



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO DE LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 650
PUEBLO VIEJO HUAURA**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

Nivel INICIAL

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

Presentada por:

FLORES ARANDA KELLY DE LOS ANGELES

Asesor(a):

Mg. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL

HUACHO – PERÚ

2019

MIEMBROS DEL JURADO

PRESIDENTE

Mg. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

SECRETARIO

Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

VOCAL

Mg. ESPERANZA SANTOS PALOMINO

ASESOR

Mg. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL

ÍNDICE

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	8
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	9
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	9
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	10
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
1.4. JUSTIFICACIÓN	11
1.5. DELIMITACIONES DEL ESTUDIO	12
1.6. VIABILIDAD DEL ESTUDIO	12

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	18
2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES	25
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	26
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL	26
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	26

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	29
------------------------------	----

3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	29
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	29
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	28
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	30
3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR	30
3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	30
3.5 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	31
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	
4.1 CUADROS ESTADÍSTICOS	33
4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	37
4.1.1 CONCLUSIONES	45
4.1.2 RECOMENDACIONES	46
CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA	
5.1. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	47
5.2. FUENTES ELECTRÓNICAS	48
ANEXOS	49
MATRIZ DE CONSISTENCIA	50

INTRODUCCIÓN

Russel (1983) considera que “la actividad lúdica se escapa a una definición determinada, pero dice: el juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza”.

El presente trabajo de investigación consta de cinco capítulos, que se detallan a continuación:

El CAPÍTULO I.- Aquí se desarrolla el tema en sí del trabajo, relacionando el problema con las variables Motivación y Desempeño Laboral, tanto general como específicas, además se detalla la justificación y los respectivos objetivos del presente trabajo de investigación.

El CAPÍTULO II.- En el presente capítulo se resuelve la parte metodológica, haciendo referencia a los antecedentes y fundamentos.

El CAPÍTULO III.- En este capítulo, hallamos el enfoque, las herramientas usadas en la recolección de datos y su procesamiento.

El CAPÍTULO IV.- En este capítulo encontramos los resultados, tanto el análisis como su respectiva interpretación, también encontramos las hipótesis, usamos la prueba del chi cuadrado como prueba estadística, luego de ver los resultados analizamos para ver las conclusiones.

El CAPÍTULO V.- Se fija las conclusiones, seguidamente planteamos las recomendaciones.

RESUMEN

La presente tesis de grado: LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 650 PUEBLO VIEJO, 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 DIDACTICOS, así como también de la variable dependiente: DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: LOS JUEGOS DIDACTIVOS inciden en el DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION; 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

Juegos Didacticos

Socializacion

Aprendizaje

SUMMARY

The present degree thesis: THE TEACHING GAMES IN THE DEVELOPMENT OF SOCIALIZATION IN CHILDREN OF 3 YEARS OF THE I.E.I 650 PEOPLE VIEJO, is a research with a correlational descriptive, proactive critical approach that permanently seeks the relationship between dependent and independent variable. The theoretical framework of investigative work is a bibliographic compilation and consultation of internet documents, by several authors focused on developing the independent variable conceptually: THE DIDACTICAL GAMES, as well as the dependent variable: DEVELOPMENT OF SOCIALIZATION. For the present investigation the hypothesis has been proposed: THE DIDACTIVES PLAYS affect the DEVELOPMENT OF SOCIALIZATION; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified.

KEYWORDS

Didactical games

Socialization

Learning

CAPITULO I

1.1 Planteamiento del problema.

“El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”. (Froebel, 1840)

en la I.E.I 650 Pueblo Viejo en mi labor diaria he podido percatarme que el juego es el único medio para que el niño desarrolle sus capacidades en todas las áreas y las docentes debemos conocer las estrategias por medio del juego para el desarrollo creativo del niño, en el aula de 3 años se deben aplicar estrategias de juego para motivar a los niños, así “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002).

1.2 Formulación del problema.

1.2.1 Problema general.

¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?

1.2.2 Problemas específicos.

¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?

¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de construcción en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?

¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en reglas convencionales en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general.

Determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

1.3.2 Objetivos específicos.

Determinar la relación de los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Determinar la relación los juegos didácticos de construcción en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Determinar la relación los juegos didácticos convencionales en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

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 650 Pueblo Viejo, 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.

1.4.3 Justificación metodológica.

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 650 Pueblo Viejo.

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 650 Pueblo Viejo. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el ciclo académico 2017, 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 2018.

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 650 Pueblo Viejo.

1.6 Viabilidad del estudio.

1.6.1 Evaluación Técnica

Contamos con todo lo necesario para poder realizarla, de acuerdo a los requerido en la universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

1.6.2 Evaluación Ambiental

La presente investigación es de tipo descriptivo-correlacional, por lo cual no genera repercusiones sobre el medio ambiente.

1.6.3 Evaluación Financiera

La investigación estuvo realizada con el respaldo económica de la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

El desarrollo de la investigación tuvo el respaldo de un equipo de trabajo debidamente acreditado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

- **En el ámbito internacional.**

Chicalza. (2017). Con la tesis titulada “El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana de la universidad técnica de Ambato. Ecuador”. Y considera como objetivo general Determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era. Tipo de tesis bibliográfica documental. Y llega a las siguientes conclusiones:

Conclusiones.

