARIO

Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME

VOCAL

DR. DANIEL LECCA ASCATE

ASESOR

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	6
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	8
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	8
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	9
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.4. JUSTIFICACIÓN	9

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	20
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS	42
2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES	44
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	47
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	47
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	47

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	48
3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1.2 ENFOQUE	48
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	48
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	50
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	51
3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR	51
3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	52
3.5 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	52
3.5.1 PROCESAMIENTO MANUAL	52
3.5.2 PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	52
3.5.3 TÉCNICAS ESTADÍSTICAS.....	53

CAPÍTULO IV: RECURSOS, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

4.1 RECURSOS	54
4.1.1 HUMANOS	54
4.1.2 MATERIALES	54
4.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	55
4.3 PRESUPUESTO.....	55

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1. FUENTES BIBLIOGRAFICAS	56
5.2. FUENTES ELECTRÓNICAS	57

ANEXOS	59
MATRIZ DE CONSISTENCIA	61

INTRODUCCION

Los juegos didácticos como estrategia se para mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial Maria Madre del Rosario – Hualmay, se investigó la relación entre ambas variables considerando en cinco capítulos.

En el capítulo I se trata del planteamiento del problema de investigación, en el mismo que consideramos los puntos como descripción del problema, la formulación del mismo, los objetivos de la investigación y la justificación del estudio.

El Capítulo II, está destinado al marco teórico en el mismo que tratamos los antecedentes teóricos, las bases teóricas dentro del cual se ha considerado los temas relacionados con las variables de este estudio.

En el Capítulo III De la metodología, tratamos sobre el diseño metodológico, la población y la muestra de estudio, la operalización de las variables, la técnica de recolección de datos, así como las técnicas para el procesamiento y el análisis de datos.

El Capítulo IV presentación de los cuadros, gráficos, interpretaciones de datos. Así mismo en este mismo capítulo consignamos el proceso de la prueba de hipótesis.

Finalmente en el Capítulo V se consigna la discusión de resultados, las conclusiones a las que se ha arribado como resultado de tipo proceso de investigación, así como las recomendaciones pertinentes para el tratamiento de la problemática explicada y detallada en la presente tesis.

RESUMEN

La presente tesis de grado: los juegos didácticos como estrategia para mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial Maria Madre del Rosario Hualmay, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: los juegos didácticos, así como también de la variable dependiente: socialización. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: los juegos didácticos inciden en el proceso de la socialización; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada

PALABRAS CLAVES

Los juegos didácticos

Socialización

Aprendizaje

SUMMARY

The present thesis: the didactic games as a strategy to improve the socialization of 3-year-old children of the parochial IEI Maria Madre del Rosario Hualmay, is a research with a descriptive, correlational, critical, proactive approach that permanently searches for the relationship between dependent variable and independent. The theoretical framework of the research work is a bibliographic compilation and consultations of internet documents, of several authors focused on developing the independent variable conceptually: the didactic games, as well as the dependent variable: socialization. For the present investigation, the hypothesis has been raised: didactic games affect the process of socialization; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified.

KEYWORDS

The didactic games

Socialization

Learning

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.

Para Carderera (1865), el juego es “la intervención activa en acciones físicas y mentales placenteras con el fin de alcanzar un deleite emocional. El jugador debe poder dominar sus acciones”.

El juego es la actividad más importante del niño es una actividad innata del ser humano, el niño explora por medio del juego, aprende mientras juega, en nuestra institución educativa observamos que las docentes no explotan esta actividad en el niño y lo deja jugar libremente sin la orientación para el logro de capacidades por esta razón se elaborara una guía de estrategias para que la maestra lo ponga en práctica de manera permanente en el trabajo pedagógico. (Cuenca, 2011)

Para Moreno (2002), el juego infantil es: “el medio de manifestación, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”.

Este problema de investigación es viable que favorecerá a mejorar el trabajo docente.

1.2 . Formulación del problema.

1.2.1 Problema general:

¿En qué medida los juegos Didácticos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay?

1.2.2 Problemas específicos:

¿ En qué medida los juegos Cognitivos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay?

¿ En qué medida los juegos motores se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay?

¿ En qué medida los juegos simbolicos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar el nivel de relación de los juego didácticos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar el nivel de relación de los juegos cognitivos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

Determinar el nivel de relación de los juegos motores con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

Determinar el nivel de relación de los juegos simbolicos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María Madre del Rosario Hualmay.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica.

Debido a la situación problemática de los juegos didácticos en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María Madre del Rosario Hualmay, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la vigencia de las estrategias de enseñanza con las actividades lúdicas y su relación con la creatividad. Es novedoso porque ayuda a implementar metodologías nuevas para ser aplicadas dentro y fuera del aula con los niños y niñas en este nivel, para potenciar la enseñanza aprendizaje, como también una educación de calidad impartida por el docente.

1.4.2 Justificación práctica.

Las estrategias de enseñanza con juegos didácticos cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor importante en el proceso de socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María Madre del Rosario Hualmay.

1.4.3 Justificación metodológica.

Como alternativa de nuestro trabajo docente las estrategias de enseñanza por medio del juego didáctico de los niños de 3 años con nivel de motivación, en tanto tienen relación con su propia vivencia. El desarrollo de estimulación temprana en los niños es necesario especialmente en temprana edad donde fijan su personalidad. Se allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María Madre del Rosario Hualmay.

1.4.4 Justificación social

El resultado de este trabajo tendrá un alto impacto en los niños de 3 años en las actividades de juegos didácticos relacionadas a la creatividad y al desarrollo de muchas habilidades, lo que implica el trabajo práctico por parte del docente, llevando de la mano una expresión más fluida, no estereotipada y con un enfoque distinto al tradicional, orientada a niños a situaciones enriquecedoras y significativas como resultado de una dirección acertada y exitosa.

1.5 Delimitaciones del estudio.

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló con los estudiantes de 3 años de la I.E.I parroquial María Madre del Rosario Hualmay. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el ciclo académico 2019, de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante el primer semestre del año académico 2018, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizara en el año 2019.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la relación entre las estrategias de enseñanzas con juegos didácticos y su desarrollo socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María Madre del Rosario Hualmay.

1.6 Viabilidad del estudio.

1.6.1 Evaluación Técnica

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

- Antecedentes Internacionales:

López (2009), En su tesis “El juego didáctico como estrategia y su efecto en el aprendizaje del movimiento rectilíneo uniforme en estudiantes del 3er grado parroquia Ramón Peraza, Portugal, de la Universidad nacional experimental de los llanos occidentales “Ezequiel Zamora” Núcleo Acarigua Portuguesa. República Bolivariana de Venezuela

Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos se logró demostrar que la enseñanza de la física de noveno (9º) grado a través de las estrategias instrucciones innovadora CRUSIFILETRA MOVIRECPRA. Obtuvieron significativamente mayor aprendizaje en Movimiento Rectilíneo Uniforme, en comparación con aquellos. Estudiantes que en la estrategia tradicional que fue poco significativa en aquellos estudiantes.

- Los juegos didácticos representan una herramienta fundamental para el docente, ya que le permite la enseñanza de los contenidos programáticos de Física de manera significativa, al estimular la participación activa del estudiante, lo que garantiza el éxito en un aprendizaje. Para todas las dimensiones estudiadas de Física que recibieron la enseñanza con la estrategia de CRUSIFILETRA y MOVIRECPRA, fueron altamente creativos en comparación con lo que recibieron la instrucción con la estrategia tradicional.

Amaya (2007), en su tesis “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica, de la Universidad pedagógica nacional Francisco Morazan vice rectoría y posgrado maestría en curriculum.

Conclusiones:

En nuestro país, aunque se inicia la Educación Pre básica en forma tardía, actualmente se le está dando gran importancia, lo que podemos constatar analizando su evolución histórica. Es importante anotar que el nivel Pre básico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público.

El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional.

Actualmente es más importante que el niño conozca cómo usar la computadora, por ejemplo, ubicar las letras y los números que enseñarle a hacer el gráfico de las letras o de los números; el juego toma un nuevo giro, ya que lo importante es que el niño aprenda a operar los juguetes en cuanto a su sistema electrónico. El 100% de los profesores entrevistados que trabajan en el Sistema Público manifestaron que utilizan el Currículo Nacional de Educación Pre básica como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En cambio los

profesores del nivel Privado aunque no desconocen el Currículo Nacional de Educación Pre básica, tienen guías didácticas especiales que les permite planificar y desarrollar su actividad docente.

- **Antecedentes Nacionales**

Olivas, (2008), en su tesis “El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar”, de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN. Perú

Conclusiones:

El juego, es una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales y les ayuda a formar su personalidad, adquiriendo valores y destrezas.

En conclusión, "**El juego, como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar**", es básico, Por tal razón, el Jardín de niños tiene un alto grado de importancia, considerándolo como básico en el aprendizaje, siempre y cuando la educadora esté atenta y no pierda de vista el tipo de juegos que practican los niños, pues éstos deben ser 100% educativos y adecuados a la edad y el fin que se pretende conseguir, por ejemplo: juegos que contribuyan a definir la lateralidad, la escritura, la lectura, etc.

Camacho, (2006), en su tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, de la Pontificia Universidad Católica facultad de Educacion.

Perú

Conclusiones:

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo
- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución

Mendoza (2006) realizó un trabajo de investigación titulado: "El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años del Centro Educativo Barquisimeto, Estado Lara", de la universidad De Lima. Perú.

Conclusiones

Con el objetivo de si el juego como actividad lúdica social es inherente en toda persona cuando esté en la etapa de la infancia y la niñez, utilizó una muestra de 20 niños y niñas. Los procedimientos didácticos son medios que efectivizan el aprendizaje, porque facilitan al educando el contacto directo con las cosas. De allí estriba que esta teoría fundamenta para esta investigación los procedimientos del método inductivo que se utiliza en este trabajo basado en la intuición, la percepción y la observación, llegando a las conclusiones de que: muchas veces el juego o toda actividad lúdica no es adecuadamente orientado a los niños o niñas y que sólo se toma como una parte de descanso y recreación. Asimismo dicha actividad la hacen de manera grupal, pero demuestran actividades individuales, lo cual es un reflejo de la arbitrariedad de los juegos en el hogar.

García (2006), realizó trabajo titulado: "El juego infantil y su influencia en los niños de la I etapa de educación básica de la escuela básica Monterrey, municipio Federación".

Universidad de Trujillo. Perú

Conclusiones

Utilizó una muestra de 25 alumnos, aplicando un diseño experimental y llegó a la conclusión que los niños muchas veces toman o realizan los juegos como una actividad recreativa y en la mayoría de los casos el docente deja al niño al libre albedrío en el juego. De lo antes expuesto se deduce que el juego es una estrategia influyente en las actividades con los niños, pero indispensable conducir las actividades sin que el niño deje de percibir los conocimientos requeridos, de allí se deduce que el docente es el orientador, pero debe ser conductista sin descuidar la motivación y las destrezas de los educandos y finalmente el niño debe conocer el por qué y cómo el juego influye directamente en su aprendizaje.

2.2 Bases teóricas

Fundamentación Psicopedagógica

Froebel, (1840), en su doctrina filosófico-educativa, propone el empleo de la actividad infantil no de modo mecánico, sino espontáneo (método básicamente intuitivo con fines de auto-instrucción y no científico) en la que el niño involucre todo su ser. Manifiesta que el niño se expresa a través de las actividades de la percepción sensorial, el lenguaje y el juguete, en donde el diseño y las actividades que implican movimiento y ritmos son muy importantes, el primer paso sería llamar la atención sobre los miembros de su propio cuerpo y luego llegar a los movimientos de las partes del cuerpo”.

Fundamentación Ontológica

Orozco, (2011) Afirma que el juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. de esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana, la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones, la lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos

VARIABLE JUEGOS DIDACTICOS

Definición de juego.

Según Reyes (2015): El juego tiene un papel muy determinante en la escuela y colabora descomunalmente al desarrollo físico, emocional e intelectual. Por medio de los juego, el niño controla su propio cuerpo y organiza sus movimientos, ordena sus pensamientos, inspecciona el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales

“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003).

Según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas”

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. (Moreno, 2002)

“Moreno 2002, “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

El juego un elemento central en el desarrollo cognitivo del niño.

López (2009), afirma: Muchos estudios actuales sobre el desarrollo cognitivo demuestran, que el juego es una pieza importante, ya que logra que los estudiantes se motiven frente a un determinado tema, sino que es un elemento primordial para el desarrollo de todo niño.

Para Escobar (2016): El juego es una labor, que además de agradable, es necesaria para el desarrollo cognitivo y afectivo del niño. El juego libre beneficia el pensamiento creativo. Los niños tienen escasas ocasiones para jugar independientemente. A veces, se considera que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más provechoso utilizar el tiempo en algo útil. A través de los juegos, los niños comienzan a entender cómo actúan las cosas, lo que se debe y no se debe hacer, descifrando las reglas”

Objetivos de los juegos didácticos.

Ortiz (2009), “sostiene que los objetivos de los juegos didácticos son: Enseñar a los niños a tomar decisiones ante las dificultades que se presentan en la vida; garantizan que se obtenga una experiencia del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los niños”.

Características de los juegos didácticos.

Al respecto Ortiz (2009), también menciona que las características principales de los juegos didácticos son: “Exigen que se aplique los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con este; son usados para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para desarrollar las habilidades de los niños; aceleran la adaptación de los niños a sus procesos sociales dinámicos; despiertan el interés de los contenidos; generan la necesidad de adoptar decisiones; crean en ellos las

habilidades del trabajo interrelacionado para la colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.”

Para Reyes (2015) Las características del juego son: Espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del alumno o alumna, que al mismo tiempo le permite aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente este haciendo uso de sus destrezas habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le pueden presentar como estrategias que ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje.

Ahora bien, como dice Moreno (2002) “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos”

Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”

Reyes (2015) define varias características del juego entre las cuales se pueden nombrar: “Despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas”.

Importancia de los juegos didácticos.

“Enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que

participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (Sarlé, 2006)

Ventajas de los juegos didácticos.

Según Muñoz (2014), dice que las ventajas de los juegos didácticos son:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido”.

Dimensiones de la variable juegos didácticos.

Juegos motrices

Cuenca (2011), sostiene que: “son aquellos juegos donde predomina la actividad física en forma de movimiento, destrezas, coordinación del ojo y la mano, del ojo y el pie, el equilibrio y otras aptitudes dependiendo de las edades de quienes participen”.

El diccionario de Ciencias del Deporte define el juego motor como “el juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad social”. (Gómez, 2012)

“Contreras, 2006 postula tres condiciones para este concepto que han de ser coincidentes, como son la posibilidad de ganar y el riesgo a perder la existencia de reglas de juego y movimiento real, en el sentido de que si no hay movimiento no hay juego. Y para Navarro el juego motor se explica a través de la significación motriz: entendiendo por esta el grado de motor suficiente de empleo de sistemas de movimientos que comparten paralelamente intención decisión y ajuste de la motricidad a sus contextos sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros y todo ello bajo la lógica de las situaciones. (Contreras, 2006)

Importancia del Juego Motor

“La importancia que presenta el tratamiento didáctico de los juegos motores en el desarrollo evolutivo del alumno en la etapa de primaria. Entre otros aspectos el juego permite mantener en el equilibrio humano explotar y afianzar la autonomía en el medio, vivir experiencias cercanas a los intereses de los alumnos y alumnas y en definitiva es una forma de expresión relación y comunicación que resulta indispensable para alcanzar un completo y armónico desarrollo. En este sentido el juego será empleado para fomentar actitudes cooperativas entre los alumnos y las alumnas a partir de situaciones de carácter socio motor

al mismo tiempo que servirá como elemento vehiculador de contenidos propios de otros los bloques de forma motivante. (Baró, 2015)

Por las características evolutivas de los alumnos y alumnas a las que va dirigida siguiendo las aportaciones que al respecto han establecido autores como Blazquez, Piaget, Parlebas o Lavega, podemos considerar que estos alumnos/as se encuentran en plena fase de desarrollo de las operaciones concretas y por tanto así aceptamos que el juego es un factor inherente al desarrollo humano paralelamente a este proceso evolutivo discurrirá también en forma de organizar y realizar los juegos cosa que determina el papel e profesor en cada uno de estos estudios lúdicos”. (Baró, 2015)

Clasificación evolutiva del juego motor

Moreno, (2002) los ha llamado juegos motores y aún tiene vigencia y claridad esta denominación porque circunscribe exactamente a efectos de ser claros en el momento de seleccionar actividades que correspondan específicamente al área de la educación física, los juegos con acento en aspectos corporales y motrices. Con este criterio puede realizarse una clasificación de juegos por el tipo de tarea motora de base; juegos de correr, de saltar, de lanzar, etc., lo cual ha sido bien realizado por Erika y Hugo Dobler pero también pueden ordenar de otra forma para responder con mayor justeza al concepto d integración de la personalidad en todas sus facetas a partir de las actividades físicas.