- El 53% de los niño/as de la población de estudio no cuentan con el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para su normal desenvolvimiento dentro del ámbito escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niño/as, al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años.
- El juego simbólico forma parte esencial de la vida de cada niño/a ayudándolo a descubrir el entorno en el que se desenvuelve, puesto que este brinda muchos beneficio dentro de los cuales se puede mencionar que enriquece el desarrollo cognitivo además mejora los niveles de atención y concentración puntos fundamental para un buen aprendizaje.
- Se pudo observar claro beneficios al aplicar el juegos simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando notablemente sus actividades diarias, por lo cual se puede apreciar resultados claros y visible al utilizar el juego simbólico en el desarrollo del niño.

- Luego de haber intervenido con los niños de 3 a 4 años en el desarrollo cognitivo durante 4 meses mediante el juego simbólico, al aplicar la guía de observación facilitó evidenciar el avance de los nuevos logros alcanzados, mediante la oportuna evaluación.

Teresa (2013). Con la siguiente investigación “la aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "santa mariana de jesús" de la parroquia guaytacama, cantón latacunga, provincia cotopaxi de la facultad de ciencias humanas y de la educación carrera de: educación parvularia”. De la universidad de Ambato. Ecuador considera como objetivo general “Determinar la incidencia de la aplicación de los juegos didácticos en las estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi”. Con tipo de tesis exploratoria. Y con las siguientes Conclusiones:

Existe desconocimiento de la aplicación de los juegos didácticos en los procesos de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la creatividad, además no existen estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años que pueda utilizar el docente para la ejecución de unas clases dinámicas y divertidas y que lo estudiante asimilen de mejor manera el conocimiento haciendo del mismo un aprendizaje significativo, la aplicación de las encuestas considera que los juegos didácticos constituye una alternativa para el logro de los propósitos educativos haciendo que los conocimientos se fijen de una forma más dinámica y esto permite que el niño deje fluir su imaginación y el conocimiento que el adquiere perdure a través del tiempo.

Martínez (2012) Con la tesis titulada “Los juegos didácticos y su incidencia en el

desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes “aniceto jordán manzano” del cantón ambato, provincia de TUNGURAHUA de la facultad de ciencias humanas y de la educación de la universidad técnica de Ambato. Ecuador”, Y consideran en esta investigación como objetivo general Determinar cómo los de juegos didácticos influyen en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños de primer año de Educación Básica. Tipo de tesis exploratoria, descriptiva, y llega a las siguientes:

Conclusiones

1. Luego del análisis realizado se concluye que existe escasa utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas en los niños la misma que da como resultado falta de razonamiento en la mayoría de los niños.
2. En la educación consideramos el juego como principio didáctico de toda actividad que realice con los niños, desarrollando su pensamiento lógico para la discriminación de nociones y números.
3. Tomando en cuenta la presente investigación se concluye que el mayor número de Padres de Familia desconoce el verdadero sentido de la utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico matemático mientras que pocos Padres de Familia apoyan a sus hijos para aprender las matemáticas mediante el juego didáctico
4. Son más las personas que no utilizan el juego como didáctica para que el niño aprenda

- **Nivel nacional**

Machuca. L, Oyola. A, Ramos.A. (2017) con la tesis titulada Efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas de la facultad de enfermería de la universidad peruana Cayetano Heredia. Perú. Y considera como objetivo general Determinar la efectividad de un programa educativo

de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas, en el Centro de Salud Materno Infantil Dr. Enrique Martin Altuna - Zapallal, Lima 2016. Tipo de tesis pre experimental y llega a las conclusiones de:

Conclusiones

1. El mayor porcentaje de madres antes del programa educativo alcanzó un nivel de conocimiento medio, sobre estimulación temprana; asimismo, el mayor porcentaje de madres después del programa educativo alcanzó un nivel de conocimiento alto, sobre estimulación temprana.
2. El mayor incremento de conocimiento de las madres primíparas fue en el área motora.
3. La ejecución del programa educativo fue efectiva, porque logró aumentar el nivel de conocimiento de las madres.

2.2 Bases Teóricas - Científicas.

Variable el juego didáctico

El juego es una forma de introducir al niño al desarrollo de sus capacidades, además ayuda a que el niño empiece a entender el mundo haciendo que avance en su aprendizaje. (Calero, 2003).

El juego ayuda a que el niño se adapte a su medio, siendo muy importante para su desarrollo y avance cognitivo ya que se adapta a cambios y permite su socialización. (Montiel, 2008)

Además, el juego lo ayuda a desarrollar la cultura, ya que permite que muestre otras facetas de ésta, es importante recalcar que el juego está presente en cada etapa de nuestras vidas, desde la niñez hasta la muerte. (Moreno, 2002)

Los niños utilizan los juegos para representar a nuestros antepasados, de esta manera van madurando así como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad. (Calero, 2003)

Ahora bien,

Otro autor señala que el juego es “como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro”(Calero, 2003, p.30).

Características de los juegos

Para Calero (2003) 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.

Por su parte, Andrade y Ante (como se citó en Montero, 2002) definen 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 del juego.

En los primeros años de vida el juego infantil e individual se convierte en un juego social en donde el niño empieza a comunicarse, empiezan a comparar los aspectos de cómo ven las cosas, los niños comparten las acciones que van desarrollando junto con otros niños. (Sarlé 2006)

Un juego correctamente planteado hacia un niño nos asegurará que desarrolle su aprendizaje y con ellos mejore sus destrezas.(Calero, 2003)

Por añadidura, el juego es muy útil para el completo desarrollo de la anatomía, su inteligencia y su personalidad en los que respecta a sus gustos, la forma de prevenir enfermedades y posibles accidentes. (Moyles, 1990).

Además, como bien dice Borja & Martín (2007), “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”.

Fases de los juegos

Clasificación de los juegos

Calero 2003, distingue:

- Los juegos motores, éstos ayudan al desarrollo muscular, ya que siempre están en movimiento ejercitando su anatomía.
- Juegos sensitivos, son juegos en los que utilizan los sentidos: tacto, vista, audición, olfato, gusto.
- Los juegos intelectuales, éstos se realizan mediante la curiosidad de explorar de los niños y sus ganas de descubrir el mundo.
- Juegos efectivos, en estos juegos se desarrollan los instintos sociales, estos provienen de la propia casa o de la escuela, con juegos que contribuyen al desarrollo de buenos hábitos y valores.
- Juegos artísticos, son aquellos en los que dejamos volar su imaginación, dejamos que vivan su ilusión “Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”.

Según Calero (2003) los juegos se pueden clasificar como:

- Juegos de experimentación son:
 - sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). }
 - Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación)
 - Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
- Juegos sociales son: “los de lucha corporal o espiritual”

Dimensiones de la juego de dramatizaciones

El docente está en el deber de enriquecer el juego en base a su experiencia para que ayuden a desarrollar su imaginación, puede colaborar armando lugares con temáticas, implementar las áreas de juego con juguetes temáticos, además de cajas, sábanas, casitas. Ayudar a los niños a disfrazarse con elementos que estén a su alcance y armar escenas o guiones con temas que ayuden a su aprendizaje y a su desarrollo. (Sarlé, 2006)

Juego de construcciones

El maestro evaluará a los niños según el objeto que puso a su disposición y la temática dada, las características del objeto, la organización de los grupos, también es útil el tiempo y el lugar disponible, la edad del niño. Si son más pequeños explorarán más el material, si son más grandes armar un escenario más elaborado sobre el cual jugarán. (Sarlé, 2006)

Cuando aparecen problemas como agarrar un bloque para una construcción y ésta no se caiga, hasta la construcción de escenarios, ayuda al niño a desarrollar su imaginación. (Sarlé, 2006).

Juego de reglas convencionales.

El problema aparece cuando las reglas no están claras y necesitan que el docente los esté ayudando constantemente, cuando este aprendizaje se logra los niños ya adquieren la capacidad de construir por sí solos. Es pertinente que el educador esté junto al niño para ayudar a aclarar sus preguntas y plantear las reglas del juego, lo cual le permitirá enriquecer su juego y resolver los problemas que se le presentan (Sarlé, 2006)

Variable socialización

“La socialización es la forma en que aprendemos los modelos de pensamiento y de comportamiento que se consideran aceptables en nuestra sociedad, estos patrones sociales varían según las diferencias de clases sociales, las diferentes regiones, pueblos y naciones, también varían a lo largo de la historia”. (Arenas, 2006)

“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. 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”. (Rojas, 2016)

“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”. (Arenas, 2006)

Proceso de socialización

En el artículo de Baro nos dice “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)

Socialización infantil

“En general, los niños son sociables, se sienten atraídos por los demás y desean interactuar con ellos. Algunas de estas relaciones son privilegiadas, es decir, se tienden a formar lazos específicos con algunas personas. Por ejemplo, con el cuidador principal. Los lazos específicos dan seguridad al niño para explorar su entorno”. (Tribu, 2010)

En otras palabras, este proceso “se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven” (López, 2010)

Socialization y aprendizaje social.

Para Yubero (2014) el proceso de socialización también puede concebirse como: Continuo que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. La socialización exige, por tanto, adoptar unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la necesaria autorregulación que nos permita una cierta independencia a la hora de adaptarnos a las expectativas de la sociedad. De hecho, puede decirse que la autorregulación es el fundamento de la socialización, la cual no sólo requiere conciencia cognoscitiva sino también, y de manera importante, control emocional.

Dimensiones de la variable socialización

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”. (Tribu, 2010)

La socialización primaria se da en las primeras etapas de la vida y se inicia en la familia, por ello existe una gran carga afectiva, esto también tiene que ver con el desarrollo del aprendizaje del niño el cual varía a lo largo de su vida, debido a todo ellos su gran importancia. (Tribu, 2010)

Socialización Secundaria:

“Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad”.(Tribu, 2010)

La persona se socializa siempre, pero conforme pasan los años se da cuenta que el mundo va más allá de del mundo que sus padres le enseñan. (Tribu, 2010)

2.3 Definiciones de términos básicos.

Juego didáctico.

“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”(Calero, 2003).

Esto ayuda a que el niño entienda mejor el mundo y así vaya descubriendo y aprendiendo del mundo. (Calero, 2003).

Juego.

“Medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora”
(Franc, 2002)

“Transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (Franc, 2002)

Socialización

“La socialización es la forma en que aprendemos los modelos de pensamiento y de comportamiento que se consideran aceptables en nuestra sociedad, estos patrones sociales varían según las diferencias de clases sociales, las diferentes regiones, pueblos y naciones, también varían a lo largo de la historia”. (Arenas, 2006)

2.4 Formulación de hipótesis.

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los juegos didácticos de dramatización se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Los juegos didácticos de construcción se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Los juegos didácticos en reglas convencionales se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