Juego Simbolico

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, el juego simbólico es muy importante en los niños de 4 a 5 años ya que ayuda al desarrollo del lenguaje, comunicación, creatividad e imaginación (Apugllon & Vallejo, 2016).

“Inicialmente el niño empieza a jugar sólo y más tarde juega en grupo; primero jugará al lado de otros niños, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños, participando en una trama lúdica” (Muñoz, 2014).

Herrera & Salas, (2016) el juego simbólico se da entre los dos años y los seis o siete años, según la madurez de cada niño, e irá evolucionando y ganando complejidad a medida que vayan creciendo, esta actividad les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza.

Importancia del juego simbólico

Herrera & Salas, (2016) el juego simbólico se da entre los dos años y los seis o siete años, según la madurez de cada niño, e irá evolucionando y ganando complejidad a medida que vayan creciendo, esta actividad les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza.

Beneficios del juego simbólico

Carrasco (2016) manifiesta los siguientes beneficios del juego simbólico:

- “Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.

- Con el tiempo, el juego se va transformando y se parece cada vez más a la realidad”.

Juegos Sensoriales.-

Según Baró (2015) “Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, Para ver a qué saben, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos”.

Variable socialización

Dimensiones de la variable socialización

La socialización:

“Es el conjunto de procesos psicosociales por los que el individuo se desarrolla históricamente como una persona y como miembro de una sociedad a través de una socialización primaria, el individuo adquiere un mundo y desarrolla una identidad personal. Mediante la socialización secundaria la persona pasa a formar parte de distintos submundos institucionalizados o no, al interior de la sociedad. El adquirir un mundo supone que el individuo pasa a formar parte de una realidad objetiva, material, y social, y que asume una visión del mundo, haciendo suyo un esquema cognoscitivo y un marco valorativo de referencia. La identidad de cada persona está referida a un contexto objetivo concreto a un mundo de relaciones sociales y un universo de símbolos valores y normas”. (Baró, 2015)

Así mismo en su artículo nos menciona:

“La socialización es el proceso a través del cual el ser humano empieza a aprender el modo de vida de su sociedad, a adquirir una personalidad y a desarrollar la capacidad de obrar a la vez como individuo y como miembro del grupo. (Baró, 2015)

Desde muy temprana edad, el niño aprende de los demás el comportamiento que se espera de él y a saber qué tipo de persona es él, y de esta forma va aceptando su rol o sus posibles roles dentro de la sociedad. Como la vida del individuo se divide en etapas biológicas de crecimiento, el proceso de socialización es continuo y permanente, para que este pueda adaptarse a las nuevas situaciones. (Baró, 2015)

“Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra. La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad. (Baró, 2015)

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad”. (Baró, 2015)

Agentes de socialización – vinculación

“Al hablar de agentes de socialización entendemos que éstos son las personas e instituciones que se ocupan de que la interiorización de la estructura social se haga efectiva, se puede afirmar que cada una de las personas con las que interaccionamos en nuestra vida cotidiana es un agente socializador, siempre y cuando posea la capacidad de influir en nuestro comportamiento en la dirección que él mismo marca y que, normalmente, coincide con la

orientación aceptada socialmente. Dentro de este proceso de interacción, los agentes poseen distintas posibilidades de influencia, acotadas en el tiempo y en función de las estructuras de relación establecidas, si bien utilizan una amplia gama de reforzadores con la intención de modificar y adaptar la conducta en la dirección preestablecida socialmente. Consideran que también las personas socializadas mantienen sobre los agentes de socialización un poder potencial, que difícilmente podría traducirse a un determinado porcentaje del total de la influencia que se pone en juego en la relación socializadora, pero que, indudablemente, mantiene un margen de indeterminación sobre el producto final de esa relación. Podríamos poner como ejemplo, el proceso de disminución de la influencia socializadora de la relación padres-hijos”. (Rojas, 2016)

Importancia

“El Proceso de Socialización es importante para el desarrollo humano individual y social. En la Socialización Temprana desempeñan un importante papel los mediadores sociales, un ambiente Socio-Cultural afectivo adecuado incide en el desarrollo de las facultades del niño. La socialización es el proceso básico de transmisión-adquisición-interiorización cultural que garantiza la reproducción y continuidad cultural. Mediante la socialización aprendemos, 28 adquirimos, interiorizamos y nos adaptamos a los requerimientos y a las pautas culturales - desde las normas hasta los valores- de la sociedad en la que nos ha tocado vivir.” (Rojas, 2016)

DIMENSIONES DE LA VARIABLE PROCESO DE SOCIALIZACION

En el proceso de la socialización se da en 2 partes principales como es la familia y la socialización en el colegio y grupos (Tribu, 2010)

SOCIALIZACIÓN PRIMARIA:

“Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar.

Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. La socialización primaria es generalmente la fase más importante y suele tener lugar en la familia”. (Tribu, 2010)

SOCIALIZACIÓN SECUNDARIA:

“Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. El individuo va socializándose durante toda su vida; sin embargo, una vez que llega a adulto ha superado la parte más fundamental y decisiva del proceso y entra en la fase correspondiente a la adultez. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. Las relaciones se establecen por jerarquías”. (Tribu, 2010)

2.3 Definiciones conceptuales

Juego

Según Reyes (2015): El juego tiene un papel muy determinante en la escuela y colabora descomunalmente al desarrollo físico, emocional e intelectual. Por medio de los juego, el niño controla su propio cuerpo y organiza sus movimientos, ordena sus pensamientos, inspecciona el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales.

Juegos Didácticos

Al respecto Ortiz (2009), también menciona que las características principales de los juegos didácticos son: “Exigen que se aplique los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con este; son usados para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para desarrollar las habilidades de los niños; aceleran la adaptación de los niños a sus procesos sociales dinámicos; despiertan el interés de los contenidos; generan la necesidad de adoptar decisiones; crean en ellos las habilidades del trabajo interrelacionado para la colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.”

La socialización:

“Es el conjunto de procesos psicosociales por los que el individuo se desarrolla históricamente como una persona y como miembro de una sociedad a través de una socialización primaria, el individuo adquiere un mundo y desarrolla una identidad personal. Mediante la socialización secundaria la persona pasa a formar parte de distintos submundos institucionalizados o no, al interior de la sociedad. El adquirir un mundo supone que el individuo pasa a formar parte de una realidad objetiva, material, y social, y que asume una

visión del mundo, haciendo suyo un esquema cognoscitivo y un marco valorativo de referencia. La identidad de cada persona está referida a un contexto objetivo concreto a un mundo de relaciones sociales y un universo de símbolos valores y normas”. (Baró, 2015)

Juego Simbólico

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, el juego simbólico es muy importante en los niños de 4 a 5 años ya que ayuda al desarrollo del lenguaje, comunicación, creatividad e imaginación (Apugllon & Vallejo, 2016).

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos Didácticos podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los juegos cognitivos podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

Los juegos motores podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

Los juegos sensoriales podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Tipo de la Investigación

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional.

Descriptiva; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel de relación de una variable sobre otra. (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

Por la modalidad del procesamiento de la información es cuantitativa porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, establece la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa porque emplea la encuesta a los alumnos. (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

3.1.2. Diseño de la investigación

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: importancia del juego y aprendizaje.

Bajo este enfoque no experimental, el diseño que consideramos apropiado para la investigación es la transversal ya que los datos son recolectados en un solo momento o tiempo único, buscando describir las variables del estudio y analizar su incidencia e interrelación.

A su vez, esta investigación corresponde al correlacional porque lo que en esta investigación buscamos es analizar las relaciones existentes entre las variables de estudio. (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

3.2 Población y muestra

La Institución Educativa cuenta con una población estudiantil de 90 alumnos distribuidos en tres aulas 3 años con 30 niños, 4 años con 32 y 5 años con 32 niños distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1. Población de estudio

Años	Cantidad
3 años	25
4 años	32
5 años	32
Total	92

Muestra

Para nuestro trabajo de investigación hemos considerado el aula de 3 años, los cuales suman un total de 25 alumnos (10 hombres y 15 mujeres).