2.5 Operacionalización de variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juegos didacticos	Es el conjunto de juguetes, que estimulan los sentidos y la convivencia social de una manera recreativa, alegre, innovativa y participativa.	<p>Dramatización</p> <p>Construcción</p> <p>Juego de reglas Convencionales</p>	<p>Suficiencia y pertinencia de los materiales y recurso con el tema utilizado</p> <p>Coherencia de la expresión corporal con el tema</p> <p>Originalidad y creatividad del grupo en el desarrollo de la dramatización</p> <p>El poder de imaginación y construcción juegos nuevos</p> <p>Grado de satisfacción por nuevos métodos</p> <p>Cumplimiento de ejecución</p> <p>Los juegos constituyen un resultado aplicable por otros implicados</p> <p>Estructura de los juegos recreativos diseñados</p> <p>El diseño de los juegos ofrece los elementos metodológicos que orientan su aplicación por parte de los promotores y profesores encargados de la recreación infantil en la comunidad</p>	<p>Observación</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Hoja de aplicación</p>

2.5 Operacionalización Segunda variable.

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Socializacion	La socialización implica un acuerdo, un diálogo entre el individuo y la sociedad, desarrollando un ser social y un ser individual del hombre. Ya que el ser humano tiene una dependencia de la sociedad porque ninguno puede existir sin el otro.	<p>La escuela</p> <p>La Familia</p> <p>Medios de Comunicacion</p>	<p>Procesos dinámicos.</p> <p>Habilidades de aprendizaje.</p> <p>Creatividad</p>	<p>Observación</p> <p>Entrevista.</p>

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Tipo de Investigación.

La presente investigación es de tipo descriptivo-correlacional.

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional. ya que “Se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra”. (Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R., 2006).

Por el procesamiento de la información es cuantitativa ya que “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 investigación.

Presenta un diseño no experimental-correlacional, ya que busca medir los variables: niveles de comprensión lectora y aprendizaje.

Por ello también es transversal ya que los datos se obtienen en un momento determinado.

3.2 Población y muestra.

La Institución Educativa Inicial 650 Pueblo Viejo, brinda educación inicial a niños de 3, 4 y 5 años y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de Huaura. Esta Institución Educativa cuenta con una población escolar de 180 alumnos matriculados en el año lectivo 2018, de los cuales 25 alumnos son de 3 años 28 niños son de 4 años y 32 niños son de 5 años.

Método de investigación

El método es deductivo, porque se realizó una construcción del objeto de estudio, asimismo, el diseño descriptivo – correlacional.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.4.1 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.

3.4.2 Descripción de instrumentos

Ficha de Observación: Este instrumento se usará para obtener información de los niños de la muestra mencionada.

Cuestionarios: presentado en el anexo

Libreta de notas: Donde se escribirá las incidencias dadas durante la presente investigación

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

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.

a. Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo de la variable influencia de la música fue la encuesta y el instrumento aplicado fue la de Ficha de observación

b. Validez de los instrumentos

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.

3.4.1. 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 procede.

CAPITULO IV

Operacionalización de variables

Tabla 1 JUEGOS MOTORES

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
DRAMATIZACION		5	Malo	0-1
			Regular	2-3
			Bueno	4-6
CONSTRUCCION		5	Malo	0-1
			Regular	2-3
			Bueno	4-5
REGLAS CONVENCIONALES		10	Malo	0 -3
			Regular	4 -6
			Bueno	7 -10

Tabla 2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
LA ESCUELA		5	Deficiente	0-1
			Regular	2-3
			Eficiente	4-5
LA FAMILIA		5	Deficiente	0-1
			Regular	2-3
			Eficiente	3-5
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN		10	Deficiente	0 -3
			Regular	4 -6
			Eficiente	6 -10

COLOCAR LOS INDICADORES

ESCALA PARA LA CORRELACIÓN DE SPEARMAN

0.00 a 0.19	Muy baja correlación
0.20 a 0.39	Baja correlación
0.40 a 0.59	Moderada
0.60 a 0.79	Buena
0.80 a 1.00	Muy buena

CAPITULO IV

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES

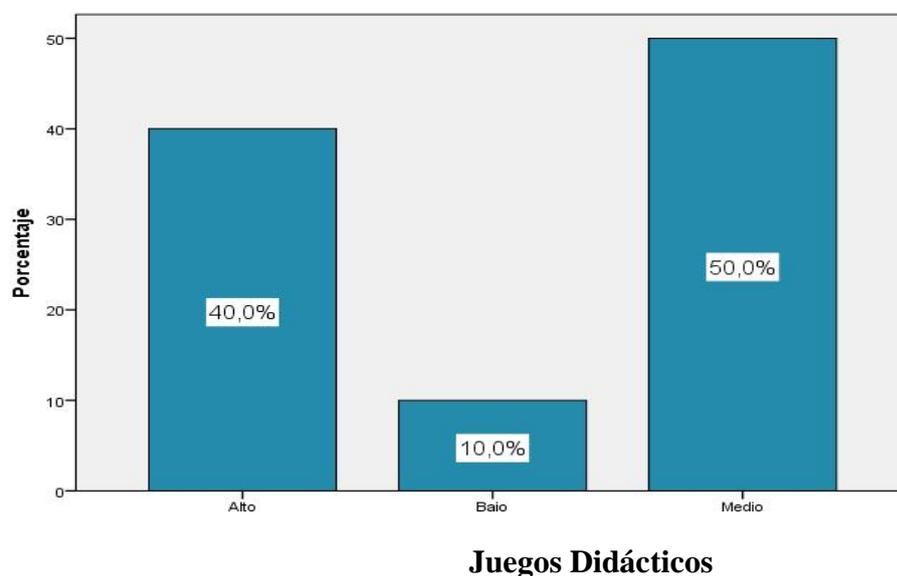
TABLA 1
JUEGOS DIDACTICOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	40,0	40,0	40,0
	Bajo	3	10,0	10,0	50,0
	Medio	15	50,0	50,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo

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

Figura 1



De la fig. 1, un 50,0% de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, presentan un nivel medio en los juegos Didacticos, un 40,0% muestran un nivel alto y un 10,0% alcanzaron un nivel bajo.

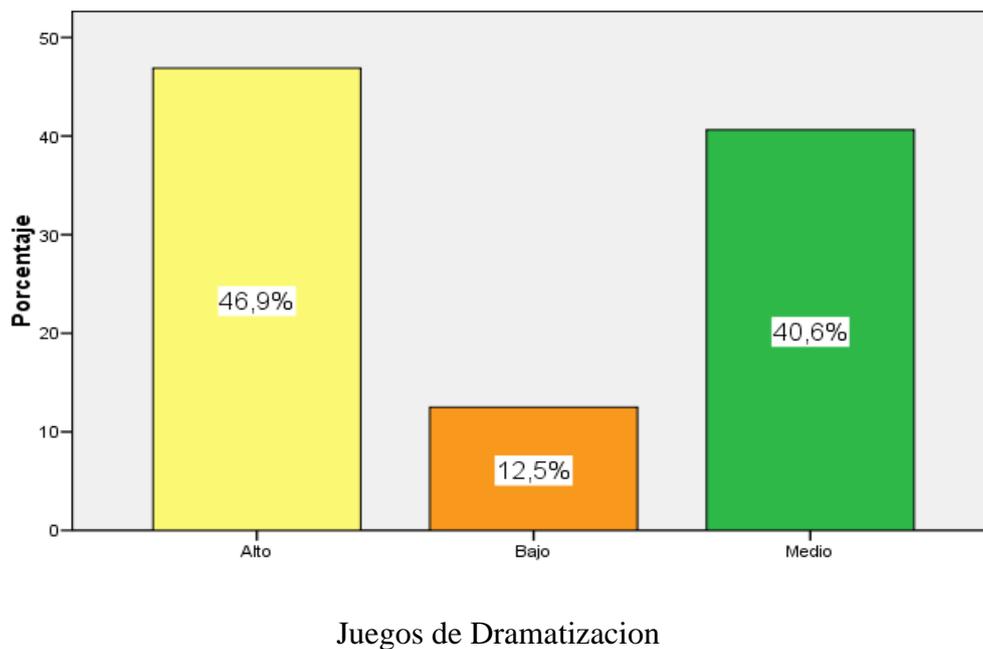
TABLA 2
Juegos de Dramatización

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	12.5
Medio	11	40.6
Alto	13	46.9
Total	30	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

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

Figura 2



De la fig. 2, un 46.9% de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, tienen un nivel alto en los juegos de dramatización, un 40.6% muestran un nivel medio y un 12.5% presentan un nivel bajo.

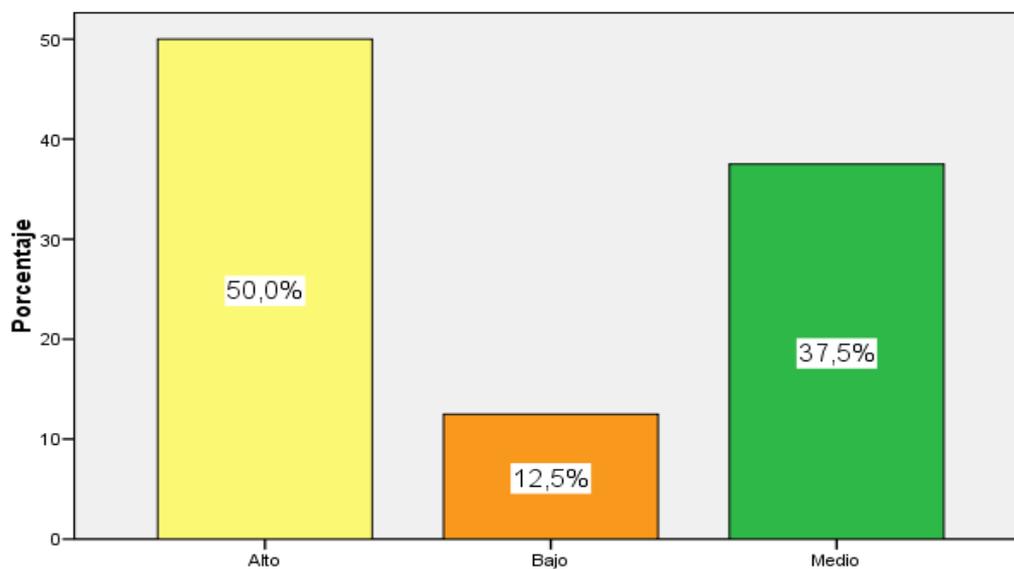
TABLA 3
Juegos de construcción

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	12.5
Medio	12	37.5
Alto	14	50.0
Total	30	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo

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

Figura 3



Juegos de Construcción

De la fig. 3, un 50.0% de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, tienen un nivel alto en los juegos de dramatización, un 37.5% muestran un nivel medio y un 12.5% presentan un nivel bajo.