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

Se utilizarán las siguientes técnicas:

Técnica de Observación: Con la finalidad de describir el problema de investigación y evidenciar las debilidades que presentan los niños y docentes en determinados aspectos.

Técnica de Encuesta: Con el propósito de verificar objetivamente los avances y dificultades en los niños y niñas.

Técnica de Fichaje: Se utilizará esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

3.3.2 Descripción de los instrumentos

Ficha de Observación: Este instrumento se empleará para recoger información sobre los niños y niñas de la muestra.

Cuestionarios: se aplicará según modelo del anexo.

Libreta de notas: En donde se registrarán las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación

Fichas bibliográficas: se elaborarán fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.4. Método de investigación

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, (Importancia del juego y el aprendizaje); asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la Operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos. (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a. Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo de la variable juegos didácticos fue la encuesta y el instrumento aplicado fue la de Ficha de observación (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

b. Validez de los instrumentos

Se entiende Validez según la definición dada por Hernández et. al. (2010) “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201). Según Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R. (2006). definen la **Validez de expertos**, como “la que se refiere al

grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión de acuerdo con “voces calificadas”.

Por tanto para la validación de nuestro instrumento se realizó en base a estos conceptos teóricos, utilizando para ello procedimiento de juicio de expertos calificados que determinaron la adecuación de los ítems de nuestro respectivo instrumento.

3.6. Métodos de análisis de datos

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión. (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático StatisticalPackagefor Social Sciences versión 19.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

Inferencial Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base

de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se aplicara la fórmula del **Chi- Cuadrado** que permite contrastar la hipótesis de independencia, la cual será analizado e interpretado.

$$x^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Para probar nuestras hipótesis de trabajo, vamos a trabajar con las **TABLAS DE CONTINGENCIA** o de doble entrada y conocer si las variables cualitativas categóricas involucradas tienen relación o son independientes entre sí. El procedimiento de las tablas de contingencia es muy útil para investigar este tipo de casos debido a que nos muestra información acerca de la intersección de dos variables.

La prueba **Chi cuadrado** sobre dos variables cualitativas categóricas presentan una clasificación cruzada, se podría estar interesado en probar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas variables, conduciendo entonces a una **prueba de independencia Chi cuadrado**.

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

3.7.3. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis

Los datos suelen organizarse en tablas de doble entrada en las que cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica).

Como resultado de esta clasificación, las frecuencias (el número o porcentaje de casos) aparecen organizados en casillas que contienen información sobre la **RELACIÓN ENTRE AMBOS CRITERIOS**. A estas frecuencias se les llama tablas de contingencia.

Al realizar pruebas de hipótesis, se parte de un valor supuesto (hipotético) en parámetro poblacional. Después de recolectar una muestra aleatoria, se compara la estadística muestral, así como la media(\bar{x}), con el parámetro hipotético, se compara con una supuesta media poblacional. Después se acepta o se rechaza el valor hipotético, según proceda.

Paso 1: Plantear la hipótesis nula(H_0) y la hipótesis Alternativa(H_a)

Se plantea primero la hipótesis nula (H_0) y se lee **H subcero**. La H significa “**Hipótesis**” y el subíndice cero indica “**no hay diferencias**”

Hipótesis Nula. Afirmación o enunciado acerca del valor de un parámetro poblacional.

Hipótesis Alternativa. Afirmación que se aceptara si los datos muestrales proporcionan amplia evidencia de que la Hipótesis Nula

Paso 2: Seleccionar el nivel de significancia

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la Hipótesis nula cuando es verdadera.

Debe tomarse una decisión de usar el nivel **0.05** (nivel del 5%), el nivel de 0.01, el 0.10 o cualquier otro nivel entre 0 y 1. Generalmente se selecciona el nivel **0.05** para proyectos de investigación de consumo; el de **0.01** para aseguramiento de la calidad, para trabajos en medicina; 0.10 para encuestas políticas.

La prueba se hará a un nivel de confianza del 95% y a un nivel de significancia de 0.05.

Paso 3: Calcular el valor estadístico de la prueba

Será imprescindible señalar al estadístico **Chi-cuadrado**, ya que este es el estadístico que nos va a permitir contrastar la relación de dependencia o independencia entre las dos variables objeto de estudio.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Opcionalmente se pueden calcular otras medidas de asociación como: Correlaciones, Coeficiente de contingencia, Phi y V de Cramer para **variables cualitativas nominales** y los estadísticos: Gamma, d de Sommers, Tau b de Kendall para **variables cualitativas ordinales**.

Paso 4: Formular la regla de decisión

Una regla de decisión es un enunciado de las condiciones según las que se acepta o se rechaza la Hipótesis Nula. La región de rechazo define la ubicación de todos los valores que son demasiados grandes o demasiados pequeños, por lo que es muy remota la probabilidad de que ocurran según la Hipótesis Nula verdadera.

Operacionalización de variables

Dimensiones	N ítems	Categorías	Intervalos
Los juegos cognitivos	5	Bajo	5 -11
		Medio	12 -18
		Alto	19 -25
Los juegos motores	5	Bajo	5 -11
		Medio	12 -18
		Alto	19 -25
Los juegos sensoriales	5	Bajo	5 -11
		Medio	12 -18
		Alto	19 -25
Los juegos	15	Bajo	15 -34
		Medio	35 -54
		Alto	55 -75

Dimensiones	N ítems	Categorías	Intervalos
Socialización Primaria	1	En Inicio	00-10
Socialización Secundaria	1	En Proceso	11-13
Socialización		Logro previsto	14-17
		Logro destacado	18-20

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

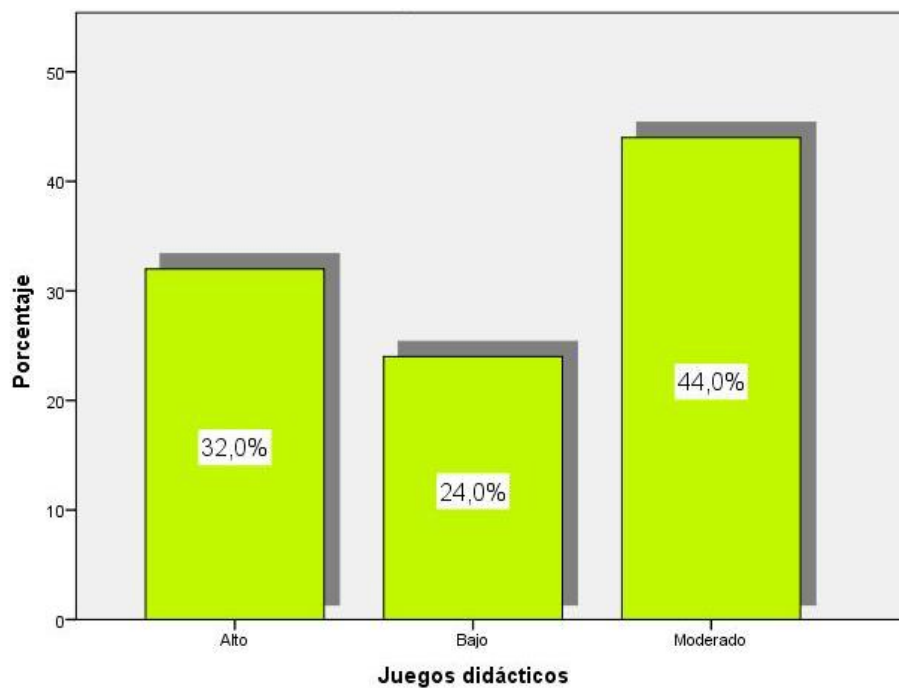
TABLA 3

Juegos didácticos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	32,0	32,0	32,0
	Bajo	6	24,0	24,0	56,0
	Moderado	11	44,0	44,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 44,0% de los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos didácticos, un 32,0% consiguieron un nivel alto y un 24,0% obtuvieron un nivel bajo