TABLA 4

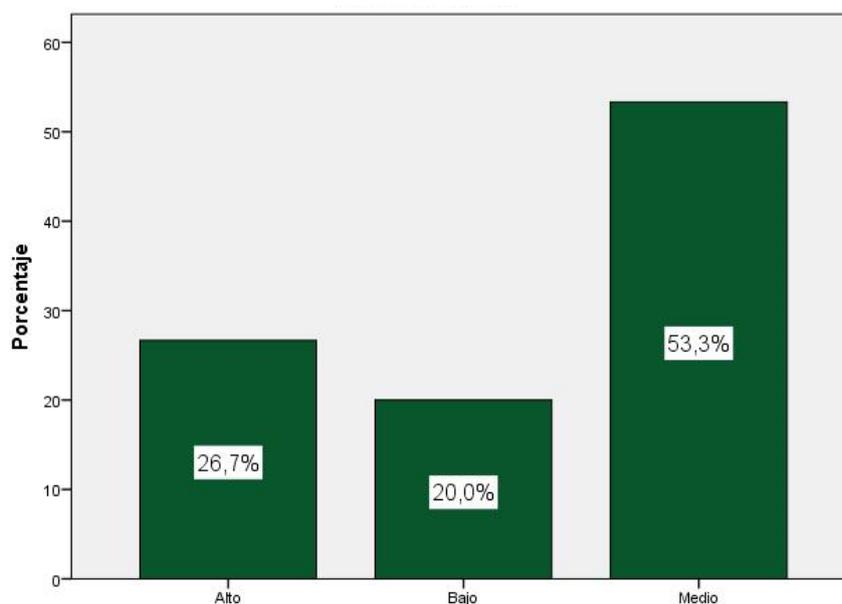
Juegos de reglas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	26,7	26,7	26,7
	Bajo	6	20,0	20,0	46,7
	Medio	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo

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

Figura 4



Juegos de reglas convencionales

De la fig. 4, un 53,3% de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, presentan un nivel medio en los juegos de reglas convencionales, un 26,7% muestran un nivel alto y un 20,0% alcanzaron un nivel bajo.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos Didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos Didácticos no se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

TABLA 5

Juegos Didácticos * Socialización

TABLA DE CONTINGENCIA

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
Medio	3 20,0%	12 80,0%	0 0,0%	15 100,0%
Alto	0 0,0%	4 33,3%	8 66,7%	12 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 5:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en los juegos didácticos, el 100.0% tienen un nivel bajo en el logro en el proceso de la socialización.
- De 15 niños que muestran un nivel medio en los juegos Didácticos, el 79,0% tienen un nivel medio en el proceso de la socialización y un 21,0% muestran un nivel bajo.
- De 12 niños que muestran un nivel alto en los juegos didácticos, el 65,7% tienen un nivel alto en el proceso de la socialización y un 34,3% tienen un nivel medio.

TABLA 6
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28,500	4	,000
Razón de verosimilitudes	30,288	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 6 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos Didácticos con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

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

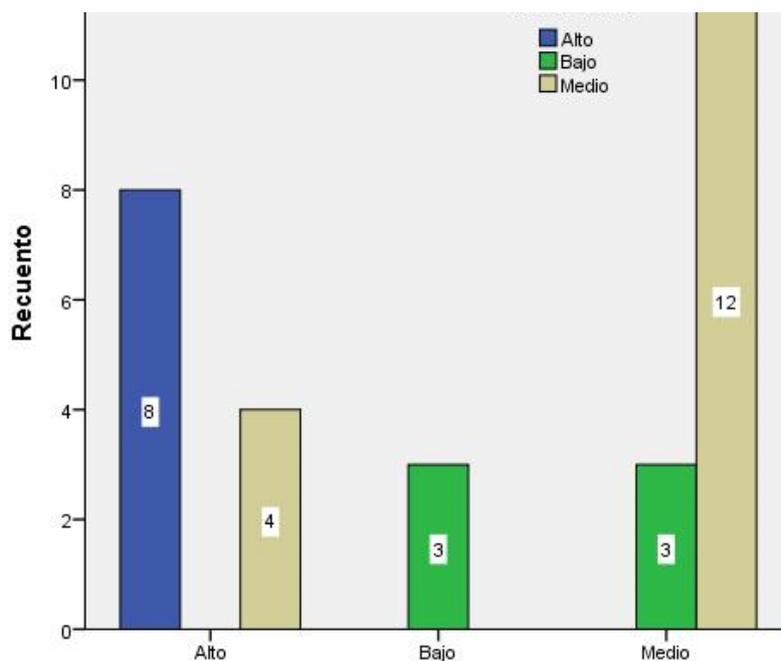


Figura 3. Juegos Didácticos y Socialización

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos de Dramatización se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos de Dramatización no se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

TABLA 7

Juegos de Dramatización * Socialización
TABLA DE CONTINGENCIA

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
Medio	3 18,8%	13 81,2%	0 0,0%	16 100,0%
Alto	0 0,0%	3 27,3%	8 72,7%	11 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente:Elaboración propia

Como se observa en la tabla 7:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en los juegos de dramatización, el 100.0% tienen un nivel bajo en el proceso de socialización.
- De 16 niños que muestran un nivel medio en los juegos de dramatización, el 80,2% tienen un nivel medio en el proceso de socialización y un 19,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en los juegos de dramatización, el 71,7% tienen un nivel alto en el proceso de socialización y un 28,3% tienen un nivel medio.

TABLA 8
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,969	4	,000
Razón de verosimilitudes	32,243	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 8 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos Dramatización con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

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

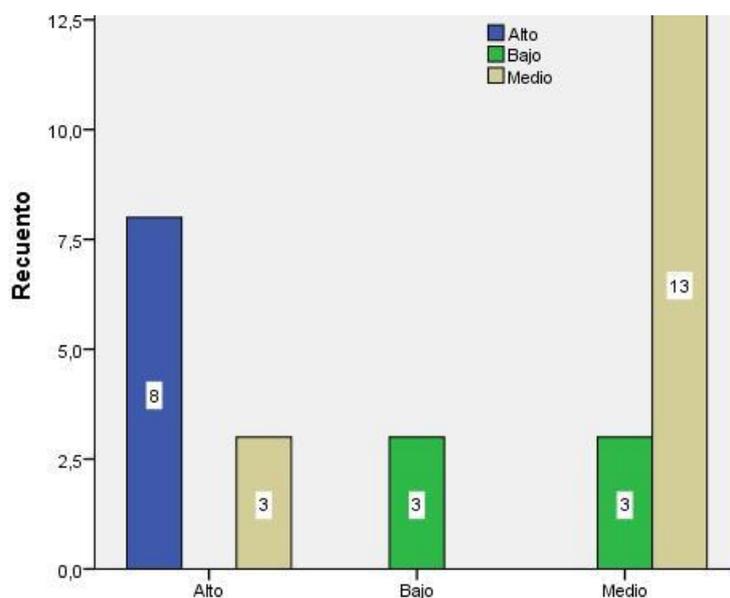


Figura 4. Juegos de Dramatización y Socialización

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos de construcción se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos de construcción se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

TABLA 9

Juegos de Construcción * Socialización

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	1 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	1 100,0%
Medio	5 27,8%	13 72,2%	0 0,0%	18 100,0%
Alto	0 0,0%	3 27,3%	8 72,7%	11 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 9:

- De 18 niños que muestran un nivel medio en los juegos de construcción, el 73,2% tienen un nivel medio en el proceso de socialización y el 28,8% muestran un nivel bajo.
- De 12 niños que muestran un nivel alto en los juegos de construcción, el 71,7% tienen un nivel alto en el proceso de socialización y un 26,3% tienen un nivel medio.

TABLA 10

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,901	4	,000
Razón de verosimilitudes	26,416	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 10 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos de construcción con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

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

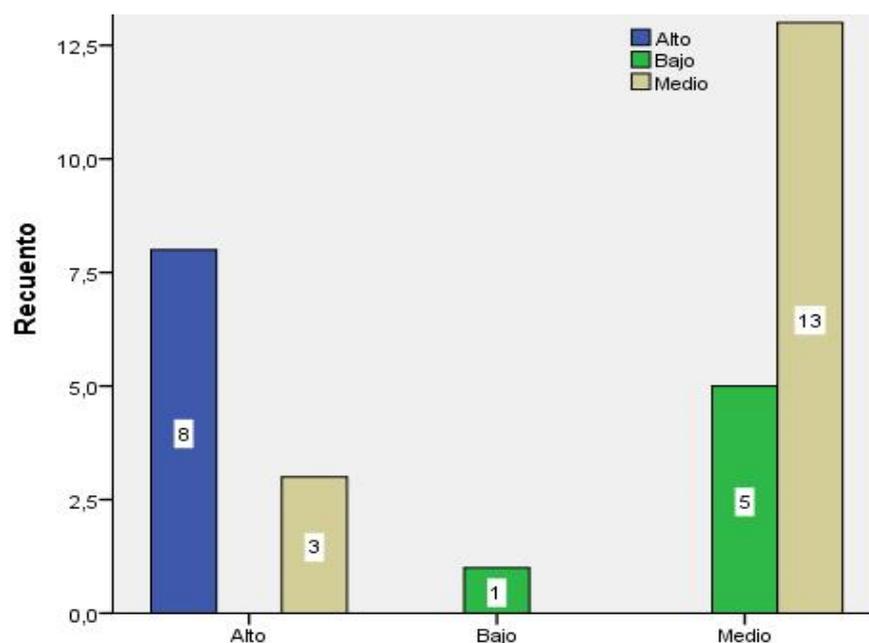


Figura 5. Juegos de construcción y Socialización

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos de reglas convencionales se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos de reglas convencionales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.

TABLA 11

Juegos de Reglas de Convencionales * Socialización
Tabla de contingencia

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
Medio	3 18,8%	12 75,0%	1 6,2%	16 100,0%
Alto	0 0,0%	4 36,4%	7 63,6%	11 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente:*Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 11:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en los juegos de reglas convencionales, el 100.0% tienen un nivel bajo en el proceso de socialización.
- De 16 niños que muestran un nivel medio en los juegos de reglas convencionales, el 74,0% tienen un nivel medio en el proceso de socialización y un 19,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en los juegos de reglas convencionales, el 61,6% tienen un nivel alto en el proceso de socialización y un 38,4% tienen un nivel medio.

TABLA 12

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,354 ^a	4	,000
Razón de verosimilitudes	23,663	4	,000
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77,8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,60.

Según la tabla 12 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos de agilidad y el aprendizaje en los niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

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

Juegos de reglas convencionales

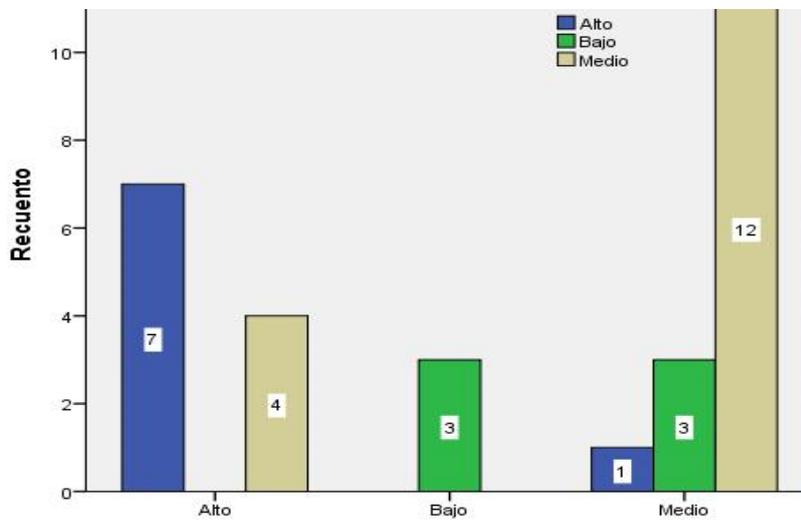


Figura 6.