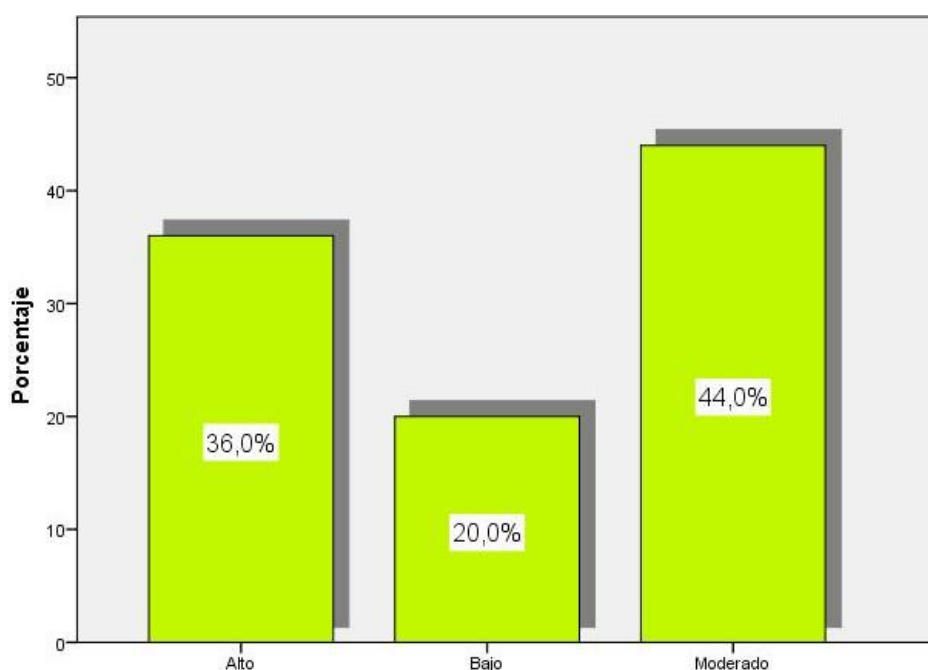
TABLA 4
Socialización

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	9	36,0	36,0	36,0
Bajo	5	20,0	20,0	56,0
Moderado	11	44,0	44,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



Socialización

De la fig. 3, un 44,0% de niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay alcanzaron un nivel moderado en la variable socialización, un 36,0% consiguieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 5

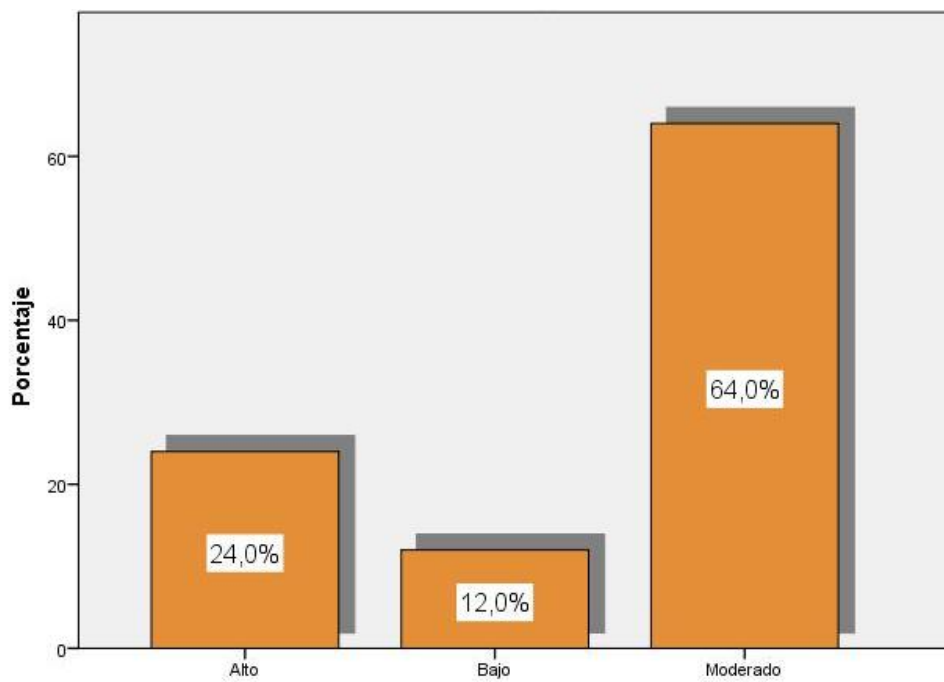
Juegos Sensoriales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	24,0	24,0	24,0
	Bajo	3	12,0	12,0	36,0
	Moderado	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



Juegos cognitivos

De la fig. 5, un 64,0% de niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos sensoriales, un 24,0% consiguieron un nivel alto y un 12,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 6

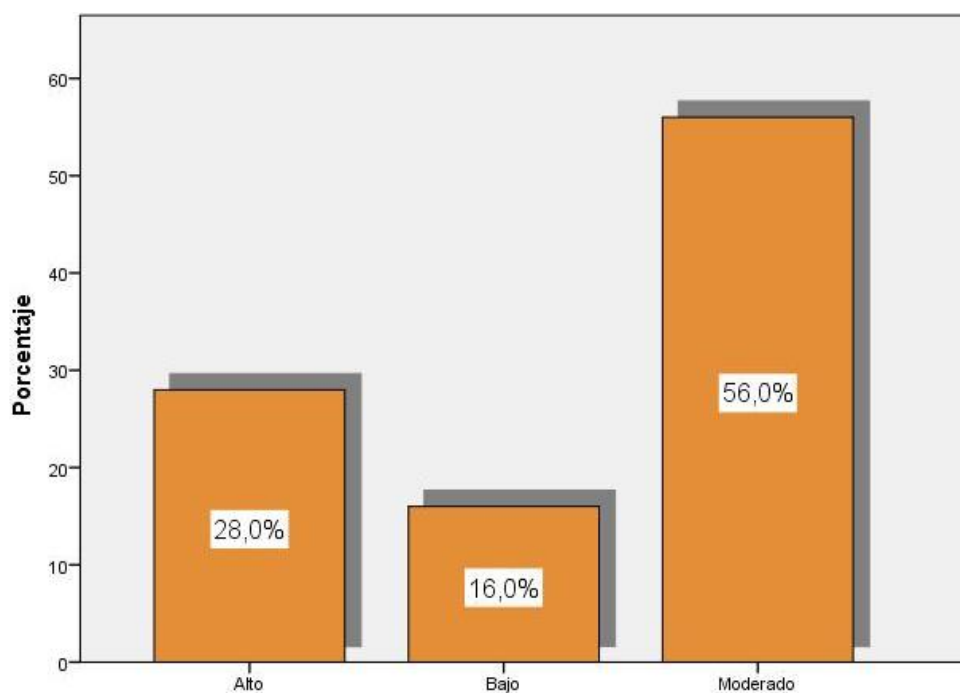
Juegos Motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	28,0	28,0	28,0
	Bajo	4	16,0	16,0	44,0
	Moderado	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



Juegos Motores

De la fig. 6, un 56,0% de niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos motores, un 28,0% consiguieron un nivel alto y un 16,0% obtuvieron un nivel bajo.

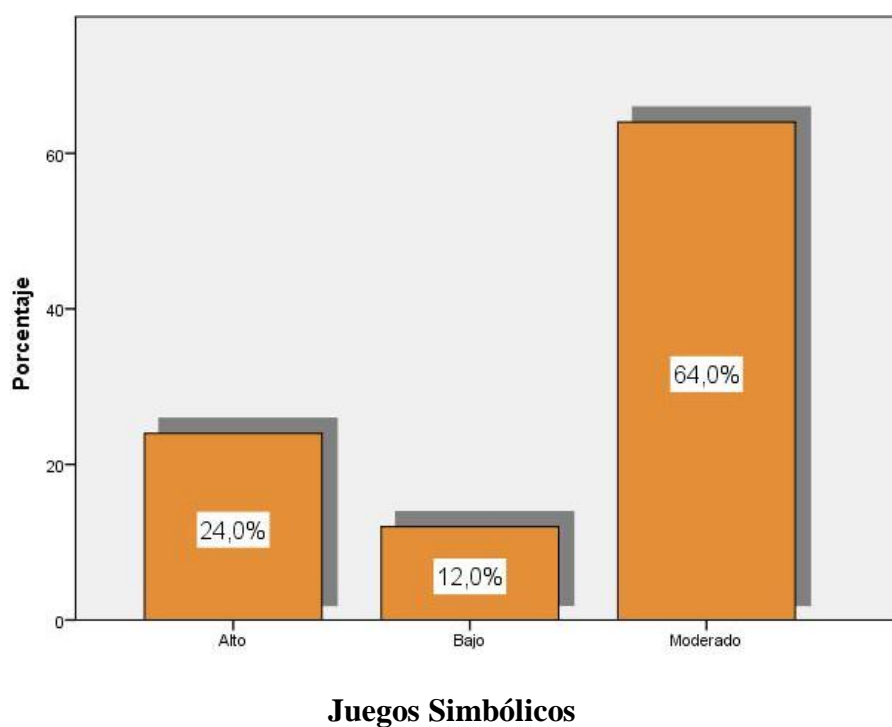
TABLA 7
Juegos Simbólicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	24,0	24,0	24,0
	Bajo	3	12,0	12,0	36,0
	Moderado	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 7, un 64,0% de niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos simbólicos, un 24,0% consiguieron un nivel alto y un 12,0% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Prueba de Normalidad de Kolmogorov – Smirnov

La tabla 11 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov - Smirnov (K-S). Se observa que las variables y no se aproximan a una distribución normal ($p < 0.05$). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

Tabla 11

Resultados de la prueba de bondad de ajuste Kolmogorov – Smirnov

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Simbólicos	,870	25	,004
Motores	,905	25	,024
Sensoriales	,894	25	,013
Juegos didácticos	,897	25	,016
Socialización primaria	,889	25	,010
Socialización secundaria	,710	25	,000
Socialización	,900	25	,018

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: El uso de los juegos didácticos se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Hipótesis nula H₀: El uso de los juegos didácticos no se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Tabla 12

El uso de juegos didácticos y Socialización

Coefficiente de correlación	1,000	,854**
Sig. (bilateral)	.	,000
N	25	25
Coefficiente de correlación	,854**	1,000
Sig. (bilateral)	,000	.
N	25	25

I (bilateral).

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.854$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el uso de los juegos y el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

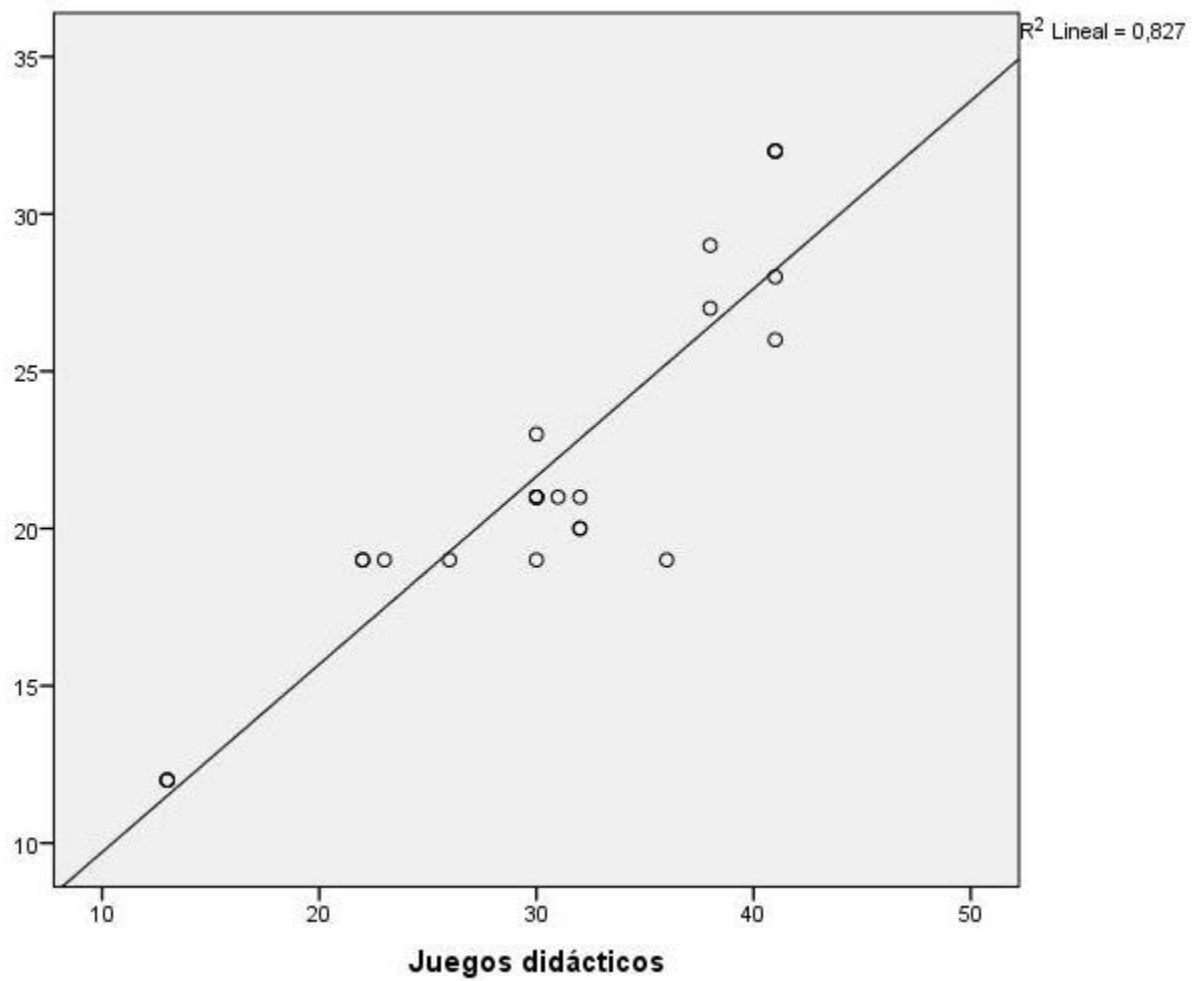


Figura 9. El uso de juegos didácticos y el desarrollo de de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: El uso de los juegos sensoriales se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Hipótesis nula **H0**: El uso de los juegos sensoriales de dramatización no se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Tabla 13

El uso de juegos Sensoriales y el desarrollo de la socialización

Coefficiente de correlación	1,000	,669**
Sig. (bilateral)	.	,000
N	25	25
Coefficiente de correlación	,669**	1,000
Sig. (bilateral)	,000	.
N	25	25

1 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.669$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre el uso de los juegos sensoriales se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

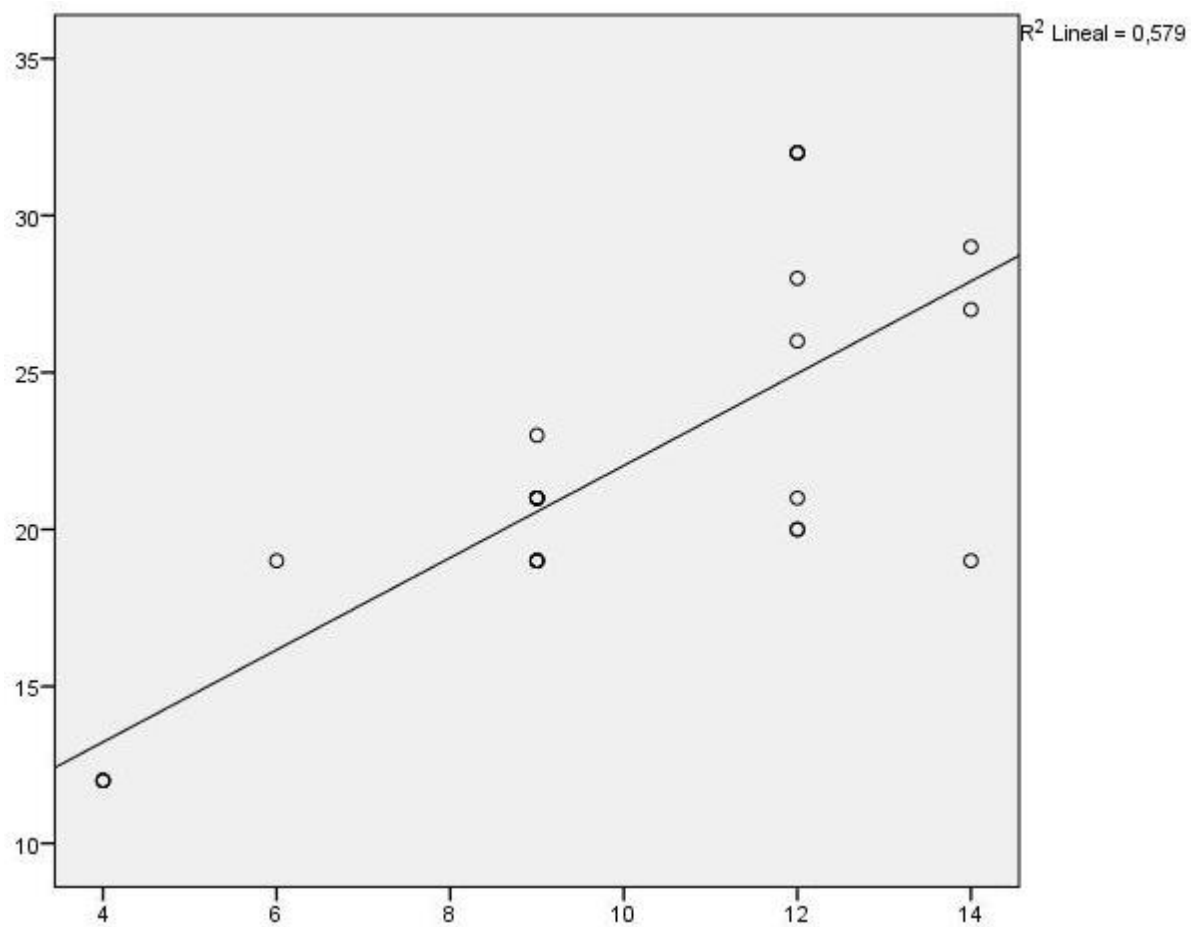


Figura 10. El uso de juegos sensoriales y socialización

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: : El uso de los juegos motores se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Hipótesis nula **H0**: : El uso de los juegos motores no se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Tabla 14

El uso de juegos motores y la socialización

Coefficiente de correlación	1,000	,873**
Sig. (bilateral)	.	,000
N	25	25
Coefficiente de correlación	,873**	1,000
Sig. (bilateral)	,000	.
N	25	25

1 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.873$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre el uso de los juegos motores se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

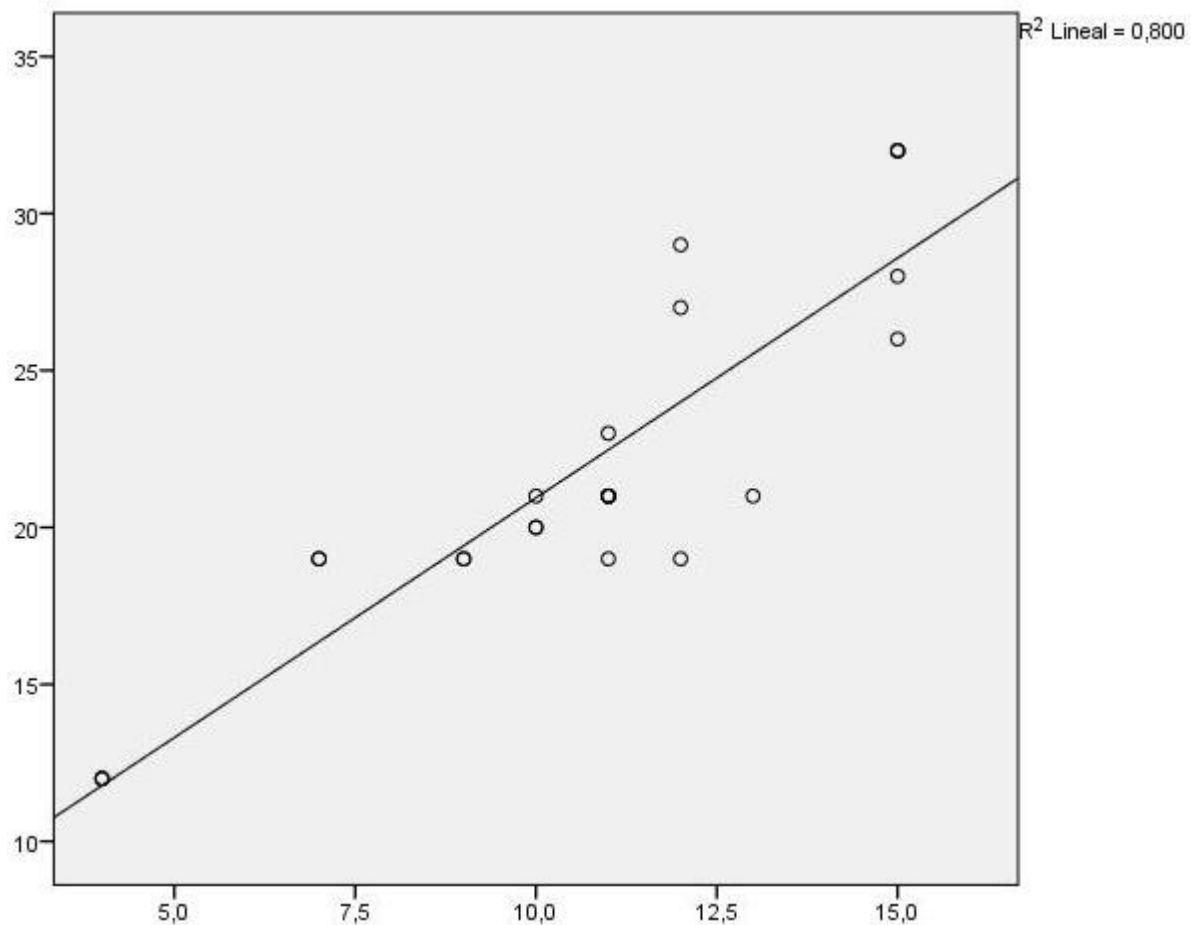


Figura 11. El uso de juegos motores y socialización

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: El uso de los juegos simbólicos se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.

Hipótesis nula **H0**: El uso de los juegos simbólicos se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Tabla 15

El uso de juegos simbólicos y Socialización

Coefficiente de correlación	1,000	,911**
Sig. (bilateral)	.	,000
N	25	25
Coefficiente de correlación	,911**	1,000
Sig. (bilateral)	,000	.
N	25	25

1 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.911$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre el uso de los juegos sensoriales se relaciona con el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

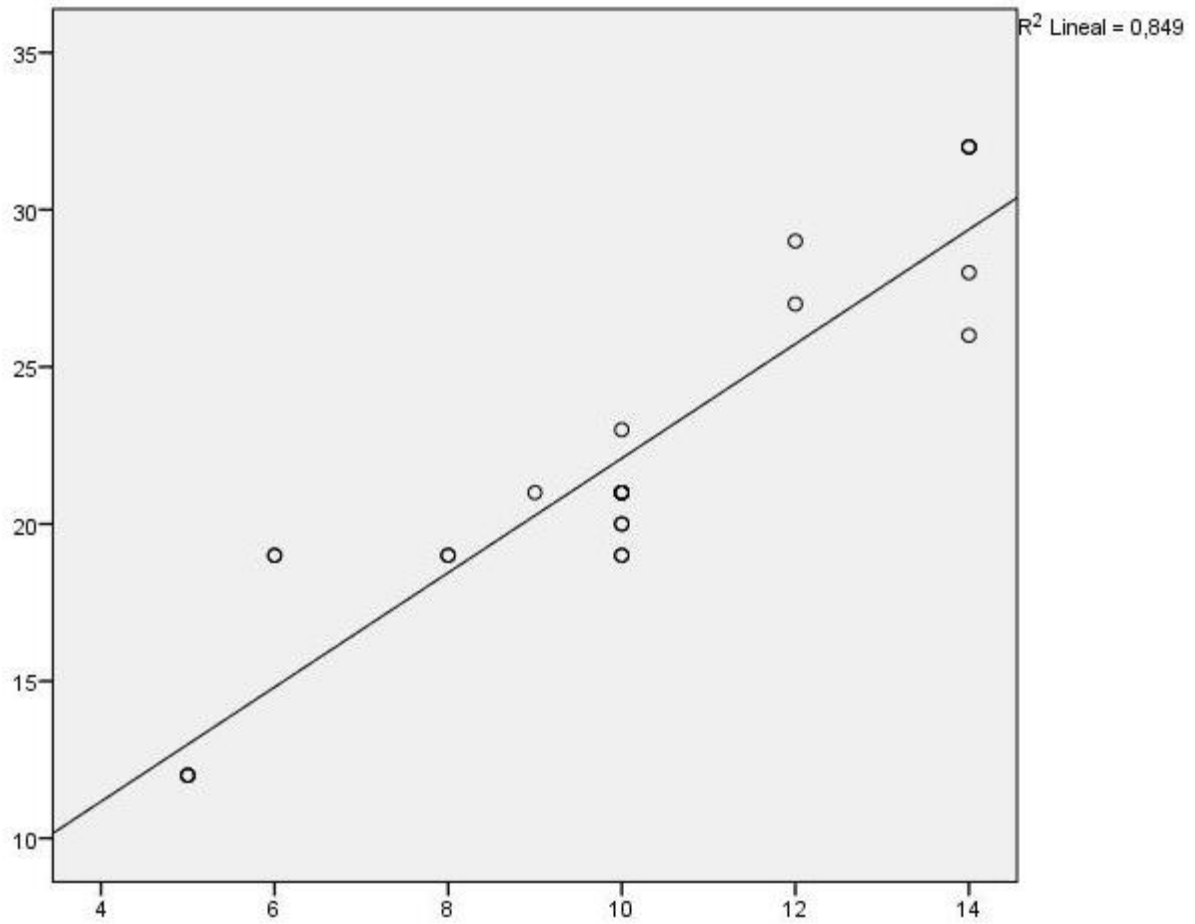


Figura 12. El uso de juegos sensoriales y socialización

Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- 1. Primera:** Existe relación significativa entre el uso de los juegos didácticos y el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.854, representando una **muy buena** asociación.
- 2. Segunda:** Existe una relación significativa entre el uso de los juegos cognitivos y el desarrollo socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.669, representando una **buena** asociación.
- 3. Tercera:** Existe una relación significativa entre el uso de los juegos motores y el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.873, representando **muy buena** asociación.
- 4. Cuarta:** Existe una relación significativa entre el uso de los juegos sensoriales y el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.911, representando una **muy buena** asociación.

Recomendaciones

Se recomienda considerar en la programación diaria los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Utilizar los juegos didácticos con propósitos pedagógicos.

Los juegos cognitivos desarrollan el pensamiento creativo, desarrollan habilidades y capacidades para resolver problemas.

CAPÍTULO V:

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes Bibliográficas

Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.

Carderera, D. (1865). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.

Cuenca, M. (2011). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.

Gomez, J. (2012). *La educación física en el nivel primario*. Buenos Aires. Argentina: Editorial STADIUM S..R.L.

Ortiz, O. (2009). *Educación infantil*. Argentina: Editorial Litoral

Rojas, S. S. (2016). *Proceso de Socializacion*. España: Editorial Conducta humana.

Fuentes Hemerográficas

Amaya, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*.

(Tesis de Maestría) Universidad pedagógica nacional Francisco Morazan. Honduras.

Camacho, Y. (2006). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*, (Tesis de Pregrado) De la Pontificia Universidad Católica facultad de Educación. Perú

Escobar, A. (2016). *El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica De Ambato: Ambato-Ecuador.

Froebel, M. (1840). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Psikolibro*, 1(19).

- García, M. (2006). *El juego infantil y su influencia en los niños de la I etapa de educación básica de la escuela básica Monterrey, municipio Federación*. (Tesis de Maestría). Universidad de Trujillo. Perú
- López, J. (2009), *El juego didáctico como estrategia y su efecto en el aprendizaje del movimiento rectilíneo uniforme en estudiantes del 3er grado parroquia Ramón Peraza, Portugal*. (Tesis de Pregrado). Universidad nacional experimental de los llanos occidentales “Ezequiel Zamora” Núcleo Acarigua Portuguesa. República Bolivariana de Venezuela
- Mendoza, L. (2006). *El juego infantil y su influencia en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años del Centro Educativo Barquisimeto, Estado Lara*. (Tesis de Pregrado). Universidad De Lima. Perú.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).
- Olivas, A. (2004). *El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar*. (Tesis de Maestría). Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN. Ecuador.
- Reyes, E. (2015). *Influencia del juego en el desarrollo integral de los niños de la unidad educativa cleopatra Fernández de castillo, de la ciudad de Machala, periodo 2014 – 2015*. (Tesis de pregrado). Universidad técnica de machala. Ecuador.
- Tribu, B. (2010). *Para criar un niño hace falta una tribu entera*. *La Socialización Infantil* 10(04).

Fuentes Electrónicas

- Apugllon, V., & Vallejo, H. (2016). Rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico en los niños y niñas. *Bitstream* Recuperado de:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3381/1/UNACH-FCEHT-TGE.PARV-2017-000014.pdf>

Baró, M. (2015). El Proceso de Socialización. *El psicoasesor*. Recuperado de:

<http://elpsicoasesor.com/el-proceso-de-socializacion-martin-baro/>

Carrasco, A. (2016). El juego simbólico en el desarrollo social. *Bitstream*. Recuperado de:

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>

Contreras, O. (2006). Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas. (Tesis de Maestría) Universidad de Castilla LA Mancha.

Recuperado de <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/capacitacion>

Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R. (2006). Metodología de la Investigación.

Recuperado de:

https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Herrera, M., & Salas, A. (2016). Importancia del juego simbólico. *Integratek*. Recuperado de:

<http://integratek.es/es/la-importancia-del-juego-simbolico/>

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa 21(09)*. Recuperado de

http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Muñoz, M. (2014). La importancia del juego en el desarrollo infantil. *Psicología por la vida*.

Recuperado de: <http://psicologiaporlavida.blogspot.com/2014/01/el-juego-un-contexto-dedesarrollo-y.html>

Orozco, R. (2011). Actividades lúdicas. *Slideshare*. Recuperado de:

<http://es.slideshare.net/rosaorozco/actividades-ludicas-8180983>

ANEXOS

CUESTIONARIO

1) Considera que la I.E.P. cuenta con las áreas necesarias para recrear el aprendizaje de los niños.

a) Suficiente b) Insuficiente

2) En las ultimas capacitaciones que asistió le informaron acerca de la enseñanza-aprendizaje a través de la actividad lúdica?

a) Mucho b) Bastante c) Regular d) Poco e) Nada

3) ¿Propone juegos o ejercicios de movimiento de brazos durante las sesiones de aprendizaje?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

4) ¿Promueve juegos o ejercicios de movimientos de piernas durante las sesiones de aprendizaje?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

5) ¿Se vale del juego para la educación de los sentidos en sus niños?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

6) ¿Aproximadamente cuantas veces cree Ud. Que utilizo el juego para la educación de los sentidos en sus niños, durante el presente año escolar

a. 0 a 10 b. 10 a 20 años c. 30 a 40 años d. Más veces

7) ¿Cuántos juegos para el desarrollo de los sentidos conoce?

a. 0 a 5 b. 6 a 10 c. 11 a 15 d. Muchos más

8) En su aula con cuantos juegos didácticos para el desarrollo de los sentidos cuenta?

a. 0 a 2 b. 3 a 5 c. 6 a 10 d. Muchos más

9) Realiza juegos de experimentación con sus niños en el aula o en el campo.

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I PARROQUIAL MARIA MADRE DEL ROSARIO HUALMAY	PROBLEMA GENERAL ¿ En qué medida los juegos Didácticos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay?	OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de relación de los juego didácticos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos Didácticos podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.	VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos didácticos	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional	MÉTODO Científico	ALUMNOS Población: 120 Muestra: 30
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿ En qué medida los juegos Cognitivos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay? ¿En qué medida los juegos volitivos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay? ¿En qué medida los juegos afectivos se relacionan con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el nivel de relación de los juegos cognitivos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay. Determinar el nivel de relación de los juegos volitivos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay. Determinar el nivel de relación de los juegos afectivos con la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.	HIPÓTESIS ESPECIFICAS . Los juegos cognitivos podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay. Los juegos volitivos podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay. Los juegos afectivos podrán mejorar la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I parroquial María madre del rosario Hualmay.	VARIABLE DEPENDIENTE socialización	DISEÑO No experimental	INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	MUESTRA Estudiantes de 3 años.

	madre del rosario Hualmay?						
--	-------------------------------	--	--	--	--	--	--