Juegos de reglas convencionales y socialización

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **PRIMERO:** Existe relación entre los juegos de reglas convencionales con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, debido a que el valor p del Chi- cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000<0.05$).
- **SEGUNDO:** Existe relación entre los juegos de dramatización con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, porque la prueba Chi-cuadrado devuelve un valor $p=0.00<0.05$.
- **TERCERO:** Existe relación entre los juegos de construcción con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, ya que el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor $p=0.000<0.05$.
- **CUARTO:** Existe relación entre Los juegos de reglas convencionales con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo, La prueba Chi-cuadrado muestra un valor $p=0.000<0.05$ representando una asociación.

RECOMENDACIONES

Los juegos didácticos es un recurso del que se vale el docente para que el niño se socialice, el niño mediante juega aprende y adquiere valores que apoyan a la socialización.

Se recomienda a los docentes innovar juegos lúdicos que estos juegos estén dentro de nuestra programación curricular de manera permanente.

Que los niños jueguen libremente y el docente que tenga un rol de facilitador y orientador en el logro de las competencias de los niños.

CAPITULO V

Fuentes Bibliográficas

Arenas G. (2006) *La vida de las niñas en la Escuela*. Triunfantes Perdedoras. España: Editorial Esp.

Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona. España: Editorial Universitat de Barcelona.

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

Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Russel P. (1983). *Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Grupo editorial Norma.

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

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Fuentes Hemerográficas

Chicalza, L. (2017). “*El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud*. (Tesis de Maestría).Universidad técnica de Ambato. Ecuador.

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

Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5 (33).

López, V. (2010). Proceso de Socialización. *Guaranda*. 01(03).

Machuca. L, Oyola. A, Ramos.A. (2017). “*Efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas*”. (Tesis de Maestría). Universidad peruana Cayetano

Heredia. Perú.

- Martinez .V. (2012). “*Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes “aniceto jordán manzano”* (Tesis de pregrado).universidad técnica de Ambato. Ecuador.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).
- Teresa. L. (2013). “*La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "santa mariana de jesús"*, (Tesis de Pregrado).Universidad técnica de Ambato. Ecuador
- Tribu, B. (2010). *Para criar un niño hace falta una tribu entera*. La Socialización Infantil 10(04).
- Yubero, S. (2014). Socializacion y aprendizaje social . *Revista de Cultura y Educacion*. 09(01).

Fuentes electrónicas

- Baró, M. (2015). *El Proceso de Socializacion*. Recuperado de : <http://elpsicoasesor.com/el-proceso-de-socializacion-martin-baro/>
- 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
- 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

ANEXOS

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LOS JUEGOS DIDACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 650 PUEBLO VIEJO	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.	VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Didácticos Dramatizacion Dec Construccion Reglas Convencionales	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	ALUMNOS Población: 180 Muestra: 25 MUESTRA Estudiantes de 3 años..
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación de los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.	HIPÓTESIS ESPECIFICAS Los juegos didácticos de dramatización se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.	VARIABLE DEPENDIENTE Socialización Escuela Familia Medios de Comunicacion		INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de construcción en el	Determinar la relación los juegos didácticos de construcción en el	Los juegos didácticos de construcción se				

	<p>desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.</p> <p>¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en reglas convencionales en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo?</p>	<p>desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.</p> <p>Determinar la relación los juegos didácticos convencionales en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.</p>	<p>relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.</p> <p>Los juegos didácticos en reglas convencionales se relacionan significativamente con el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo.</p>				
--	--	---	---	--	--	--	--

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE INICIAL

1. ¿Selecciona estrategias educativas para la participación de los padres en actividades escolares?

SI () NO ()

2. ¿Piensa usted que las estrategias educativas como actividades recreativas ayudan

en la interacción de los padres dentro del proceso de aprendizaje?

SI () NO ()

3. ¿Considera usted que las estrategias educativas para la participación de los padres

ayudan en el desarrollo de habilidades básicas en los niños y niñas de 4 - 5 años?

SI () NO ()

4. ¿Cree usted que las estrategias educativas para la participación de los padres

mejoran de forma importante la calidad educativa dentro el proceso de aprendizaje

de los niños y niñas de 4 - 5 años?

SI () NO ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

5. ¿Cree usted que el interés de los padres de familia afecta en el rendimiento académico dentro del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 – 5

años?

SI () NO ()

6. ¿Realiza usted actividades para consolidar el proceso de socialización - vinculación en los niños y niñas de 4 - 5 años?

SI () NO ()

7. ¿Considera usted que el proceso socialización - vinculación ayuda a la adquisición de normas de cortesía en los niños y niñas de 4 – 5 años?

SI () NO ()

8. ¿Cree usted que los valores familiares ayudan en el comportamiento de los niños y niñas de 4 - 5 años dentro del proceso socialización - vinculación?

SI () NO ()

9. ¿Considera usted que el proceso socialización - vinculación ayuda a desarrollar actitudes proactivas en los niños y niñas 4 - 5 años?

SI () NO ()

10. ¿Cree usted que la actitud colaboradora en los niños y niñas de 4 - 5 años se forma en el proceso socialización - vinculación?

SI () NO ()

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN