

# **UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO**

*Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq*

---

## **FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**

### **ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



---

El Programa “Pukllay” en la Socialización de los Estudiantes de la I.E.

Nº 128 de Bellavista - Lircay, 2017

---

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN:

**EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**

PRESENTADO POR:

**ELIZABETH, CCOYLLAR URRUCHI**

ASESORA:

**Mg. ELENA, VELIZ PERALTA**

LIRCAY – ANGARAES – HUANCVELICA – PERÚ

2020

**“EL PROGRAMA “PUKLLAY” EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 128 DE BELLAVISTA - LIRCAY, 2017”**



Autor:

**ELIZABETH, CCOYLLAR URRUCHI**

Presentado para optar Título Profesional Educación Inicial y Bilingüe

Asesora

**MG. ELENA, VELIZ PERALTA**

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2020

**“EL PROGRAMA “PUKLLAY” EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS  
ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 128 DE BELLAVISTA - LIRCAY, 2017”**

Elizabeth, Ccoyllar Urruchi

Universidad para el Desarrollo Andino

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Escuela Profesional de Educación Inicial y Bilingüe

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

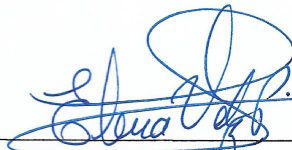
**Nota de Autor**

Elizabeth Ccoyllar Urruchi DNI N°44736058, Mg. Elena Veliz Peralta DNI N°  
23465583, Código <https://orcid.org/0000-0003-4458-0361>, Facultad de Humanidades  
y Ciencias Sociales, Universidad Para el Desarrollo Andino, Av. Ricardo Fernández  
N° 108, E-mail: [elitabeth20175@gmail.com](mailto:elitabeth20175@gmail.com)

**CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR**

En condición de asesor de tesis titulado “**EL PROGRAMA “PUKLLAY” EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 128 DE BELLAVISTA - LIRCAY, 2017**”, presentado por Elizabeth Ccoyllar Urruchi, para optar el título profesional de Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido de tesis doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe. La elaboración de tesis esta culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro **APROBADO**.

Atentamente,



**Mg. Elena Veliz Peralta**

**UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**


**TESIS**

**“EL PROGRAMA “PUKLLAY” EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 128 DE BELLAVISTA - LIRCAY, 2017”  
PRESENTADA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**


**APROBADO POR:**

**PRESIDENTE**

:   
\_\_\_\_\_


**Mg. Mario Chahuayo Quispe**

**SECRETARIO**

:   
\_\_\_\_\_

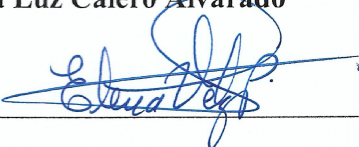
**Mg. Edwin Hector Guzmán Zuñiga**

**VOCAL**

:   
\_\_\_\_\_

**Mg. Aida Luz Calero Alvarado**

**ASESOR**

:   
\_\_\_\_\_

**Mg. Elena Veliz Peralta**

## **Dedicatoria**

El presente proyecto de tesis es dedicado a mis hijos Thiago Gael y Cattleya, por la gran inspiración que me brindan por seguir adelante y lograr con mis objetivos.

## umen

La investigación: “El Programa “Pukllay” en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017”, tuvo como propósito: Determinar la influencia del Programa “Pukllay” en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017. En la muestra se trabaja con 9 niños de 5 años de la I.E. N° 128 de Bellavista – Lircay, el diseño es pre experimental con un solo grupo, con pre y post test. Se empleó la técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados en la fase de pre test ningún niño tiene buena socialización y cuando se aplicó el programa “Pukllay”, 9 niños (100%) tienen una buena socialización claramente contrasta con la etapa de pre test, evidentemente el programa mejoro la socialización; el promedio para el pre test es 5.44 puntos y para el post test de 18.56 puntos lo que hacen una diferencia de 13.12 puntos, con lo cual deduzco que el programa “Pukllay” influye en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista – Lircay; y la desviación estándar en pre test es 4.07 respecto a la media y en el postest es 1.424, y al realizar el contraste de hipótesis asumiendo una confiabilidad de 95% y 5% (0.05) de error, se tiene que para 8 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1.833 y la t calculada (tc) de  $t = 7.589$  con una significancia bilateral de 0.000, t calculado es mayor a t tabulado como también la sig. bilateral es menor a 0.05, por lo tanto el programa “Pukllay” influye significativamente en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

**Palabras claves:** Programa “Pukllay” y la socialización

## **Abstract**

The research: "The "Pukllay" Program in the socialization of the students of the I.E. N° 128 of Bellavista - Lircay, 2017", had the purpose of: Determining the influence of the "Pukllay" Program on the socialization of the students of the I.E. N° 128 of Bellavista - Lircay, 2017. The sample works with 9 children of 5 year old from the I.E. No. 128 of Bellavista - Lircay, the design is pre-experimental with a single group, with pre and post test. The observation technique and the observation sheet instrument were used. The results in the pre-test phase no child has good socialization and when the "Pukllay" program was applied, 9 children (100%) have good socialization clearly contrasts with the pretest stage, evidently the program improved socialization; the average for the pretest is 5.44 points and for the post test of 18.56 points, which makes a difference of 13.12 points, with which I deduce that the "Pukllay" program influences the socialization of socialization of the students of the I.E. No. 128 of Bellavista - Lircay; and the standard deviation in the pre-test is 4.07 with respect to the mean and in the post test it is 1,424, and when testing the hypotheses assuming a reliability of 95% and 5% (0.05) of error, we have that for 8 degrees of freedom , the tabular t (tt) is 1,833 and the calculated t (tc) of  $t = 7,589$  with a bilateral significance of 0.000, calculated t is greater than the tabulated t as well as the sig. bilateral is less than 0.05, therefore the "Pukllay" program significantly influences the socialization of students of the I.E. No. 128 of Bellavista - Lircay, 2017.

**Keywords:** "Pukllay" Program and socialization.

## Chinti

Hatun yachay wasi pachak iskaychunca pusaqniyuq yupaychasqan, kay sumaq kuyayllapaq billavista lircay sutichasqanmanta rimarisun kaypis yachaypi kanku isqun wawakuna kanku llapanku pichqa watachayuqkama, yachayninkupi ima kasqankupipas kay hutun pukllay suquyuqkama chaynallataq chayman yachakasqakuna ima yachaykunata ruwaykunatataq, allin sapinkama yachayman chayanapaq ruwachwan, chaypaqsi huk llamkanakunata churanku allin qaway musyay atinankupaq. Chaykunawansi qawanku imayna allin kausayman chayanankupaq chaypis yuyanmananku imayna allin kawsayman, kuyanakuyma, yanapanakuyma chayanankupaq maypacham chay “hutun pukllay” yachachikuynanawan chaymanta chay allin ñawinchaywan allí kausayman chayanku, chaypis llapan chaninchaynimpa yupayninwan kallpanchanakuspa llapa wawakuna llapachanku chayarunku allin chiqap qispiqa kayman kuyanakuyma yanapanakuyma chaninchanakuywan , chaynas chaypiraq musyarunku chayna kausaykuna allinman apawasqanchikta chaymantas ichaqa hawka kayta qallarinku. Chaywanraqtaqsi qawaykunku chiqap kay hatun yachay wasi, kay iskay waranqa chunka qanchisnuyuq watapi, llapallan huklaw muyuriqnin uypaychasn qawarikunankupaq hina kayta.

**Yuyana rima:** “Pukllay” wakichiy, yachayta willana

## Tabla de contenidos

	Pág.
Dedicatoria.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Chinti.....	ix
Tabla de contenidos.....	x
Lista de tablas.....	xii
Lista de figuras.....	xiv
Introducción.....	xv

### Capítulo 1

#### Marco teórico, hipótesis y variables

1.1. Marco teórico.....	16
1.1.1. Antecedentes.....	16
1.1.2. Bases teóricas.....	23
1.2. Hipótesis y variables.....	43
1.2.2. Hipótesis general.....	43
1.2.3. Hipótesis específicas.....	43
1.2.4. Identificación y operacionalización de variables.....	43

### Capítulo 2

#### Metodología de la investigación

2.1. Tipo de investigación.....	48
2.2. Nivel de investigación.....	48
2.3. Diseño de la investigación.....	48
2.4. Preguntas de la investigación.....	49
2.5. Procedimientos generales de la investigación.....	50
2.6. Población y muestra.....	50
2.6.1. Descripción de la población.....	50

2.6.2. Selección de la muestra.....	51
2.7. Recolección de datos .....	51
2.7.1. Diseño de instrumentos .....	51
2.7.2. Aplicación de instrumentos o trabajos de campo. ....	51
2.8. Limitaciones de la investigación.....	52

### **Capítulo 3**

#### **Resultados, conclusiones y recomendaciones de la investigación (análisis e interpretación)**

3.1. Resultados.....	53
3.2. Discusión .....	72
3.3. Conclusiones .....	73
3.4. Recomendaciones .....	74
Referencias bibliográficas.....	75
Índice de abreviaturas y siglas.....	78
Glosario.....	79
Anexos .....	80
Anexo N° 1: Matriz de Consistencia .....	81
Anexo N° 2: Validación y confiabilidad del instrumento .....	83
Anexo N° 3: Instrumento de Investigación en pre y post test.....	105
Anexo N° 4: Certificado donde se aplicó el programa “Pukllay” .....	123
Anexo N° 5: Evidencia fotográfica.....	125
Anexo N° 6: Base de datos.....	129

## Lista de tablas

	Pág.
<b>Tabla 1:</b> Resultado de la socialización de los estudiantes según pre test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	48
<b>Tabla 2:</b> Estadísticos descriptivos de la socialización de los estudiantes según pre test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	49
<b>Tabla 3:</b> Resultado de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	50
<b>Tabla 4:</b> Estadísticos descriptivos de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	51
<b>Tabla 5:</b> Resultado comparativo según pre test y post test en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	51
<b>Tabla 6:</b> Resultado comparativo según pre test y post test en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	53
<b>Tabla 7:</b> Resultado comparativo según pre test y post test en la dimensión contexto social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	54
<b>Tabla 8:</b> Resultado comparativo según pre test y post test de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	55
<b>Tabla 9:</b> Comparación de estadísticos según pre test y post test descriptivos de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	57
<b>Tabla 10:</b> Prueba de normalidad de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	58
<b>Tabla 11:</b> Prueba t student de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	59

<b>Tabla 12:</b> Prueba de normalidad en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	60
<b>Tabla 13:</b> Prueba t student en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	61
<b>Tabla 14:</b> Prueba de normalidad Prueba de normalidad en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	62
<b>Tabla 15:</b> Prueba t student en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	63
<b>Tabla 16:</b> Prueba de normalidad en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	64
<b>Tabla 17:</b> Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	65

## Lista de figuras

	Pág.
<b>Figura 1:</b> Socialización de los estudiantes según pre test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	49
<b>Figura 2:</b> Socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	50
<b>Figura 3:</b> Comparación según pre test y post test en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	52
<b>Figura 4:</b> Comparación según pre test y post test en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	53
<b>Figura 5:</b> Comparación según pre test y post test en la dimensión contexto social de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	54
<b>Figura 6:</b> Comparación según pre test y post test de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.	56
<b>Figura 7:</b> Zona crítica o de rechazo de la hipótesis nula y alterna.	66

## Introducción

El presente proyecto de investigación titulado “El Programa “Pukllay” en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017”, ha sido desarrollada con la finalidad de mejorar la socialización de los niños de la I.E. N° 128 de Bellavista– Lircay y usar esta investigación para futuras investigaciones como también para la población.

El ser humano por naturaleza es un ser con características biopsicosocial, las cuales les permite interactuar con los demás que le es difícil actuar como una entidad aislada, necesita imperiosamente la comunicación y la relación con otros hombres tanto para el desarrollo como para el equilibrio personal y colectivo. A través de la socialización, se tiene la oportunidad de hacer amistades; relación donde está implícita la comprensión, confianza, intereses comunes y valores compartidos, frente a esta situación se pretende crear un programa de juego exclusivamente aplicado a contribuir en la mejora de la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 128 de Bellavista - Lircay; toda vez que el Ministerio de Educación de nuestro país, propone la aplicación del juego libre en el nivel inicial, considerado como un momento pedagógico. Estructuralmente esta investigación comprende 3 capítulos:

Capítulo I: Marco Teórico e Hipótesis y variables

Capítulo I: Metodología de la investigación

Capítulo III: Resultados, Conclusiones y Recomendaciones de la Investigación (Análisis e interpretación) y sección final que comprende: Referencias bibliográficas, índice de abreviaturas y siglas, glosario y anexos.

# Capítulo 1

## Marco teórico, hipótesis y variables

### 1.1. Marco teórico

Los antecedentes de la presente investigación se justificarán en el estudio y sus resultados a fines al problema de investigación.

#### 1.1.1. Antecedentes

##### 1.1.1.1. A nivel internacional

Arevalo y Carreazo (2016) realizó el estudio titulado: *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. Universidad de Cartagena, Colombia. Cuyo objetivo fue añadir la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de la asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. Quienes concluyeron en su investigación que En conclusión todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el

juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Arrieta; González; y Santana (2015) desarrollaron la investigación titulada: *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta Castellar. Cartagena, Colombia. ¿Cómo utilizan la lúdica los docentes de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Cartagena en el proceso de formación integral de los niños y niñas? El principal objetivo es “determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias. Dicho estudio se concluyó que:*

El 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Según los resultados arrojados por la encuesta, los docentes que algunas veces utilizan la lúdica como herramienta pedagógica lo hacen

utilizando solo los juegos exploratorios, social y de ingenio, lo que evidencia poca variedad en la utilización de juegos.

Navarro (2014) en su investigación titulada: *Socialización familiar y adaptación escolar en adolescentes, realizada en la Universidad de Castilla la Mancha España* con el objetivo general determinar la relación existente entre los estilos de socialización parental y la adaptación escolar de los hijos adolescentes, y como objetivo específico estudiar la relación existente entre los diferentes estilos de socialización familiar y las distintas dimensiones del auto concepto quien utilizo la metodología con una muestra de 1114 adolescentes que estudian en ESO, Educación Secundaria en diferentes centros educativos de la Comunidad Valencia. Quien se midió a través de un cuestionario quien llego a las siguientes conclusiones: (a) esta investigación ha estudiado la relación existente entre los estilos parentales de socialización, partiendo de un modelo bidimensional de la misma, y la adaptación escolar de los adolescente, tomando como referencia su auto concepto, su comportamiento en los centros educativos y algunos indicadores de su ajuste académico; (b) partiendo de una muestra de estudiantes adolescentes españoles se han relacionado los cuatro estilos de socialización familiar con la adaptación escolar, a través de los indicadores citados anteriormente; y (c) también se ha prestado especial atención a la relación de las prácticas parentales y de los problemas de convivencia con el ciber acoso o acoso a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

#### **1.1.1.2.A nivel nacional**

Cuba y Palpa (2015) realizaron la investigación titulada: *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú. El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en

los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Aguirre (2014) realizó la investigación titulada: *Estilos de socialización parental y el bullying en estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Particular Adventista José Pardo de Cusco, de la Universidad Peruana Unión, Lima Perú*, con el objetivo general: Determinar la relación de dependencia entre los estilos socialización parental y el Bullying, en estudiantes de cuarto y quinto año de la institución educativa particular adventista José Pardo de Cusco, quien utilizo el método con una población o estudio de tipo censal, la unidad de análisis son los estudiantes del cuarto y quinto año de secundaria del Colegio Adventista José Pardo de la ciudad 84 del Cuzco con una muestra de 79 alumnos que se midió través de un test quien arribó a las siguientes conclusiones: (a) la intimidación de los estudiantes en la institución educativa adventista no depende de los estilos de socialización parental de la madre, se obtuvo un Chicuadrado de Pearson de 15,510, con 9 grados de libertad; y su significación es de 0.078. Como aceptamos la hipótesis nula, entonces no hay dependencia significativa; (b) la victimización de los estudiantes en la institución educativa adventista no depende de los estilos de socialización parental de la madre, se obtuvo un Chicuadrado de Pearson de 3,067 con 6

grados de libertad; y su significación es de 0.800. Como aceptamos la hipótesis nula, entonces no hay dependencia significativa; (c) la red social de los estudiantes en la institución educativa adventista no depende de los estilos de socialización parental de la madre, se obtuvo un Chi-cuadrado de Pearson de 3,244, con 6 grados de libertad; y su significación es de 0.778. Como aceptamos la hipótesis nula, entonces no hay dependencia significativa; y (d) la solución moral de los estudiantes en la institución educativa adventista no depende de los estilos de socialización parental de la madre, se obtuvo un Chi-cuadrado de Pearson de 3,520, con 9 grados de libertad; y su significación es de 0.940. Como aceptamos la hipótesis nula, entonces no hay dependencia significativa. 236 y (d) La falta de integración social de los estudiantes en la institución educativa adventista no depende de los estilos de socialización parental de la madre, se obtuvo un Chi-cuadrado de Pearson de 9,165, con 9 grados de libertad; y su significación es de 0.422. Como aceptamos la hipótesis nula, entonces no hay dependencia significativa.

Camacho (2012) realizó el proyecto titulado: *El juego cooperativo como promotor de habilidades*. Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. Cuyo objetivo fue Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Dicho estudio concluyó en: (a) 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; (b) 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 (c) 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; (d) la

metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación, que 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; (e) supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados; y (f) mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.

Paredes, Hernández, Vicuña, y Gonzales (2012) *Realizaron la investigación titulada: Programa de socialización económica en interdependencias empresariales para el emprendimiento de turismo rural-vivencial en Caraz, Ancash*, realizada en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos de Perú, con el objetivo Identificar la tendencia de la dirección de actitudes antes y después hacia la interdependencia para el empoderamiento luego de la aplicación del programa de socialización económica en el grupo cuasi experimental Comprobar el emprendimiento luego del programa de socialización mediante la interdependencia empresarial e institucional, quien utilizó el método de tipo experimental, con un diseño cuasi experimental antes y después con dos grupos voluntarios; para orientar el aprendizaje a la tendencia positiva de las actitudes hacia las interdependencias empresariales e institucionales y buscar el implante de las conductas de emprendimiento en los colaboradores de Caraz, Ancash., con Los pobladores mayores de 18 años de las juntas vecinales correspondientes a barrios de Caraz que constituyen la Asociación de APEMYPE Huaylas Caraz y de la zona rural la Asociación Shocsha Vivencial, conforman el universo poblacional. La muestra será determinada intencionalmente por decisión voluntaria de cada asociación y será de 29 juntas vecinales, que midió a través de cuestionario de conocimiento de saberes y una Escala de actitudes para la medición previa y luego de aplicar los talleres de

capacitación a los dos grupos experimentales. Quién arribó a las siguientes conclusiones: (a) no existe diferencia significativa entre antes y después de la aplicación del Programa de Socialización Económica en Interdependencias Empresariales e Institucionales para Orientar el Emprendimiento del Turismo Rural-Vivencial en Caraz, Ancash; (b) las actitudes hacia la Interdependencia empresarial para el emprendimiento son positivas (3.32 sobre una escala de 4 grados); (c) se observa una tendencia al incremento de la actitud hacia la interdependencia empresarial para el emprendimiento, sin llegar a marcar una diferencia significativa ni a pasar a muy positiva. Pasó de 2.56 a 3.32 sobre una escala de 4 grados; (d) Se encuentra confusión sobre las modalidades del turismo; y (e) claridad en su opinión y expectativas sobre la importancia del turismo Alternativo: Rural-vivencial.

#### **1.1.1.3.A nivel regional**

Altamirano (2015) realizó la investigación titulada: *Juego de la oca en el lenguaje fonético en niños de 5 años de la institución educativa no 568., Pukarumi*. Universidad Nacional de Huancavelica. El trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar los efectos del juego de la oca en el lenguaje fonético en niños de 5 años de la I.E. No 568 de Pukarumi, haciendo uso el Juego de la Oca; éste juego consta de 6 tableros, cada una de ellas están compuestas con imágenes y sus respectivos nombres, también está conformado por ejercicios de praxias. Asimismo, para la evaluar y detectar las dificultades de articulación en los niños y niñas se ha diseñado un test logopédico ALFME que fue validado por juicio de expertos. El test consta de una ficha y un cuadernillo de imágenes, los que permitió evaluar y detectar los problemas la articulación en niños y niñas, antes y después de la aplicación del juego de la oca.

El trabajo se desarrolló con un grupo de 20 niños y niñas de 5 años de edad, y para empezar el juego se inicia con una motivación, el cual es una canción o cuento, luego se usa el tablero donde cada niño/a lanza un dado y de acuerdo al número obtenido el niño/a avanza para ubicar el casillero respectivo que corresponde a una figura y pronuncia el nombre en voz alta; luego que la mitad de los niños/as lanzaron el dado, se inicia con actividades de praxias, y finalmente se retoma el juego en el tablero con los niños/as que faltan lanzar el dado.

Luego de aplicar el Juego de la Oca, se obtuvo alto porcentaje de logro en la articulación de los niños/as; para contrastar la hipótesis de investigación se utilizó el estadígrafo Wilcoxon, cuyo resultado de p-value = 0,0000; lo que muestra que tuvo efectos la aplicación del Juego de la Oca.

### **1.1.2. Bases teóricas**

#### **1.1.2.1. Pukllay o juego**

Pukllay es una palabra en quechua huancavelicano la cual significa juego, en tal sentido se ha citado a varios autores que definen el juego, como una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión.

Corroborando esta idea, Ortega (1992), quien indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación.

Por lo tanto el término pukllay es sinónimo de jugar, con el propósito de que el niño socialice, desarrolle y descubra habilidades de su edad.

Sobre este mismo aspecto, Díaz (1997), señala que es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse.

Finalmente, se considera que el juego es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación.

Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motor y social; es decir, su desarrollo integral.

#### **1.1.2.2. Programa pukllay**

Huamán, (2016) citó a Aubrey para elaborar un programa, dicho programa tuvo un acercamiento al concepto de programa, toda vez que encontramos en los estudios que no existe una definición única, al contrario, contamos con una pluralidad de conceptos con elementos comunes. En sentido general, un programa es un plan o sistema bajo el cual una acción está dirigida hacia la consecución de una meta. En este caso aplicar juegos para mejorar la socialización.

En el ámbito de la enseñanza, expresa que el programa es una experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, y diseñada para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Desde un enfoque más centrado en la orientación, para Rodríguez (1999). "Un programa es un instrumento rector de principios que contiene en su estructura elementos significativos que orientan la concepción del hombre que queremos formar. Desde el punto de vista de la orientación, los programas son acciones sistemáticas, cuidadosamente planificadas

orientadas a unas metas, como respuesta a las necesidades educativas de los alumnos padres y/o representantes, docentes, insertos en la realidad de un centro”.

Las definiciones anteriores suministran elementos significativos a partir de los cuales nos hemos re posicionado para construir una definición del programa sobre habilidades socioemocionales, como un instrumento estructurado y sistemático para trabajar aspectos inter e intrapersonales, enfatizado en realizar actividades específicas en autocontrol, autoestima, empatía y asertividad en docentes con la finalidad de mejorar el clima laboral a nivel educativo.

### **1.1.2.3. Teorías del juego**

El estudio considerara dos teorías que sustenten el estudio, dichas teorías fueron citadas en Navarro y Martín (2010), tanto la teoría de Piaget y Vogotsky:

#### **a) Teoría de Piaget: “Teoría Piagetiana”**

Jean William Fritz Piaget, fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, famoso por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo y de la inteligencia. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los

dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Como se expuso anteriormente Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), cada uno de estos juegos se desarrollan como se explicó anteriormente en cada una de las etapas del desarrollo del niño (etapa sensoriomotor, etapa preoperacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales), centrándose principalmente en la cognición, presentando de este modo una teoría del desarrollo por etapas.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del

entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

#### **b) Teoría de Vigotsky: “teoría vygotskyana”**

Vygotsky Psicólogo ruso de origen judío, defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo, asimismo otorgó al juego, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo". Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran

zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental.

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

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

**Fase 1.** Comprende desde los 2 a 3 años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta fase, tiene dos niveles de desarrollo:

1º) Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

2º) Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, otorgando la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

**Fase 2.** Comprende desde los 3 a 6 años, "juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Navarro y Martín, 2010).

#### **1.1.2.4. Clasificación del juego**

Según Moreno (2002) el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio.

- **Juego funcional o de acción.** Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer. Los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus

movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

- **Juego de construcción.** Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002, p. 45), hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto. Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.
- **Juego simbólico.** El juego simbólico es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir. A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002. p. 57). Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.
- **Juego de reglas.** A partir de los 5 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de

niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego. En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”.

- **Juego cooperativo.** Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar.

#### **1.1.2.4. Características del juego**

Si bien es cierto que el juego en un medio que permite desenvolverse con creatividad a los niños y niñas la cual se caracteriza por los siguientes aspectos más resaltantes la cual pueden ser muy diversas por su gran

importancia que tiene en estas edades, pero se pueden decir que las más significativas de todos ellos serían:

- a)** Es una actividad placentera: destinada a producir placer y satisfacción a quién la realiza. El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma.
- b)** El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal. (Berruezo, P y Lázaro, A., 2009).
- c)** El juego tiene un fin en sí mismo: se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final. (Romero y Gómez, 2008).
- d)** El juego implica actividad: jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador. (Garvey, 1920).
- e)** El juego se desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad.
- f)** Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego.
- g)** El juego es una actividad propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio.
- h)** El juego es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar. (Navarro y Martín, 2010)
- i)** El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña: mientras van creciendo y desarrollándose, los juegos también varían según la edad.
- j)** El juego favorece su proceso socializador: el juego les enseña a relacionarse y cooperar con los demás. Su práctica favorece el

desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.  
(García y otros, 2000).

#### **1.1.2.5.El juego durante la historia**

El juego según la historia se describirá de acuerdo a Romero y Gómez (2008). En Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcillas que datan de 3.000 años atrás”, lo que demuestra que ya entonces los bebés tenían objetos para jugar y los niños/as utensilios para imitar a los adultos.

El hombre juega desde la infancia hasta la vejez, aunque la actividad lúdica se centra de forma peculiar en los primeros años de la existencia, constituyendo la expresión natural del niño. Seguidamente se llevará a cabo un breve estudio de la evolución del juego al largo de la historia.

En la época clásica, tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los niños/as. Algunos juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas, peonzas o muñecas de hueso, marfil o cerámica. hablan además de como en la antigua Grecia, las falanges de los carneros eran utilizadas para predecir el futuro, así como para que los Seres Humanos y Dioses, jugasen a las tabas, en la actualidad se sigue jugando aunque de manera más evolucionada.

Por otro lado, en la Edad Media los niños/as jugaban con elementos naturales, y los de clase social elevada jugaban con juguetes especialmente elaborados para ellos. El juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento el juego infantil recupera su importancia se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y

tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. Principalmente los juegos eran al aire libre (pelota, cuerda) o juegos de interior (muñecas). Aparecen el juego de la oca y juegos instructivos. En esta época surge un pensamiento pedagógico moderno, dando importancia al juego educativo como elemento que facilita el aprendizaje.

En la segunda mitad del Siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como Spender (1855) en su Principio de Psicología. Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del pre ejercicio.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia del juego.

#### **1.1.2.6. Dimensiones del juego**

Se tomará en cuenta las clases de juego que establece Navarro y Martín (2010); pueden ser:

- a) Juegos de ejercicio. Se realizan con pelotas, aros, cuerdas, etc.
- b) Juegos motores. Aparece de forma espontánea desde el nacimiento. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor.
- c) Juegos Manipulativos. Implica la utilización de objetos que requieran el uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
- d) Juegos de Construcción: Implican un objetivo de antemano, y entrar a formar parte uno o más jugadores.

- e) Juegos Reglados. Se realizan en terrenos reglamentados.
- f) Juegos Simbólicos. Juego de ficción en el cual el niño imita o representa en diferido, asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales.
- g) Juegos de lucha y persecución. Juego más común en el patio de un colegio (esconderse, pillar, simular peleas, etc...).
- h) Juegos de relaciones temporales. Implican diversos tipos de actividades en las que se incluye características como; velocidad, ritmo, duración.
- i) Juegos Dramáticos. Se usan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia.
- j) Juegos Sensoriales. Las cuales promueven la ejercitación de los sentidos.
- k) Juegos Verbales. Primero producen los juegos de repetición, después de descripción, y por último de pregunta y respuesta (trabalenguas).

#### **1.1.2.7.Socialización**

Becerra (2013), la socialización es, un proceso interactivo, necesario al niño y al grupo social donde nace, a través del cual el niño/a satisface sus necesidades y asimila la cultura, a la vez que, recíprocamente, la sociedad se perpetúa y desarrolla. Desde el punto de vista del niño/a, la socialización supone la adquisición de los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y le exige.

Pues se entiende que el proceso de socialización es de naturaleza esencialmente interactiva, implicando un aprendizaje por parte de la persona socializada, quien va a ser objeto, en función de su papel moldeador, de diferentes cambios. Hemos de considerar que la socialización supone un proceso de adaptación a la sociedad que

necesariamente es educativo, ya que implica el aprendizaje de una serie de contenidos que la sociedad ha preparado para tal fin. (Becerra 2013).

La socialización implica también la adquisición de conductas consideradas socialmente deseables, así como el evitar aquellas que son juzgadas como antisociales. Para ello, no basta con que el niño conozca lo que es adecuado o no, sino que es necesario que adquiera un determinado control de la conducta y se sienta motivado a actuar de forma adecuada.

La socialización se entiende como “un proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de la sociedad.

Con la sociedad, el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro afectivo de los grupos y la sociedad global” (Sánchez, 1995, p. 1288).

#### **1.1.2.8. Perspectivas Teóricas y Procesos de Socialización**

Existen tres perspectivas básicas en cuanto a los procesos de socialización la cual existen tres perspectivas básicas en cuanto a los procesos de socialización que a continuación el autor Holguín (2010) una perspectiva biológica, la perspectiva cognitiva y una perspectiva socio-cultural.

**La perspectiva biológica** se entiende que la herencia biológica nos proporciona los mecanismos necesarios para adaptarnos a la sociedad, de manera que las personas al nacer ya venimos preparados para ser capaces de llevar a término el proceso de socialización. Este enfoque se enfrenta a la idea de aquellos autores que defienden que el hombre al nacer es una “tabla rasa”. Desde este punto de vista, los niños no serían recipientes vacíos ante la influencia de su entorno, considerándose que la persona está dotada a nivel genético y biológico - neurohormonal - con una serie de

influencias que le permiten interactuar con los demás miembros de la sociedad. Esta perspectiva se justifica si tenemos en cuenta que determinados signos sociales, como la sonrisa o el llanto, son instrumentos de origen biológico que nos facilitan la interacción con nuestro entorno.

En este sentido, se considera que las variaciones de carácter biológico, tanto en los niños como en sus padres, producirán diferencias en la socialización. Donde relacionan distintos modos de actuación de los padres que se producen en casi todas las culturas, y que no pueden entenderse como conductas aprendidas, como una justificación de la idea de que existe en los padres una capacidad biológica para proporcionar socialización - por ejemplo, la forma específica que tienen los padres de comunicarse con sus hijos pequeños -. A pesar de que esta perspectiva haya tenido cierto eco, actualmente nadie duda en considerar que, las interacciones que mantiene la persona con su entorno son también una importante variable según Holguín (2010).

**La perspectiva cognitiva** hace referencia a las formas de procesamiento de la información en situaciones de socialización., tratando de considerar cómo los individuos interpretamos, categorizamos, recordamos y transformamos los acontecimientos propios del proceso de socialización. Al igual que se entiende que las personas realizamos una tarea cognitiva de análisis, comprensión, predicción y copia de algunos aspectos de los procesos de interacción, que son propios de las relaciones de socialización, se entiende que las cogniciones que realizamos sobre dichos procesos no sólo son una reproducción del contenido de dicha socialización, sino que también se dan procesos de evaluación que nos permiten tener iniciativa y creatividad en la elección de alternativas y opciones.

Dentro de esta perspectiva, la cognición adopta el papel de organizador, preocupándose por los procesos de mediación que operan entre los “inputs” o “variables de entrada” de información, - como serían, por ejemplo, en un niño, los comportamientos de sus padres -, y los “outputs” o “variables de salida”, que podrían hacer referencia en este caso, al nivel de conformidad o internalización de la información suministrada por los padres. Así, podemos hablar de dos niveles de procesamiento: En un primer nivel, las cogniciones se entenderían como organizadores de las experiencias vividas en las situaciones de socialización, sirviendo como marco de referencia de las respuestas provocadas por dichas situaciones. A otro nivel, los procesos cognitivos permitirían incorporar información del contexto, para adaptar las respuestas a las nuevas situaciones.

**La perspectiva socio-cultural** considera la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización y en este sentido, uno de sus principales propósitos es que el individuo forme parte de los grupos sociales. Además, se entiende que la socialización guarda relación con distintos aspectos del desarrollo que tiene lugar a lo largo de la vida, tratándose de un proceso de adaptación que, además de aceptar las pautas culturales de un grupo, conlleva el desarrollo de novedades y cambios para adaptarse mejor a las nuevas circunstancias. La base de todo el proceso, como ya hemos señalado, es la entrada y adaptación de la persona a la comunidad y para ello, es necesario que la persona aprenda tanto los significados como las costumbres del grupo al que pertenece aceptando su modelo cultural. Todo ello le orientará sobre los modos de observar e interpretar los acontecimientos del mundo que le rodea.

#### **1.1.2.9. Niveles sociales**

Como cualquier otra cualidad humana, la sociabilidad puede moverse y desenvolverse en diversos niveles de ejercicio y compromiso. (Sanchez, 2005).

**a) La horda**

Se caracteriza por la simple acumulación de individuos de manera superficial, ocasional y fugaz. Lo típico del grupo eventual es la exterioridad de la comunicación y de la relación.

El desconocimiento, o al menos el conocimiento superficial, es lo típico de los miembros del grupo que ocasionalmente se configura y rápidamente se desfigura.

Los espectadores de un deporte, los viajeros de un vehículo público, los clientes de un supermercado, y tantos más grupos humanos que se representan ante nosotros, suponen solo un contacto provisional. Pueden llamar nuestra atención las figuras, pero no se logra descubrir a las personas, pues se diluyen en el anonimato y en la masificación.

En nuestra sociedad, por su masificación en múltiples aspectos y terrenos, se multiplican las hordas y los grupos anónimos de personas. De esta manera resulta imprescindible asumir actitudes personales ante las influencias del medio, sobre todo si quiere proteger la libertad.

**b) La banda**

Se caracteriza por cierta permanencia y, sobre todo, por la participación en un fin o en una actividad permanente común. En ella se logra cierto conocimiento exterior y superficial, siempre parcial y muchas veces interesado.

Se llega en ella a una organización en la que participan todos y que se dirige más o menos intencionadamente a una eficacia. Lo más

que entra en juego en la banda es la inteligencia y las facultades operativas de los sujetos que, como miembros, configuran la organización. Su comunicación es ordenada, pero formal y parcial.

Una banda de música, un equipo deportivo o cultural, una empresa laboral, una asociación de ciudadanos o un partido político se rigen por las relaciones impersonales y dinámicas de la finalidad que los une, de la fuerza que les mantiene, de los simples intereses que les conservan cercanos. En la banda hay colaboración, interdependencia e, incluso, convivencia; pero se conserva la autonomía de cada componente. Es la norma la que les asocia.

**c) La comunidad**

Supone mucho más que asociación transitoria u ocasional de personas (horda) y mucho más que defensa y protección de los propios intereses (banda). La comunidad está basada en la unión de personas libres, no en mera acumulación de individuos. Es el resultado de vínculos profundos y entran en juego afectos, opciones, valores superiores, relación interpersonal consistente y estable, y compromisos firmes.

En la comunidad el conocimiento entre los miembros es afectuoso, personal y progresivo. Se desarrollan sentimientos que van desde la simpatía al amor, y la ayuda a los demás que va desde la colaboración a la abnegación. Y la estabilidad de las personas en la comunidad está más allá de la eficacia y la rentabilidad.

Una familia, un grupo de amigos, una asociación deportiva estable, una agrupación basada en un ideal de servicio, son de una o de otra forma comunidades. En ellas rige la unión de los corazones o de los ideales como fuerza cohesiva y la entrega mutua como ley de convivencia.

#### 1.1.2.10. Dimensiones de la socialización

Diferentes autores definen la socialización, en términos generales, como el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias, a partir del contexto socio-histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, religiosas y recreacionales, entre otras.

Las dimensiones fueron tomadas de Becerra (2013).

**a) Dimensión familiar.** – Las familias están adquiriendo progresivamente diferentes formas, más allá de la tradicional de una madre y un padre casados (ej. Familias homoparentales, uniparentales). En la actualidad se observa que otros factores pueden ser más determinantes para el bienestar subjetivo que la estructura familiar, como por ejemplo, los recursos de la familia, el apoyo social, la calidad de las interacciones entre padres e hijos y las relaciones, así como el clima y la estabilidad emocional de la familia.

Es el contexto más primario y natural para que la comunicación con los demás. Desde los primeros años de la vida humana, son los miembros del grupo familiar los que estimulan la comunicación y los vínculos. Estos vínculos son verticales, por medio de la autoridad materna y paterna, y horizontales en virtud de la fraternidad y de la relación con los otros miembros que conviven en el hogar.

Las carencias o los trastornos familiares siempre alteran el ritmo del desarrollo social. Por eso resultan contraproducentes, así sean inevitables – como la orfandad

– o surjan inesperadamente – como los conflictos, las ausencias o, a veces, las desgracias.

En el caso de que el hogar no responda a las exigencias óptimas para la formación social, hay que saber buscar y encontrar complementos a los estados insatisfactorios o distorsionantes. Al mismo tiempo, hay que recordar que todos los miembros de la familia, padres e hijos, deben asumir la responsabilidad de crear un clima de confianza, comunicación, respeto y ayuda mutua.

- a) **Dimensión escolar.** - El sistema educativo tiene como objetivo tanto una formación académica, centrada en contenidos curriculares, como contenidos informales propios de un aprendizaje de conocimiento social en esta dimensión encontramos al grupo de amigos dentro de la escuela y a sus docentes. (Becerra, 2013).

El Centro docente está constituido por personas, no por el edificio o los instrumentos de trabajo. En la realidad escolar hay que saber contemplar, además de su valor instructivo y académico, su dimensión convivencia.

El hecho de no escoger los compañeros, de tener que someterse a esfuerzos intelectuales con frecuencia no del todo voluntarios, de asumir una disciplina enriquecedora y permanente por largos períodos del año y muchas horas de cada jornada, posee sin duda cierto carácter original en la formación de la sociabilidad.

- b) **Dimensión entorno.** - en esta dimensión encontramos al entorno convivencia de cada persona: el pueblo, el barrio, la ciudad, la comunidad de vecinos, la parentela o conjunto de consanguíneos.

No cabe duda de que el entorno social suscita satisfacción o insatisfacción según los modos de relacionarse con él. Bueno resulta observar y analizar las características del entorno y hacer lo posible por complementar sus deficiencias.

## **1.2. Hipótesis y variables**

### **1.2.2. Hipótesis general**

El Programa “Pukllay” influye significativamente en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

### **1.2.3. Hipótesis específicas**

- a) El Programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.
- b) El Programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.
- c) El Programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

### **1.2.4. Identificación y operacionalización de variables**

#### **1.2.4.1. Variable independiente: El Programa Pukllay**

Huamán (2016) cito a Aubrey, quien considera al programa como un plan o sistema bajo el cual una acción está dirigida hacia la consecución de una meta. En este caso aplicar juegos para mejorar la socialización.

Dimensiones:

- Juegos con la familia: consiste la interacción de papá o mamá durante el recreo con los hijos.

- Juegos con amigos de la escuela: también se realizará juegos exclusivamente con sus compañeros de aula y de otras aulas, todo ellos será coordinado con los docentes con anterioridad.

#### **1.2.4.2.Variable dependiente: Socialización**

Becerra (2013), la socialización es, un proceso interactivo, necesario al niño y al grupo social donde nace, a través del cual el niño/a satisface sus necesidades y asimila la cultura, a la vez que, recíprocamente, la sociedad se perpetúa y desarrolla.

#### **Dimensiones:**

- Dimensión familiar: se medirá a nivel familiar, es decir la interacción de los padres con el hijo o hija durante las actividades.
- Dimensión escolar: se evaluará de la misma forma la interacción con sus compañeros de su aula y con otros que no son de su aula.
- Dimensión entorno social: se medirá su desenvolvimiento con la participación de otras personas desconocidas u otros padres de familia que no son de su entorno.

#### **12.4.3. Variables intervinientes: Sexo, edad y condición sociocultural**

#### **12.4.4. Operacionalización de variables**

	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>
<b>Variable Independiente: Programa “Pukllay”</b> Aubrey, (1982),	Aubrey, (1982), lo considera a un plan o sistema bajo el cual una acción está dirigida hacia la consecución de una meta. en este caso aplicar juegos para mejorar la socialización.	El programa será aplicado durante el recreo y será medido a través de un cuestionario con la escala de Likert, los padres de familia, vecinos y estudiantes.	Juegos con la familia.	Fomenta actividades lúdicas con los pares de familia.  Fomenta socialización con su familia.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Programa Pukllay:</li> <li>2. ¿Considera que el Programa Pukllay una buena opción para socializar a su hijo?</li> <li>3. ¿Cree que los juegos son importantes en la confianza entre padre e hijo (a)?</li> <li>4. ¿Cree que el programa le permitió acercarse en su totalidad a su hijo (a)?</li> <li>5. ¿Aprendió juegos que le servirán aplicar en casa?</li> <li>6. ¿Ha observado cambios positivos en su hijo (a) después de haber participado con él?</li> <li>7. ¿Siente que su hijo (a) es más sociable con todos los miembros de su familia?</li> <li>8. ¿Considera de gran importancia aplicar el programa exclusivamente en los recreos?</li> </ol>
			Juegos con amigos de la escuela.	Fomenta actividades lúdicas entre compañeros y docente.  Fomenta socialización con todos los miembros de la escuela.	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. ¿Considera que el programa Pukllay es una buena opción para hacer amigos?</li> <li>10. ¿Cree que los juegos son importantes en la hora de recreo?</li> <li>11. ¿Cree que el programa les permitió a sus estudiantes acercarse en su totalidad a sus amigos y compañeros?</li> <li>12. ¿Aprendió juegos que le servirán aplicar con sus estudiantes?</li> <li>13. ¿Ha observado cambios positivos en sus estudiantes después de haber participado en el programa?</li> <li>14. ¿Siente que su estudiante es más sociable con todos los miembros de su escuela?</li> <li>15. ¿Considera de gran importancia aplicar el programa exclusivamente en los recreos?</li> </ol>

	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>
<b>Variable Dependiente: Socialización</b> Holguín (2010)	La socialización es un proceso interactivo, necesario al niño y al grupo social donde nace, a través del cual el niño/a satisface sus necesidades. Que se dimensiona en tres freces: familiar, escolar y social.	La socialización será medida a través de una ficha de observación durante el recreo.	Dimensión familiar	Expresan emociones y sentimientos al jugar.  Comparte su tiempo y juguetes  Respetan reglas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expresan sus emociones de agrado y felicidad a sus padres después del juego.</li> <li>2. Se les observa satisfecho y feliz jugando con sus hermanos en el recreo.</li> <li>3. Comparte su tiempo y juguetes con sus compañeros o padres durante el juego.</li> <li>4. Juegan con emoción y seguridad al lado de sus padres durante el recreo.</li> <li>5. Expresan su agrado y satisfacción por la compañía de sus padres durante el juego.</li> <li>6. Ayudan a sus padres en cumplir las reglas de juego.</li> </ol>
			Dimensión escolar	Expresa sus sentimientos y pensamientos.  Intercambia juguetes practica la solidaridad  Cumple reglas de juego.	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Expresa con facilidad su incomodidad a su docente durante el juego.</li> <li>8. El niño o niña tiene amigos con quien juega a menudo en el recreo.</li> <li>9. Expresa con facilidad sus emociones al jugar durante el recreo.</li> <li>10. Intercambia sus juguetes con amigos y compañeros de su salón</li> <li>11. Ofrece su ayuda a sus amigos o compañeros que no pueden lograr sus objetivos en el juego.</li> <li>12. Presta sus juguetes a todos sus compañeros de juego.</li> <li>13. Ofrece solidaridad a sus compañeros que se lastiman</li> <li>14. Presta atención y cumple las reglas de juego.</li> </ol>
			Dimensión entorno social	Se relaciona con facilidad al jugar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>15. El niño o niña juega con facilidad con otros compañeros que no son de su salón.</li> </ol>

				<p>Comparte juguetes.</p> <p>Cumple reglas de juego con sus vecinos.</p>	<p>16. Le divierte participar en paseos con otras escuelas.</p> <p>17. Tiene predisposición inmediata de jugar con los que le rodean sin necesidad de conocer.</p> <p>18. Comparte sus juguetes con facilidad hacia otros compañeros.</p> <p>19. Cumple reglas del juego sin reprochar a nadie.</p> <p>20. Evita lastimar o hacer trampas con los que juega.</p> <p>21. Juega con familiaridad al lado d su vecino durante el recreo.</p>
--	--	--	--	--	---

## Capítulo 2

### Metodología de la investigación

#### 2.1. Tipo de investigación

El trabajo de investigación es de tipo aplicada Según: Banea, (2014) ya que por su parte, concentra su atención en las posibilidades concretas de llevar a la práctica las teorías generales, y destinan sus esfuerzos a resolver las necesidades que se plantean la sociedad y los hombres (pág. 19).

#### 2.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo Según: Gonzales, Oseda, Ramires, & Gave (2011) menciona: Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación postfacto), como de los efectos (investigación experimental) mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos (pág. 142). En este caso aplicaremos el Programa “Pukllay” basado en juegos durante el recreo donde participaran docentes, estudiantes, padres de familia y algún vecino, con la finalidad de contribuir en la sociabilidad de los estudiantes.

#### 2.3. Diseño de la investigación

El diseño de investigación es pre experimental, diseño de un solo grupo control, con el diagrama siguiente propuesto por Hernández y otros (2006).

$$GE: 01 \quad X \quad 0_2$$

Donde:

G.E. Grupo Experimental.

0<sub>1</sub> : Pre Test

O<sub>2</sub> : Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente.

## 2.4. Preguntas de la investigación

Preguntas del pre test y post test del programa “Pukllay”.

### Dimensión familiar

- a) Expresa sus emociones de agrado y felicidad a sus padres después del juego.
- b) Se les observa satisfecho y feliz jugando con sus compañeros en el recreo.  
Comparte su tiempo y juguetes con sus hermanos o padres durante el juego.
- c) Juegan con emoción y seguridad al lado de sus padres durante el recreo.
- d) Expresan su agrado y satisfacción por la compañía de sus padres durante el juego.
- e) Ayudan a sus padres en cumplir las reglas de juego.

### Dimensión escolar

- a) Expresa con facilidad su incomodidad a su docente durante el juego.
- b) El niño o niña tiene amigos con quien juega a menudo en el recreo.
- c) Expresa con facilidad sus emociones al jugar durante el recreo.
- d) Intercambia sus juguetes con amigos y compañeros de su salón.
- e) Ofrece su ayuda a sus amigos o compañeros que no pueden lograr sus objetivos en el juego.
- f) Presta sus juguetes a todos sus compañeros de juego.
- g) Ofrece solidaridad a sus compañeros que se lastiman.
- h) Presta atención y cumple las reglas de juego.

### Dimensión contexto social

- a) El niño o niña juega con facilidad con otros compañeros que no son de su salón. Le divierte participar en paseos con otros niños.
- b) Tiene predisposición inmediata de jugar con los que le rodean sin necesidad de conocer.
- c) Comparte sus juguetes con facilidad hacia otros compañeros.
- d) Cumple reglas del juego sin reprochar a nadie.

- e) Evita lastimar o hacer trampas con los que juega.
- f) Juega con familiaridad al lado de su vecino durante el recreo.

## **2.5. Procedimientos generales de la investigación**

Las sucesivas acciones que he ido desarrollando en investigar mi proyecto de tesis para la ejecución son las siguientes.

- Recolección de bibliografía respecto al tema a investigar.
- Planteamiento del problema objetivos y justificación.
- Construcción del marco teórico.
- Diseño metodológico.
- Selección de la muestra.
- Elaboración instrumento y validación con expertos.
- Aprobación del Proyecto de Investigación.

## **2.6. Población y muestra**

### **a) Población**

En una investigación la población está dada por el conjunto de sujetos al que puede ser generalizado los resultados del trabajo lo cual es de suma importancia ya que existen dos tipos de población los cuales son: población objetivo porque involucra a todo los individuos a los cuales se les generalizara los resultados y la población accesible está constituida por todo los individuos que tiene acceso el investigador. (Gonzales, Oseda, Ramírez, & Gave, 2011, págs. 142-143)

### **b) Muestra**

La muestra es considerada como un subconjunto de individuos de la población que facilita estudiar de forma generalizada, las cuales pueden ser elegidas de forma aleatoria y al azar, recalándose que se hace un poco complicado estudiar con toda la población para ello se emplean métodos para realizar la elección correcta con la cual se trabajara. (Tamayo, 2003, pág. 48)

### **2.6.1. Descripción de la población**

La población y universo: está constituida por 57 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay.

### **2.6.2. Selección de la muestra**

La muestra estará constituida por 9 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay, a quienes se le aplicará el programa Pukllay.

## **2.7. Recolección de datos**

### **2.7.1. Diseño de instrumentos**

Se utilizará una ficha de observación para medir la socialización de los niños, dicho instrumentos serán validados a través de juicio de expertos. (Ver la validez y confiabilidad en el anexo).

- El instrumento está constituido por 21 ítems, lo cual está dividida en 3 dimensiones:
  - a) Dimensión familiar ( ítems del 1 al 6)
  - b) Dimensión escolar ( ítems del 7 al 14)
  - c) Dimensión entorno social ( ítems del 15 al 21)
- Los ítems muestra el desempeño de la socialización de los niños.
- Cada ítem tiene dos alternativas de respuesta y su respectivo puntaje que se consideró (SI = 1 punto y NO = 0 punto), se marca con una X el indicador que corresponde al desempeño de la socialización del niño o niña.
- Una vez evaluado se realiza la sumatoria por dimensión y total, a continuación se muestra la correspondencia del puntaje respectivo:
  - Buena socialización = [15 - 21]
  - Regular socialización =[8 - 14]
  - Mala socialización = [0 - 7]

### **2.7.2. Aplicación de instrumentos o trabajos de campo.**

Los procedimientos de recolección de datos del proyecto se muestran a continuación:

- Coordinación y presentación del programa al director de la I.E. Nivel Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay.
- Presentación del programa a los padres de familia de la I.E. Nivel Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay.
- Evaluación inicial (etapa pre test) a los estudiantes con la ficha de observación para evaluar la socialización.
- Aplicación del programa “Pukllay”.
  - Sesión 1. Jugamos con las canicas.
  - Sesión 2. Al balón prisionero.
  - Sesión 3. Jugamos a los bolos.
  - Sesión 4. Jugamos con el pañuelo.
  - Sesión 5. Jugamos a la gallinita ciega.
  - Sesión 6. Jugamos al bote.
  - Sesión 7. Jugamos al gato y ratón.
  - Sesión 8. Jugamos a la carrera de sacos.
  - Sesión 9. Jugamos a la carretilla.
  - Sesión 10. Jugamos a la carrera de cucharas.
- Evaluación final (etapa post test) a los estudiantes con la ficha de observación para evaluar la socialización.

## **2.8. Limitaciones de la investigación**

En el presente trabajo de investigación se presentó las siguientes limitaciones

- Se encuentran pocos trabajos de investigación y libros que aborden el juego y la socialización.

## Capítulo 3

### Resultados, conclusiones y recomendaciones de la investigación (análisis e interpretación)

#### 3.1. Resultados

Presento los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento que midió la variable dependiente que es la socialización de pre test y post test al grupo experimental. Se utilizó la herramienta de procesador de datos del Software Estadístico Excel y SPSS.

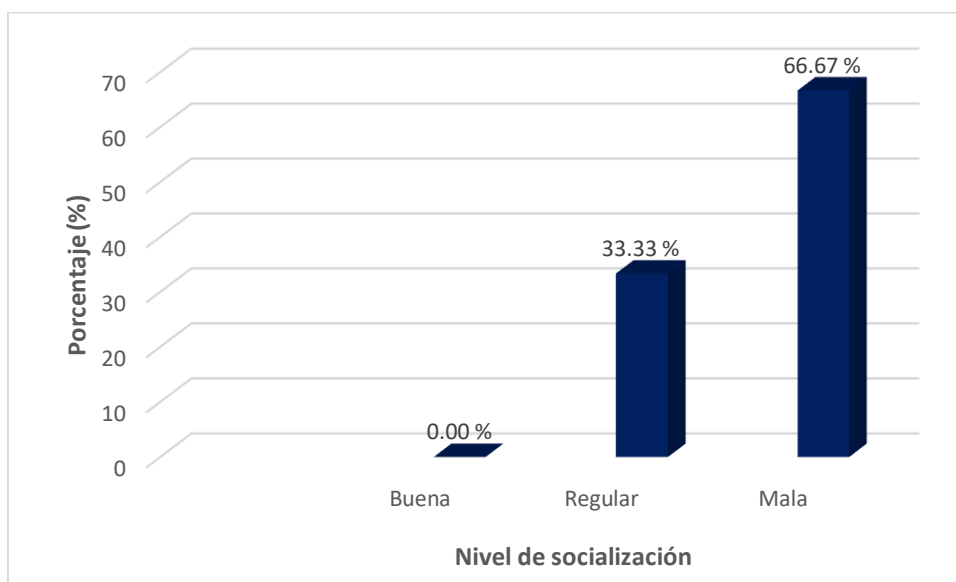
##### 3.1.1. Resultados del pre test

**Tabla 1**

*Resultado de la socialización de los estudiantes según pre test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Nivel de socialización	Pre test	
	Fi	%
Buena	0	0.00
Regular	3	33.33
Mala	6	66.67
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100.00</b>

Fuente: Base de datos



*Figura 1. Socialización de los estudiantes según pre test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Fuente: Tabla 1

Podemos observar en la tabla 1, una vez evaluado la ficha de observación para evaluar la socialización en la fase de pre test en los niños, el 0 % que equivale a ningún caso de niños que tienen una buena socialización, y 3 niños que representa el 33.33% tiene una regular socialización, mientras el 67.67 % que equivale a 6 niños tienen una mala socialización

### **Tabla 2**

*Estadísticos descriptivos de la socialización de los estudiantes según pre test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Variable	n	Media	Desv. típ	Varianza	Coef. Variación
<b>Socialización</b>	9	5.44	4.07	16.53	74.82 %
<b>N valido (según lista)</b>	9				

Fuente: Base de datos

Observamos en la tabla 2 referente a los estadísticos descriptivos de la socialización en el pre test de 9 niños alcanzaron un promedio de 5.44 puntos; una desviación estándar o típica de 4.07 con respecto a la media; una varianza de 16.53; y un coeficiente de variación de 74.82 %.

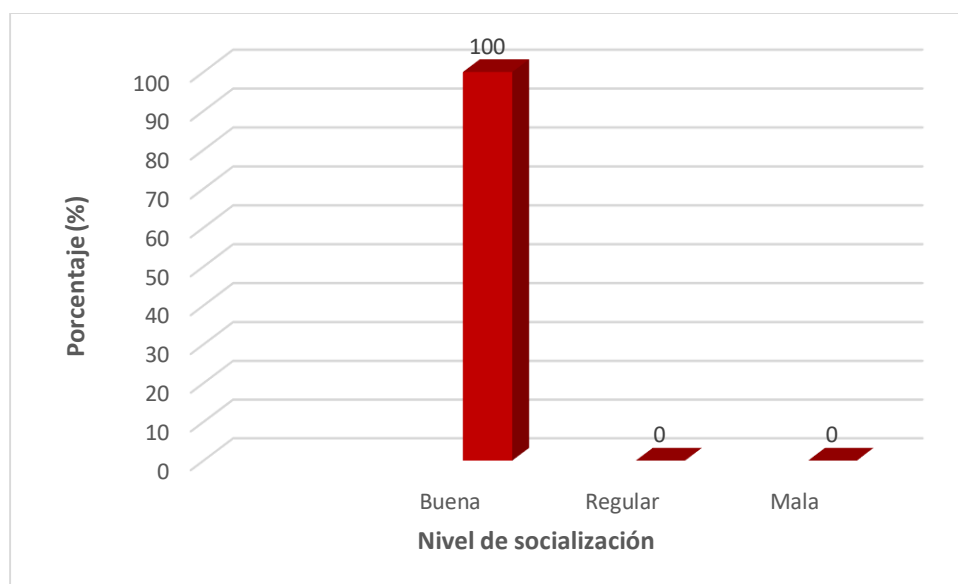
### 3.1.2. Resultados del post test

**Tabla 3**

*Resultado de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Nivel de socialización	Post test	
	fi	%
<b>Buena</b>	9	100.00
<b>Regular</b>	0	0.00
<b>Mala</b>	0	0.00
<b>Total</b>	9	100.00

Fuente: Base de datos



*Figura 2. Socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Fuente: Tabla 3

Se observa en la tabla 3, una vez aplicado el programa “Pukllay” y evaluado la ficha de observación, para evaluar la socialización en la fase de post test en los niños, el 100 % que equivale a la totalidad de niños evaluados 9 niños tienen una buena socialización, y ningún caso de niños de mala y regular socialización. Evidentemente el programa “Pukllay” mejoro la socialización de los niños.

**Tabla 4**

*Estadísticos descriptivos de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Variable	n	Media	Desv. típ	Varianza	Coef. Variación
<b>Socialización</b>	9	18.56	1.424	2.028	7.67%
<b>N valido según lista</b>	9				

Fuente: Base de datos

Observamos en la tabla 4 referente a los estadísticos descriptivos de la socialización en el post test de 9 niños alcanzaron un promedio de 18.56 puntos; una desviación estándar o típica de 1.424, varianza de 2.028 y coeficiente de variación de 7.67 %.

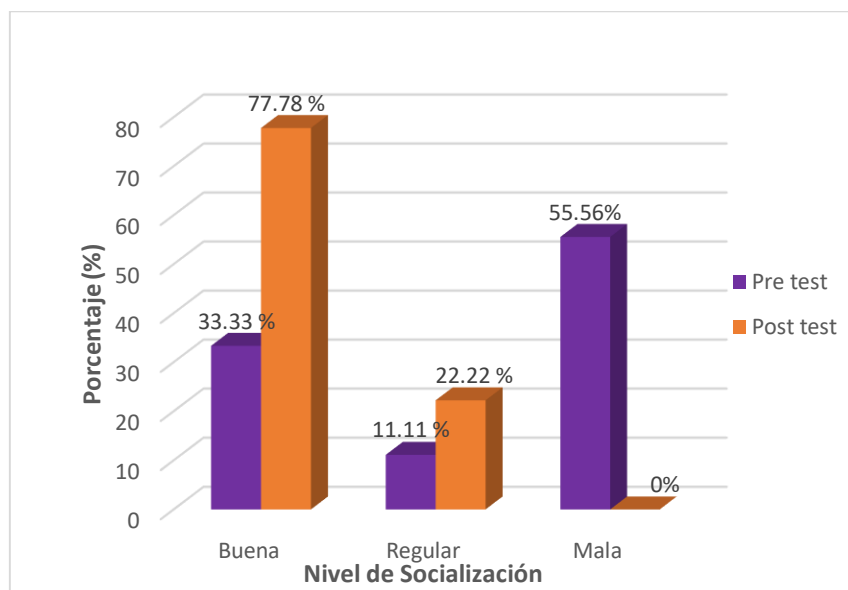
### 3.1.3. Comparación del pre test y post test

**Tabla 5**

*Resultado comparativo según pre test y post test en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Nivel de socialización según dimensión familiar	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
<b>Buena</b>	3	33.33	7	77.78
<b>Regular</b>	1	11.11	2	22.22
<b>Mala</b>	5	55.56	0	0.00
<b>Total</b>	9	100	9	100

Fuente: Base de datos



*Figura 3.* Comparación según pre test y post test en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

Fuente: Tabla 5

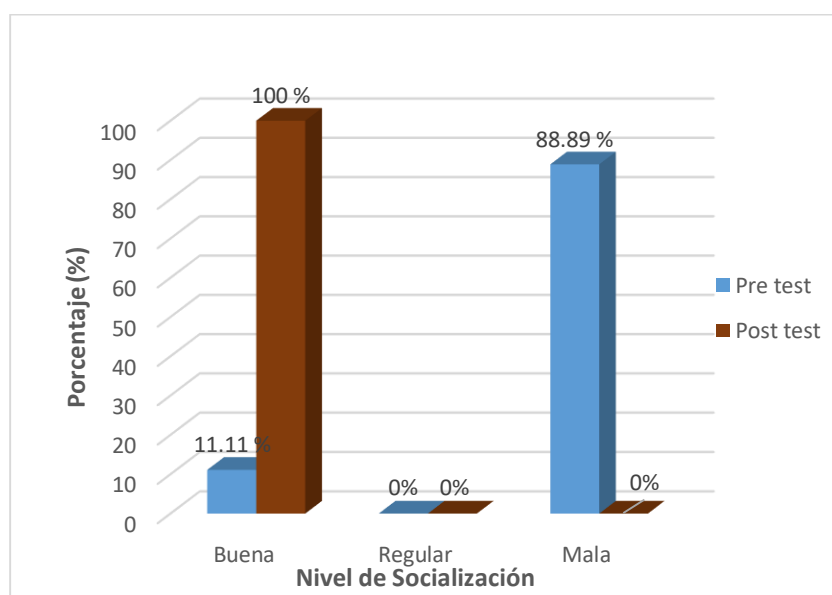
Observamos en la tabla 5 la comparación de la pre y post test de la dimensión familiar en la socialización de los estudiantes, en la fase de pre test 3 niños tienen buena socialización lo que representa el 33.33 % y una vez que se aplicó el programa “Pukllay”, 7 niños que representan el 77.78% de los casos tienen una buena socialización claramente contrasta con la etapa de pre test, evidentemente el programa mejoró la socialización; el 11.11 % que equivale a 1 niño en la etapa de pre test tenían regular socialización y en el post test 2 niños tienen regular socialización; finalmente en el pre test el 55.56% de niños que representan 5 niños tienen una mala socialización y después de que se aplicó el programa en el post test ningún niño tiene mala socialización.

### **Tabla 6**

*Resultado comparativo según pre test y post test en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Nivel de socialización según dimensión escolar	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
<b>Buena</b>	1	11.11	9	100
<b>Regular</b>	0	0.00	0	0
<b>Mala</b>	8	88.89	0	0
<b>Total</b>	9	100	9	100

Fuente: Base de datos



*Figura 4. Comparación según pre test y post test en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Fuente: Tabla 6

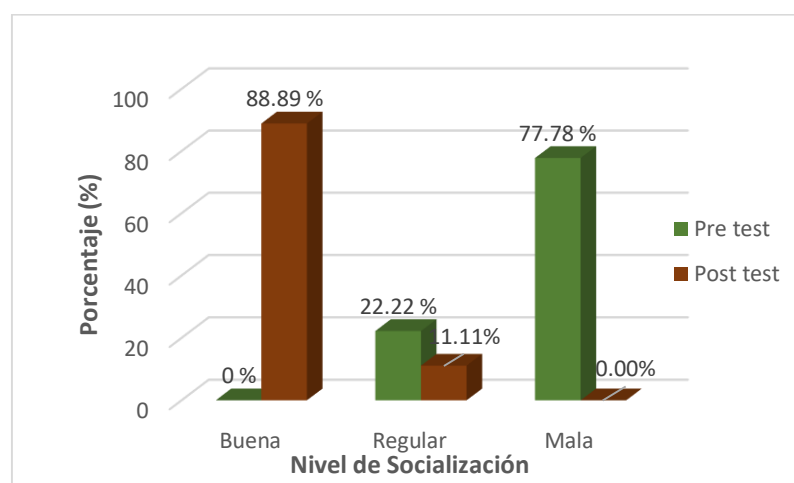
Los resultados de la tabla 6 determinan que en la fase de pre test y post test de la dimensión escolar en la socialización de los estudiantes, en la fase de pre test 1 niño tiene buena socialización lo que representa el 11.11 % y una vez que se aplicó el programa “Pukllay”, 9 niños que representa el

100 % de los casos tienen una buena socialización claramente contrasta con la etapa de pre test, evidentemente el programa mejoro la socialización; ningún niño en la etapa de pre test tenían regular socialización y en el post test tampoco; finalmente en el pre test el 88.89% de niños que representa 8 niños tienen una mala socialización y después de que se aplicó el programa en el post test ningún niño tiene mala socialización.

**Tabla 7**

*Resultado comparativo según pre test y post test en la dimensión contexto social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Nivel de socialización según dimensión contexto social	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
<b>Buena</b>	0	0.00	8	88.89
<b>Regular</b>	2	22.22	1	11.11
<b>Mala</b>	7	77.78	0	0.00
<b>Total</b>	9	100	9	100



*Figura 5. Comparación según pre test y post test en la dimensión contexto social de la socialización de los estudiantes según post test de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Fuente: Tabla 7

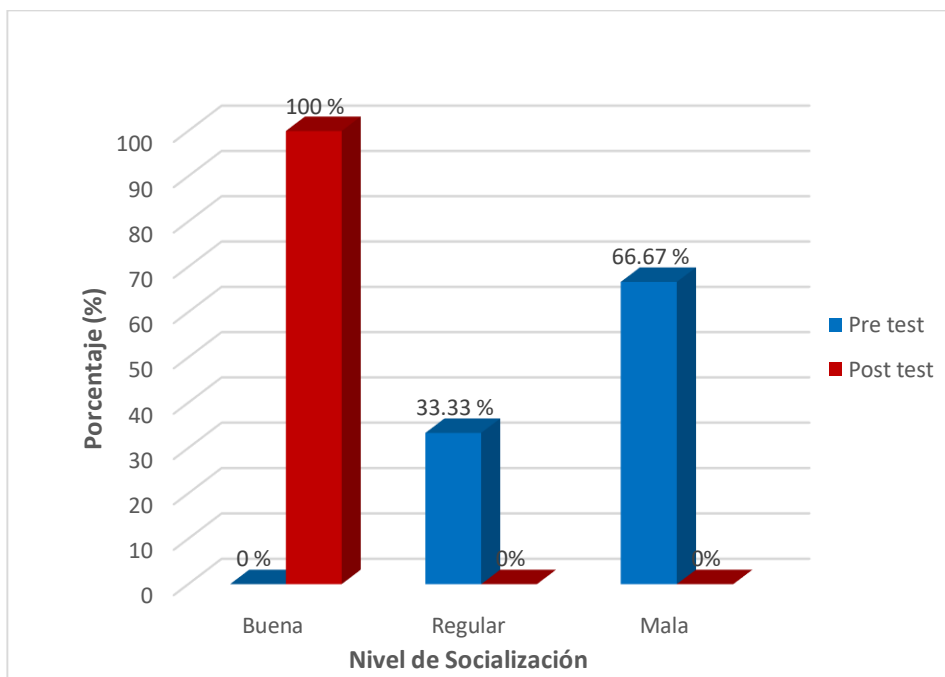
Los resultados de la tabla 7 determinan la fase de pre test y post test de la dimensión contexto social en la socialización de los estudiantes, en la fase de pre test ningún niño tenían buena socialización y una vez que se aplicó el programa “Pukllay”, 8 niños que representa el 88.89 % de los casos tienen una buena socialización claramente contrasta con la etapa de pre test, evidentemente el programa mejoro la socialización; 2 niños en la etapa de pre test tenían regular socialización y en el post test 1 niño tenían regular socialización; finalmente en el pre test el 77.78% de niños que representa 7 niños tienen una mala socialización y después de que se aplicó el programa en el post test ningún niño tiene mala socialización.

### **Tabla 8**

*Resultado comparativo según pre test y post test de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

<b>Nivel de socialización</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Buena</b>	0	0.00	9	100.00
<b>Regular</b>	3	33.33	0	0.00
<b>Mala</b>	6	66.67	0	0.00
<b>Total</b>	9	100.00	9	100.00

Fuente: Base de datos



*Figura 6.* Comparación según pre test y post test de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

Fuente: Tabla 8

Observamos en la tabla 8 la comparación de la pre y post test de la socialización de los estudiantes, que en la fase de pre test ningún niño tiene buena socialización y una vez que se aplicó el instrumento el programa “Pukllay”, 9 niños que representa el 100% de los casos tienen una buena socialización claramente contrasta con la etapa de pre test, evidentemente el programa mejoro la socialización; el 33.33% que equivale a 3 niños en la etapa de pre test tenían regular socialización y en el post test ningún niño regular socialización; finalmente en el pre test el 66.67% de niños que representa 6 niños tienen una mala socialización y después de que se aplicó el programa en el post test ningún niño tiene mala socialización.

Es explicito los resultados nos muestran que en la etapa de post test los niños con la ayuda del programa “Pukllay” mejoraron su socialización.

**Tabla 9**

*Comparación de estadísticos según pre test y post test descriptivos de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

<b>Estadístico</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
<b>Media</b>	5.44	18.56
<b>Desv. típ</b>	4.07	1.424
<b>Varianza</b>	16.53	2.028
<b>Coef. Variación</b>	74.82 %	7.67%

Fuente: Base de datos

En la tabla 9, observamos la media para el pre test es de 5.44 puntos y para el post test de 18.56 puntos lo que hacen una diferencia de 13.12 puntos, con lo cual deduzco que el programa “Pukllay” influye en la socialización de socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista – Lircay; y las medidas de dispersión en el pre test como la desviación estándar es de 4.07 respecto a la media y en el posttest es 1.424, la varianza en el pre test es 16.53 y en el post test es 2.028, finalmente el coeficiente de variación en la etapá de pre test es 74.82% mientras en el post test es 7.67%.

### **3.1.4. Prueba de hipótesis**

Para la prueba de hipótesis se utilizó la estadística inferencial como la prueba t student y la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas que se utiliza para comparar resultados pre test y post test de un solo grupo en este caso.

#### **a) Hipótesis general**

##### **Paso 1: Redactar la hipótesis**

##### **Hipótesis nula ( $H_0$ )**

El Programa “Pukllay” no influye significativamente en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

##### **Hipótesis alterna ( $H_A$ )**

El Programa “Pukllay” influye significativamente en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

### Paso 2: Definir $\alpha$

Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 = 5 \%$$

### Paso 3: Calcular p-valor

#### Prueba de normalidad

Shápiro Wilk muestras pequeñas (<30 individuos).

Criterio para determinar Normalidad:

p-valor  $\geq \alpha$  ; Aceptar  $H_0$  = Los datos provienen de una distribución normal

p-valor  $< \alpha$  ; Aceptar  $H_1$  = Los datos no provienen de una distribución normal.

#### Tabla 10

*Prueba de normalidad de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
<b>Puntos_pre_test</b>	,938	9	,558
<b>Puntos_post_test</b>	,885	9	,179
<b>Diferencias</b>	,931	9	,490

Fuente: Base de datos

$$p \text{ valor} > \alpha$$

$$0.490 > 0.05$$

Como p-valor es mayor a  $\alpha$  entonces los **datos provienen de una distribución normal**; usaremos la prueba t student para muestras relacionadas.

### Paso 4: Calcular t

**Tabla 11**

*Prueba t student de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

		<b>Prueba de muestras emparejadas</b>								
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Típica	Error típ. de la media	95% de intervalo de confianza de la diferencia						
				Inferior	Superior					
<b>Par 1</b>	Puntos_post_test Puntos_pre_test	13,111	5.118	1,728	9.127	17,095	7.589	8	,000	

Fuente: Base de datos

### **Paso 5: Toma de decisión**

- El valor calculado de  $t = 7.589$
- El valor de  $t$  de la tabla con 8 grados de libertad y una significancia de 5 % obtenido de la tabla  $t$  –Student es  $t = 1.833$
- $t_{\text{Calculado}} > t_{\text{Tabla}}$  ( $7.589 > 1.833$ ); por lo tanto se rechaza de hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; además este resultado se corrobora con la significancia o p-valor “Sis. bilateral” calculado es de 0.000 es menor a  $\alpha = 0.05$ .

### **Conclusión:**

Se concluye que el programa “Pukllay” influye significativamente en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017, con un nivel de confianza al 95 %.

### **b) Hipótesis específica 1**

#### **Paso 1: Redactar la hipótesis**

#### **Hipótesis nula ( $H_0$ )**

El Programa “Pukllay” no influye significativamente en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

#### **Hipótesis alterna ( $H_A$ )**

El Programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

### **Paso 2: Definir $\alpha$**

Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 = 5 \%$$

### **Paso 3: Calcular p-valor**

#### **Normalidad**

Shápiro Wilk muestras pequeñas (<30 individuos).

Criterio para determinar Normalidad:

p-valor  $\geq \alpha$  ; Aceptar  $H_0$  = Los datos **proviene de una distribución normal**

p-valor  $< \alpha$  ; Aceptar  $H_1$  = Los datos **no proviene de una distribución normal.**

#### **Tabla 12**

*Prueba de normalidad en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
<b>Puntos_pre_test</b>	,821	9	,035
<b>Puntos_post_test</b>	,683	9	,001
<b>Diferencias</b>	,878	9	,150

Fuente: Base de datos

$$p \text{ valor} > \alpha$$

$$0.150 > 0.05$$

Como p-valor es mayor  $\alpha$  entonces los datos **proviene de una distribución normal**; usaremos la prueba t student para muestras relacionadas.

**Paso 4: Calcular t****Tabla 13**

*Prueba t student en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Típica	Error típ. de la media	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
<b>Par</b>	Puntos_post_test	2.778	3.153	1.051	0.354	5,202	2,643	8	,030
<b>1</b>	- Puntos_pre_test								

Fuente: Base de datos

**Paso 5: Toma de decisión**

- El valor calculado de  $t = 2.643$
- El valor de  $t$  de la tabla con 8 grados de libertad y una significancia de 5 % obtenido de la tabla  $t$  –Student es  $t = 1.833$
- $t_{\text{Calculado}} > t_{\text{Tabla}}$  ( $2.643 > 1.833$ ); por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; además este resultado se corrobora con el nivel de significancia o  $p$ -valor “Sig. bilateral” = 0.03 es menor a  $\alpha = 0.05$ .

**Conclusión:**

Se concluye que el programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017., con un nivel de confianza al 95 %.

**c) Hipótesis específica 2****Paso 1: Redactar la hipótesis****Hipótesis nula ( $H_0$ )**

El Programa “Pukllay” no influye significativamente en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

### **Hipótesis alterna (H<sub>A</sub>)**

El Programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

### **Paso 2: Definir $\alpha$**

Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 = 5 \%$$

### **Paso 3: Calcular p-valor**

#### **Normalidad**

Shápiro Wilk muestras pequeñas (<30 individuos).

Criterio para determinar Normalidad:

p-valor  $\geq \alpha$  ; Aceptar H<sub>0</sub> = Los datos **proviene de una distribución normal**

p-valor  $< \alpha$  ; Aceptar H<sub>1</sub> = Los datos **no proviene de una distribución normal.**

#### **Tabla 14**

*Prueba de normalidad Prueba de normalidad en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

	<b>Shapiro-Wilk</b>		
	Estadístico	Gl	Sig.
<b>Puntos_pre_test</b>	,828	9	,043
<b>Puntos_post_test</b>	,781	9	,012
<b>Diferencias</b>	,837	9	,054

Fuente: Base de datos

p valor  $> \alpha$

$$0.054 > 0.05$$

Como p-valor es mayor  $\alpha$  entonces los datos **proviene de una distribución normal**; usaremos la prueba t student para muestras relacionadas.

#### Paso 4: Calcular t

##### Tabla 15

*Prueba t student en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	g l	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Típica	Error típ. de la media	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
<b>Pa</b>	Puntos_post_test								
<b>r 1</b>	t - Puntos_pre_test	5,556	1,740	,508	4,218	6,893	9,578	8	,000

Fuente: Base de datos

#### Paso 5: Toma de decisión

- El valor calculado de  $t = 9.578$
- El valor de t de la tabla con 8 grados de libertad y una significancia de 5 % obtenido de la tabla t –Student es  $t = 1.833$
- $T_{\text{Calculado}}$
- $t_{\text{Calculado}} > t_{\text{Tabla}} (9.578 > 1.833)$ ; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; además este resultado se corrobora con el nivel de significancia o p-valor “Sig. bilateral” = 0.000 es menor a  $\alpha = 0.05$ .

#### Conclusión:

Se concluye que el programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017., con un nivel de confianza al 95 %.

#### d) Hipótesis específica 3

##### Paso 1: Redactar la hipótesis

##### Hipótesis nula ( $H_0$ )

El Programa “Pukllay” no influye significativamente en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017

##### Hipótesis alterna ( $H_A$ )

El Programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017

##### Paso 2: Definir $\alpha$

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05 = 5 \%$

##### Paso 3: Calcular p-valor

##### Normalidad

Shápiro Wilk muestras pequeñas (<30 individuos).

Criterio para determinar Normalidad:

p-valor  $\geq \alpha$  ; Aceptar  $H_0$  = Los datos **proviene de una distribución normal**

p-valor  $< \alpha$  ; Aceptar  $H_1$  = Los datos **no proviene de una distribución normal.**

##### Tabla 16

*Prueba de normalidad en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
<b>Puntos_pre_test</b>	,863	9	,102
<b>Puntos_post_test</b>	,781	9	,012
<b>Diferencias</b>	,816	9	,031

Fuente: Base de datos

$$p \text{ valor} < \alpha$$

$$0.031 < 0.05$$

Como p-valor es menor a  $\alpha$  entonces los datos **no provienen de una distribución normal**; usaremos la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

#### **Paso 4: Calcular t**

##### **Tabla 17**

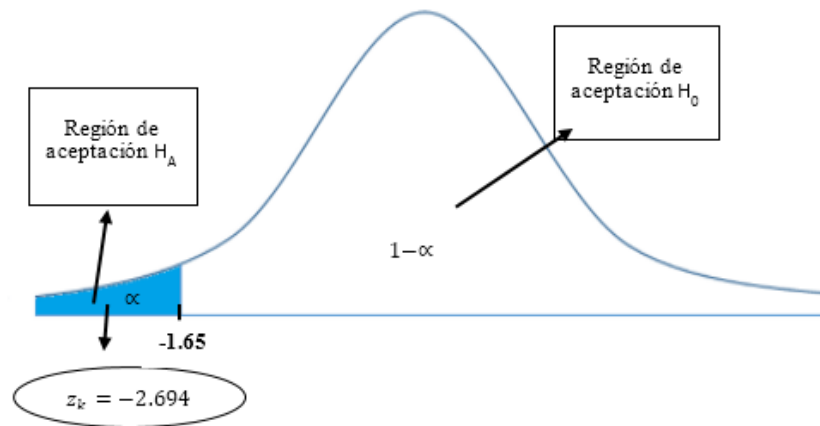
*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.*

	Puntos_pre_test - Puntos_post_test
Z	-2,694
Sig. asintótica (bilateral)	,007

Fuente: Base de datos

#### **Paso 5: Toma de decisión**

- El estadístico de contraste muestra que el p-valor “Sig. Asintótica” = 0.007 es menor a  $\alpha = 0.05$ ; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. También el valor  $z_{1-\alpha} = z_{0.95} = 1.65$  (el valor lo encontramos en la tabla de distribución Z)



*Figura 7.* Zona crítica o de rechazo de la hipótesis nula y alterna.  
Fuente: Base de datos.

- Como  $z_k = -2.694$  y pertenece a la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_A$ ) tal como se muestra en la figura.

**Conclusión:**

Se concluye que el programa “Pukllay” influye significativamente en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017., con un nivel de confianza al 95 %.

### **3.2. Discusión**

Los resultados en la evaluación de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, se observa en la fase de post test que el programa “Pukllay”, que es la variable independiente tuvo un efecto positivo en la variable dependiente que es la socialización, tanto en la dimensión familiar, dimensión escolar y dimensión de contexto social mejorando la socialización en los niños, ya que los niños en la fase de pre test ningún niño tenían buena socialización y al aplicar el programa “Pukllay” todos los niños tuvieron buena socialización. Es evidente los resultados nos muestran que en la etapa de post test los niños con la ayuda del programa “Pukllay” mejoraron su socialización.

### 3.3.Conclusiones

- Se concluye que el programa "Pukllay" influye significativamente en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017, con un nivel de confianza al 95 %. De hecho los niños en promedio de una mala socialización mejoraron a una buena socialización al aplicar el programa "Pukllay".
- Se concluye que el programa "Pukllay" influye significativamente en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017., con un nivel de confianza al 95 %.
- Se concluye que el programa "Pukllay" influye significativamente en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017., con un nivel de confianza al 95 %.
- Se concluye que el programa "Pukllay" influye significativamente en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017., con un nivel de confianza al 95 %.

### **3.4.Recomendaciones**

- Se recomienda continuar esta investigación pero esta vez con un grupo de control, es decir un grupo de control sin aplicar el programa “Pukllay” y el grupo experimental aplicando el programa “Pukllay”.

## Referencias bibliográficas

- Altamirano, M. (2015). *Juego de la oca en el lenguaje fonético en niños de 5 años de la institución educativa no 568., Pukarumi.* Universidad Nacional de Huancavelica. Perú.
- Arevalo, M y Carreazo, Y; (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos.* Universidad de Cartagena, Colombia.
- Arrieta Geidy, M; Gonzalez Escorcía, S.M; y Santana Ramirez Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta Castellar.* Cartagena, Colombia.
- Huaman, S (2015). *Programa psicosocial en el desarrollo social.* CREA. Aubrey, R. (1982).
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica.* Barcelona: Grao.
- Becerra, G. (2013). *El proceso de socialización.* Universidad Nacional de Entre Ríos. vol. XXIV, núm. 47, pp. 119-142.
- Berruezo, P y Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil.* Eduforma: Sevilla.
- Camacho, L (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades.* Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cuba, N. L y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara.* Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.
- Díaz, J. (2007). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño.* México: Trillas.

- Elias, I. (2003). *El comportamiento del niño en la escuela. Revista Umbral*. Año III, No. 5, p. 133-136. Perú.
- García López, A; Gutiérrez, F; Marqués, J; Román, R; Ruiz, F Y Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. 2º edición. Inde. Zaragoza.
- Hernández, R.S. (2006). *Metodología de la investigación*. 4ta. Ed. Editorial Mexicana. México. F. <http://www.definicionabc.com/comunicacion/comunicacion-asertiva.php>.
- Holguín Londoño, R.M. (2010). *Proceso de socialización del niño: una aproximación al estado del arte: Medellín 1984-2010*. Colombia.
- Lara, (2005). *Lengua, espacios y procesos de socialización de niños indígenas en México un enfoque sociodemográfico*. De la facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales; sede México.
- López, B. (2003). *La recreación escolar y su incidencia en la formación integral y social del niño. Tesis de licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación*. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- Martín, A; Ramírez, C; Martínez, A; Gómez, V Y Arribas, L. (1995). *Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Popular: Madrid
- MIMDES (2011). *Factores asociados al aprendizaje de prácticas de crianza para mejorar el estado nutricional y favorecer el desarrollo de las capacidades de las niñas y niños de 0 a 6 años del ámbito rural de Ayacucho y Huancavelica*. Proyecto Ichispalla. Perú.
- Michelet, A. (2001). *El juego del niño. Avances y perspectivas*. OMEP- UNESCO: Québec.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Madrid, España Ed. Aljibes.
- Navarro, J y Martín, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Pirámide: Madrid.

Romero, V y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Altamar:  
Barcelona.

Sánchez, S. (1995). *Diccionario de las ciencias de la educación*. México D.F: Aula  
Santillanas.

## **Índice de abreviaturas y siglas**

- I.E: Institución Educativa.
- I.E.I.P: Institución Educativa Inicial Privado.
- APEMYPE: Asociación e Micro y Pequeños Empresarios.

## Glosario

- a) **Juego.** - Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
- b) **Socialización.** - La socialización del niño necesita, para afianzarse, que este vivo en su entorno familiar unas relaciones equilibradas y constructivas.
- c) **Socialización escolar.** – Es la forma de desenvolvimiento con los integrantes de la escuela; alumnos, amigos, docentes.
- d) **Socialización familiar.** – La socialización se mide directamente en la casa, con sus hermanos, tíos, padres de familia entre otros.
- e) **Socialización con el entorno.** – Respecto al entorno se refiere a los vecinos, o los lugares donde se desenvuelve el niño o niña.
- f) **Programa.** - Aubrey, (1982), en un acercamiento al concepto de programa, encontramos que no existe una definición única, al contrario, contamos con una pluralidad de conceptos con elementos comunes. En sentido general, un programa es un plan o sistema bajo el cual una acción está dirigida hacia la consecución de una meta. En este caso aplicar juegos para mejorar la socialización.
- g) **Pukllay.** - La palabra pukllay significa jugar.

# Anexos

# **Anexo N° 1: Matriz de Consistencia**

**Título de la investigación:**

“El Programa “Pukllay” en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017”.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general:</b> ¿De qué manera influye programa “Pukllay” en la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°128 Bellavista – Lircay, 2017?</p> <p><b>Problema general:</b></p> <p>a) ¿De qué manera influye el programa “Pukllay” en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017?</p> <p>b) ¿De qué manera influye el programa “Pukllay” en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017?</p> <p>c) ¿De qué manera influye el programa “Pukllay” en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la influencia del programa “Pukllay” en la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°128 Bellavista – Lircay, 2017.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>a) Determinar la influencia del programa “Pukllay” en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.</p> <p>b) Determinar la influencia del programa “Pukllay” en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.</p> <p>c) Determinar la influencia del programa “Pukllay” en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> El programa “Pukllay” influye positiva y significativamente en la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°128 Bellavista – Lircay, 2017.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>a) El programa “Pukllay” influye positiva y significativamente en la dimensión familiar de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.</p> <p>b) El programa “Pukllay” influye positiva y significativamente en la dimensión escolar de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.</p> <p>c) El programa “Pukllay” influye positiva y significativamente en la dimensión entorno social de la socialización de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.</p>	<p><b>Independiente</b></p> <p><b>vx: Programa “Pukllay”</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensión juego con la familia.</li> <li>• Dimensión juego en la escuela.</li> </ul> <p><b>Dependiente</b></p> <p><b>vy: Socialización</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensión familiar.</li> <li>• Dimensión escolar.</li> <li>• Dimensión entorno social.</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Aplicativa</p> <p><b>Nivel de Investigación:</b> Explicativa</p> <p><b>Método General:</b> Método científico</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Experimental</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> GE: 01 X 02 Donde: G.E. Grupo Experimental. 01 : Pre Test 02 : Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente.</p> <p><b>Población y muestra:</b> Constituida por una población de 57 y la muestra de 9 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°128 Bellavista – Lircay, 2017.</p>

# **Anexo N° 2: Validación y confiabilidad del instrumento**

## Validación del instrumento mediante el estadístico de “v de Aiken”

### Ficha de observación para medir la socialización

#### 1. Base de procesamiento

Ítem	Jurado					Total		V de Aiken	Decisión
	1	2	3			N° de Acuerdos	N° de Desacuerdos		
1	1	1	1			3		1	Aceptado
2	1	1	1			3		1	Aceptado
3	1	1	1			3		1	Aceptado
4	1	1	1			3		1	Aceptado
5	1	1	1			3		1	Aceptado
6	1	1	1			3		1	Aceptado
7	1	1	1			3		1	Aceptado
8	1	1	1			3		1	Aceptado
9	1	1	1			3		1	Aceptado
10	1	1	1			3		1	Aceptado
11	1	1	1			3		1	Aceptado
12	1	1	1			3		1	Aceptado
13	1	1	1			3		1	Aceptado
14	1	1	1			3		1	Aceptado
15	1	1	1			3		1	Aceptado
16	1	1	1			3		1	Aceptado
17	1	1	1			3		1	Aceptado
18	1	1	1			3		1	Aceptado
19	1	1	1			3		1	Aceptado
20	1	1	1			3		1	Aceptado
21	1	1	1			3		1	Aceptado
<b>S</b>	21	21	21			63		1	<b>ACEPTADO</b>

#### 2. FORMULA DE AIKEN :

$$V = \frac{S}{n(c-1)}$$

En dicha ecuación tenemos que:

**S:** sumatoria de si

**si:** valor asignado por el juez  $i$

**n:** número de jueces

**c:** número de valores en la escala de valoración

Se exploró mediante la calificación por medio de criterio de jueces, tres en total, sobre una ficha de observación para medir la socialización de niños pequeños. Para efectos de este análisis, se utilizó el planteamiento de Escurra (1988) para la evaluación de la validez de contenido por medio de la  $V$  de Aiken.

### **3. REGLA DE DECISIÓN**

**V de Aiken**, para que sea aceptable cuando la significancia igual o mayores de 0,80

### **4. CONCLUSIÓN**

Se contó con tres jueces y/o expertos a fin de hacer la validación, quienes consignaron dos valores (SI/NO), de los 20 ítems que conforman el instrumento 19 de ellos alcanzaron una  $V$  de 1.00, mientras que uno de los ítems alcanzo una  $V$ . de 1. A través del uso de la  $V$  de Aiken, lo que indica que la prueba presenta validez de acuerdo a la regla de decisión.

Haciendo el total de 1, la cual según la regla de decisión el instrumento es válido porque supera al valor de 0,80.

## Medición de confiabilidad mediante Coeficiente de Kuder-Richardson 20 (KR 20)

$$KR_{20} = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum p_i q_i}{s^2} \right)$$

Donde:

K : número de ítems.

pi: proporción de aciertos.

qi: proporción de errores.

S2: Varianza

**Evaluación:** Si el coeficiente KR20 es inferior a 0,80 la prueba no es confiable.

Para la aplicación de la fórmula busquemos los datos:

1° Se aplica una prueba donde cada ítem tiene dos alternativas (dicotómica) verdadero (V) ó falso (F) ( si/ no)

Se otorga puntajes:

Acierto: 1 puntos; identificados por "p"

Desacierto: 0 puntos; identificados por "q"

K = 21 Total de ítems

2° Se aplica la prueba a los alumnos, el análisis se realiza el cuadro de doble entrada:

Expertos	1		2		3						puntaje	escala	Decisión	
Ítems	1	q (error)	p (acierto)	q (error)	p (acierto)	q (error)								
Items1	1		1		1						3	1		
Items2	1		1		1						3	1		
Items3	1		1		1						3	1		
Items4	1		1		1						3	1		
Items5	1		1		1						3	1		
Items6	1		1		1						3	1		
Items7	1		1		1						3	1		
Items8	1		1		1						3	1		
Items9	1		1		1						3	1		
Items10	1		1		1						3	1		
Items11	1		1		1						3	1		
Items12	1		1		1						3	1		
Items13	1		1		1						3	1		
Items14	1		1		1						3	1		
Items15	1		1		1						3	1		
Items16	1		1		1						3	1		
Items17	1		1		1						3	1		
Items18	1		1		1						3	1		
Items19	1		1		1						3	1		
Items20	1		1		1						3	1		
Items21	1		1		1						3	1		
<b>PUNTAJE TOTAL</b>												21		
(x) Puntajes	21	0	21	0	21	0	0	0	0	0	0	63		
ciertos/Errores	21	0	21	0	21	0	0	0	0	0	0	0		
PROPORCIÓN	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3.5	

Proporción = p/N° ítems/q/N° ítems

0

> 0 =0.80	Confiable
< 0.80	no conable

3° Se hace un análisis de los puntajes/proporción, para encontrar la sumatoria ( $\Sigma$ ) de los aciertos y desaciertos ( $\Sigma p_i q_i$ )

Proporción Participantes	$p_i$	$q_i$	$p_i q_i$
P01	1.0	0	0
P02	1.0	0	0
P03	1.0	0	0
		$\Sigma p_i q_i =$	0

4° Luego se determinar la varianza:

$$s^2 = \frac{\Sigma(x_i - \bar{x})^2}{N - 1}$$

**Donde:**

$x_i$ : puntajes obtenidos por cada participante.

$\bar{x}$ : media o promedio.

$N$ : Número total de la población

$$s^2 = \frac{\Sigma(x_i - \bar{x})^2}{N}$$

**Nota: Si  $N > 60$  se puede usar:**

N = 3

Puntajes	1	2	
Participantes	$x_i$	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$
1	21	0.00	0
2	21	0.00	0
3	21	0.00	0
$\Sigma x_i =$	21	$\Sigma(x_i - \bar{x})^2 =$	0

a) Obtenemos la media = 21

b) Obtenemos la varianza = -1.

5° Se aplica la fórmula de Kuder-Richardson (KR 20)

Que resultado = 1.05

Interpretación:

El valor 1.05 indica que la prueba presenta Validez.



	CUMPLE REGLAS DE JUEGO.	13,14																
DIMENSION CONTEXTO SOCIAL.	SE RELACIONA CON FACILIDAD AL JUGAR COMPORTE JUGUETES.	15,16, 17,18						✓	✗					✗				
	CUMPLE REGLAS DE JUEGO CON SUS VECINOS.	19,20,21						✓	✗					✗				

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: La Socialización.

OBJETIVO: Recoger información sobre la socialización.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la I.E. Inicial Nº 128 de Bellavista.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: *Alfonso*

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: *Magister en Psicología Educativa.*

VALORACIÓN:

0	1	2	3	4
MALO	REGULAR	NI BUENO NI MALO	BUENO	MUY BUENO

*[Handwritten Signature]*  
 FIRMA DEL EVALUADOR









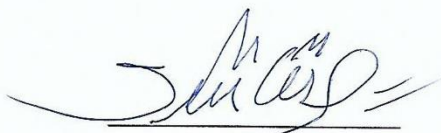
### CRITERIO DE JUECES

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO Yacovana Herrera Sibrio.  
 TÍTULO PROFESIONAL Lic. Educ. Especial Lic. Educ. Social.  
 CARGO Docente.  
 ESPECIALIDAD Lic. Educ. Especial Lic. Educ. Social  
 AÑOS DE EXPERIENCIA 18 años  
 INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA U.N.H. U.N.C. U.A.P.  
 POST GRADO Psicología Educativa.  
 AÑO 2011.  
 OTROS MÉRITOS D.a. en Administración Educativa.

EN RESUMEN, CUÁL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES. Ninguna.  
 .....  
 .....



FIRMA



	CUMPLE REGLAS DE JUEGO.	13,14															
DIMENSION CONTEXTO SOCIAL.	SE RELACIONA CON FACILIDAD AL JUGAR COMPARTIR JUGUETES.	15,16, 17,18															
	CUMPLE REGLAS DE JUEGO CON SUS VECINOS.	19,20,21															

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: La Socialización.

OBJETIVO: Recoger información sobre la socialización.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: *Sergio Huanco y Hugo Vergara*

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: *Doctor en Ciencias de la Educación*

VALORACIÓN:

0	1	2	3	4
MALO	REGULAR	NI BUENO NI MALO	BUENO	MUY BUENO

*Sergio Huanco*  
FIRMA DEL EVALUADOR

## CONSTANCIA

Yo, ESPINOZA HERRERO, Yladys Margarita con Documento Nacional de Identidad N° 04042635, certifico que realicé juicio de experto al instrumento presentado por la Bachiller: CCOYLLAR URRUCHI, Elizabeth, en la investigación titulada: El Programa "Pukllay" en la socialización de los estudiantes de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

Huancavelica, noviembre de 2017



FIRMA

**CRITERIO DE JUECES**

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO Marys Margarita Espinoza Herero  
 TÍTULO PROFESIONAL Lic. Educ. Primaria  
 CARGO Docente  
 ESPECIALIDAD Primaria  
 AÑOS DE EXPERIENCIA 30 años  
 INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA U. N. H.  
 POST GRADO Investigación y Etnología Educativa  
 AÑO 2008

## OTROS MÉRITOS

Dra. En Ciencias de la Educación

EN RESUMEN, CUÁL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO ■

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES Ninguna  
 .....  
 .....

  
 FIRMA



DIMENSION CONTEXTO SOCIAL.	CUMPLE REGLAS DE JUEGO.	13,14																
	SE RELACIONA CON FACILIDAD AL JUGAR COMPARTIR JUGUETES.	15,16, 17,18																
	CUMPLE REGLAS DE JUEGO CON SUS VECINOS.	19,20,21																

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: La Socialización.

OBJETIVO: Recoger información sobre la socialización.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la I.E. Inicial Nº 128 de Bellavista.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: VARGAS MARTINEZ ENIMA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

VALORACIÓN:

0	1	2	3	4
MALO	REGULAR	NI BUENO NI MALO	BUENO	MUY BUENO

  
FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

TÍTULO DE LA TESIS: El Programa "Pukllay" en la socialización de los estudiantes de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista - Ircay, 2017

PROGRAMA "PUKLLAY"	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN						
					MALO	REGULAR	NI BUENO NI MALO	BUENO	MUY BUENO	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y DIMENSIÓN	RELACION ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS	RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA ENCUESTA							
PROGRAMA "PUKLLAY"	JUEGOS CON LA FAMILIA	FOMENTA ACTIVIDADES LUDICAS CON LOS PARES DE FAMILIA.	FOMENTA SOCIALIZACION CON SU FAMILIA.	1. EL PROGRAMA PUKLLAY:						X										
				2. ¿CONSIDERA QUE EL PROGRAMA PUKLLAY ES UNA BUENA OPCION PARA SOCIALIZAR A SU HIJO?						X										
				3. ¿CREE QUE LOS JUEGOS SON IMPORTANTES EN LA CONFIANZA ENTRE PADRE E HIJO(A)?						X										
				4. ¿CREE QUE EL PROGRAMA LE PERMITIO ACERCARSE EN SU TOTALIDAD A SU HIJO(A)?						X										
				5. ¿APRENDIÓ JUEGOS QUE LE SERVIRAN APLICAR EN CASAS?						X										
				6. ¿HA OBSERVADO CAMBIOS POSITIVOS EN SU HIJO (A) DESPUES DE HABER PARTICIPADO CON EL?						X										
				7. ¿SIENTE QUE SU HIJO (A) ES MÁS SOCIALE CON TODOS LOS MIEMBROS DE SU FAMILIA?						X										
				8. ¿CONSIDERA DE GRAN IMPORTANCIA APLICAR EL PROGRAMA EXCLUSIVAMENTE EN LOS RECREOS?						X										
				9. ¿CONSIDERA QUE EL PROGRAMA PUKLLAY ES UNA BUENA OPCION PARA HACER AMIGOS?						X										
				10. ¿CREE QUE LOS JUEGOS SON IMPORTANTES EN LA HORA DE RECREO?						X										
JUEGOS CON			FOMENTA ACTIVIDADES LUDICAS ENTRE COMPAÑEROS Y DOCENTE.							X										

FOMENTA SOCIALIZACIÓN CON TODOS LOS MIEMBROS DE LA ESCUELA.	11. ¿CREE QUE EL PROGRAMA LE PERMITIÓ A SUS ESTUDIANTES ACERCARSE EN SU TOTALIDAD A SUS AMIGOS Y COMPAÑEROS?					✓													
	12. ¿APRENDIÓ JUEGOS QUE LE SERVIRÁN APLICAR CON SUS ESTUDIANTES?					✓													
	13. ¿HA OBSERVADO CAMBIOS POSITIVOS EN SUS ESTUDIANTES DESPUÉS DE HABER PARTICIPADO EN EL PROGRAMA?					✓													
	14. ¿SIENTE QUE SU ESTUDIANTE ES MÁS SOCIALE CON TODOS LOS MIEMBROS DE SU ESCUELA?					✓													
	15. ¿CONSIDERA DE GRAN IMPORTANCIA APLICAR EL PROGRAMA EXCLUSIVAMENTE EN LOS RECREOS?					✓													

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Programa "Puklay".

OBJETIVO: Recoger información sobre la efectividad del programa.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: MARGAS MARTINEZ ENAMA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

VALORACIÓN:

0	1	2	3	4
MALO	REGULAR	NI BUENO NI MALO	BUENO	MUY BUENO

  
FIRMA DEL EVALUADOR

**CONSTANCIA**

Yo, VARGAS MARTINEZ, Enma con Documento Nacional de Identidad N° 23269694, certifico que realicé juicio de experto al instrumento presentado por la Bachiller: CCOYLLAR URRUCHI, Elizabeth, en la investigación titulada: El Programa "Pukllay" en la socialización de los estudiantes de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017.

Huancavelica, noviembre de 2017



---

**FIRMA**

### CRITERIO DE JUECES

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO ENMA VARGAS MARTINEZ.  
 TÍTULO PROFESIONAL Lic. Educación Primaria.  
 CARGO Directora.  
 ESPECIALIDAD Educación Primaria.  
 AÑOS DE EXPERIENCIA 18 años de Servicio.  
 INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA I.E. N° 36106.  
 POST GRADO Mg. Psicología Educativa.  
 AÑO 2014.  
 OTROS MÉRITOS Lic. Educación Primaria - Bachiller en derecho y ciencias Políticas.  
 EN RESUMEN, CUÁL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO     
 ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES.....  
 .....  
 .....

  
 \_\_\_\_\_

FIRMA

# **Anexo N° 3: Instrumento de Investigación en pre y post test**



UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

### FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA SOCIALIZACION

**1. DATOS GENERALES**

Sexo: (M)  Edad: 5 N° Orden: 9

- 2. OBJETIVO:** Recoger información pre y post test sobre la socialización de los estudiantes a través de la aplicación del Programa "Pukllay"
- 3. INSTRUCCIÓN:** Evalúe de acuerdo a las siguientes opciones (1 significa un **NO**) (2 significa un **SI**) y marque con un aspa lo que evalúa.

N°	ITEMS	1	2
Dimensión familiar			
1	Expresa sus emociones de agrado y felicidad a sus padres después del juego		X
2	Se les observa satisfecho y feliz jugando con sus hermanos en el recreo		X
3	Comparte su tiempo y juguetes con sus hermanos o padres durante el juego.		X
4	Juega con alegría y seguridad al lado de sus padres durante el recreo		X
5	Expresa su agrado y satisfacción por la compañía de sus padres durante el juego	X	
6	Ayudan a sus padres en cumplir las reglas de juego		X
Dimensión escolar			
7	Expresa con facilidad su incomodidad a su docente durante el juego		X
8	El niño o niña hace amigos inmediato durante el recreo		X
9	Expresa con facilidad lo que siente durante el juego		X
10	Intercambia sus juguetes con amigos y compañeros de su salón	X	
11	Ofrece su ayuda a sus amigos o compañeros que no pueden lograr sus objetivos en el juego	X	
12	Presta sus juguetes a todos sus compañeros de juego		X
13	Ofrece solidaridad a sus compañeros que se lastiman	X	
14	Presta atención y cumple las reglas de juego		X
Dimensión contexto social			
15	El niño o niña juega con facilidad con otros compañeros que no son de su salón	X	





UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

### FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA SOCIALIZACION

**1. DATOS GENERALES**

Sexo: (M)  Edad: .....5..... Nº Orden:.....7.....

**2. OBJETIVO:** Recoger información pre y post test sobre la socialización de los estudiantes a través de la aplicación del Programa "Pukllay"

**3. INSTRUCCIÓN:** Evalúe de acuerdo a las siguientes opciones (1 significa un **NO**) (2 significa un **SI**) y marque con un aspa lo que evalúa.

N°	ITEMS	1	2
Dimensión familiar			
1	Expresa sus emociones de agrado y felicidad a sus padres después del juego		X
2	Se les observa satisfecho y feliz jugando con sus hermanos en el recreo		X
3	Comparte su tiempo y juguetes con sus hermanos o padres durante el juego.		X
4	Juega con alegría y seguridad al lado de sus padres durante el recreo		X
5	Expresa su agrado y satisfacción por la compañía de sus padres durante el juego		X
6	Ayudan a sus padres en cumplir las reglas de juego		X
Dimensión escolar			
7	Expresa con facilidad su incomodidad a su docente durante el juego		X
8	El niño o niña hace amigos inmediato durante el recreo		X
9	Expresa con facilidad lo que siente durante el juego		X
10	Intercambia sus juguetes con amigos y compañeros de su salón		X
11	Ofrece su ayuda a sus amigos o compañeros que no pueden lograr sus objetivos en el juego		X
12	Presta sus juguetes a todos sus compañeros de juego		X
13	Ofrece solidaridad a sus compañeros que se lastiman		X
14	Presta atención y cumple las reglas de juego		X
Dimensión contexto social			
15	El niño o niña juega con facilidad con otros compañeros que no son de su salón		X



# **Anexo N° 3: Programa “pukllay”**

## **PROGRAMA “PUKLLAY” BASADO EN ACTIVIDADES DE JUEGO EN EL RECREO**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

**1.1.Denominación del programa:** PROGRAMA “PUKLLAY”

**1.2.Autora:** Elizabeth Ccoyllar Urruchi

**1.3.Usuarios:** Estudiantes de 5 años

**1.4.Lugar:** I.E. Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay

**1.5.Duración:** 8 meses

### **II. FUNDAMENTACIÓN**

Dentro del quechua Huancavelicano la palabra “Pukllay” significa juego, la cual constituye un aspecto muy importante en el desarrollo social de los niños y niñas, toda vez que nos permite estimular y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños y niñas tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Se ha elegido este tema de estudio, con la finalidad de apoyar a los niños y niñas que tiene problemas en sociabilizarse con los demás ya que ellos vienen de zonas rurales con ciertas dificultades para desenvolverse con nuevos niños y niñas y aún más difícil con personas adultas.

Los niños y niñas crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica, por tanto, conocer detalladamente la importancia del juego de manera global y de forma más detallada en lo que se refiere al juego como proceso de desarrollo en los diversos ámbitos del niño, pero sobre todo en lo referente al ámbito social, pues la socialización ayudará al niño o niña a acoger los elementos socioculturales de su ambiente e integrarlo a su personalidad para así poder adaptarse a la sociedad, les llevará también a conseguir la autonomía necesaria para participar en la vida social de forma creativa, respetando y ajustándole a los hábitos y normas de

convivencia sin dejar de tener una actitud crítica hacia ellas y aceptando, respetando y valorando las diferencias individuales y la pluralidad social y cultural.

A través del programa contribuiremos en la madurez social de los estudiantes, tal como sustenta Michelet (2001), "El juego, para el niño o niña, es la vía única hacia la madurez y el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es convencer a los adultos de su valor" (p.2).

### **III. OBJETIVOS**

#### **3.1.Objetivo general**

Aplicar el Programa “Pukllay” para mejorar la socialización de la Institución Educativa Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay.

#### **3.2.Objetivo específicos**

- a) Crear el Programa “Pukllay” basado en juegos durante el recreo con la participación de los estudiantes.
- b) Seleccionar juegos tradicionales de actividad motora e interactiva para fomentar un trabajo en equipo.
- c) Fomentar la participación de los padres de familia y vecinos a participar con los niños y niñas de la institución educativa.

### **IV. METAS**

- 01 Programa “Pukllay” creado y ejecutado, basado en juegos durante el recreo con la participación de los estudiantes.
- 10 Juegos tradicionales seleccionados y plasmados en el programa.
- 80% de participación de los padres de familia y vecinos a participar con los niños y niñas de la institución educativa.
- 100% de los estudiantes de 5 años participando en el programa.
- 100% de los estudiantes con un nivel de madurez social adecuado.
- 01 docente de aula involucrado al 100% en las actividades.

## V. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	ACTIVIDADES	Cronograma 2018							
		Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
1	Coordinación y presentación del programa al director de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay.	X							
2	Presentación del programa a los padres de familia de la I.E. Inicial N° 128 de Bellavista – Lircay.	X	X						
3	Evaluación inicial a los estudiantes sobre la madurez social (sociabilidad).			X	X				
Aplicación del Programa “Pukllay” en los recreos.	Sesión 1. Jugamos con las canicas.				X				
	Sesión 2. Al balón prisionero.				X				
	Sesión 3. Jugamos a los bolos.					X			
	Sesión 4. Jugamos con el pañuelo.					X			
	Sesión 5. Jugamos a la gallinita ciega.					X			
	Sesión 6. Jugamos al bote.					X			
	Sesión 7. Jugamos al gato y ratón.						X		
	Sesión 8. Jugamos a la carrera de sacos.						X		
	Sesión 9. Jugamos a la carretilla.						X		
	Sesión 10. Jugamos a la carrera de cucharas.						X		
5	Evaluación final a los estudiantes sobre a madurez social (sociabilidad).							X	X

## VI. METODOLOGÍA

La metodología es activa de juego y participación.

## VII. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DENTRO DEL PROGRAMA

AUTORES	BENEFICIOS
Bernad (2013).	Ayudan a describir el mundo exterior (conceptos de espacio y tiempo).
Coalla (2009).	Desarrollan la capacidad de memoria. Favorecen la adquisición del lenguaje y de nuevo vocabularios.
Consejo Superior de Deportes.	Mejora la salud ósea. Mejora la condición física y cardiovascular. Mejor rendimiento escolar.
Garatgordobil (2005).	Favorece el desarrollo de la sociabilidad. Potencian el desarrollo del propio cuerpo. Ayudan a estructurar una representación mental. Desarrollan la capacidad perspectiva (viso-espacial y rítmico - temporal).
Jiménez (2004).	Ayuda a conservar la cultura. Permiten conocer mejor a los antepasados.
López (2012).	Refuerza los lazos de unión de las personas. Haciéndoles sentir que pertenecen a un grupo social.
Mendez - Giménez y Fernandez - Rio (2009).	Permite que el niño construya su propio juguete. Prolonga el tiempo de participación activa. Supone escaso o nulo coste económico.
Morera (2003).	Potencian la creatividad con la construcción de materiales.

## SESIONES DE TRABAJO

### SESIÓN N° 01. JUGAMOS CON LAS CANICAS

- **Objetivos:**
  - ✓ Trabajar la coordinación óculo manual.
  - ✓ Desarrollar motricidad fina.
- **Número de participantes:** todos los que se quiera dividir en grupos de 2 a 5 (a traes de rifas u otra estrategia).
- **Tiempo estimado:** 20 minutos.
- **Materiales:** canicas.
- **Desarrollo del juego:** Cada niño tiene varias caninas propias. Se dibuja en la tierra un círculo de un metro o metro y medio de diámetro en el que se depositan las caninas. Desde una distancia pactada con anterioridad, por turnos, un niño lanza una canina con el objetivo de sacar del círculo las de los compañeros. Si la canina que se utiliza para lazar queda en el interior del círculo, se perdía.  
Existe otra variedad del juego de las caninas que consiste en golpear la canina de algún compañero y si se consigue, el niño debe tratar de introducir su propia canina en el gua” (agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u ocho de profundidad). Es preferible la primera modalidad de juego ya que resultaría más sencilla para los niños de estas edades.
- **Participación de las familias:** En esta actividad se recomienda que se cuente la presencia de un familiar adulto en cada grupo para que regule el transcurso del juego así como el comportamiento de los niños.

### SESIÓN N° 02. JUGAMOS AL BALÓN PRISIONERO

- **Objetivo:**
  - ✓ Trabajar la coordinación óculo-manual.
  - ✓ Fomenta el trabajo en equipo.
  - ✓ Potenciar la búsqueda de estrategias.
- **Número de participantes:** Todos los que se quiera, divididos en dos equipos

(utilizando las rifas para formarlos).

- **Tiempo estimado:** 30 minutos.
- **Materiales:** Pelota blanca.
- **Desarrollo del juego:** Se divide el terreno en dos campos, uno para cada equipo. Se realiza otra rifa para decidir qué equipo empieza a jugar con la pelota. Esta se va tirando a los del otro campo tratando de golpear al algún miembro del equipo contrario. Si el contrario coge la pelota sin que haya tocado el suelo previamente, la pelota para hacer de su equipo pero, si es golpeado por la pelota, el niño será muerto y deberá pasar al otro campo, donde se colocara detrás de otra línea marcada (cementerio). Para que este sea salvado, los de su equipo deberán pasarle la pelota y este deberá lanzarla tratando de golpear a alguien del equipo contrario para poder ser salvado. Ganará el equipo que más gente mate.
- **Participación de las familias:** Para este juego se propone que cada equipo este formado tanto por padres como por niños para que jueguen juntos, tratando que haya el mismo número de adultos en cada equipo de tal modo que haya una rivalidad más o menos equilibrado.

### **SESIÓN N° 03. JUGAMOS A LOS BOLOS**

Pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

- **Participación de las familias:** Para este juego se propone que un equipo este formado por los familiares y, el otro, por los propios niños jugando así padres contra hijos para aumentar la motivación de ambos.
- **Tiempo estimado:** 20 minutos.
- **Materiales:** Una bola y nueve bolos (en caso de no disponer de bola y bolos de madera, se puede usar cualquier tipo de pelota pequeña y los bolos pueden hacerse con botellas de plástico con arena en su interior).
- **Desarrollo del juego:** Se colocan los nueve bolos en filas. El juego consiste en derribar con la bola el mayor número de bolos. A cierta distancia, se traza una raya

que será la línea de salida. Tras esta raya se sitúan los jugadores. Cada participante tiene tres lanzamientos.

Cada bolo derribado se contabiliza con un punto. Si se derriban todos los bolos, es lo que se conoce como, pleno “, por lo que quien lanza tiene un turno extra y cinco puntos adicionales. Gana quien alcance la puntuación máxima, es decir quien haya derribado un mayor número de bolos.

- **Participación de las familias:** En este juego, los familiares podrían colaborar ayudando a los diferentes grupos a colocar los bolos después de cada lanzamiento y anotando el orden y la puntuación de cada niño.

#### SESIÓN N° 04. JUGAMOS CON EL PAÑUELO

- **Objetivo:**
  - ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
  - ✓ Desarrollar la capacidad de atención.
  - ✓ Trabajar los niños.
- **Número de participantes:** Todos los que se quiera, divididos en dos grupos iguales (establecidos mediante rifas).
- **Tiempo estimado:** 20-30 minutos o cuando todos hayan participado y un equipo quede eliminado.
- **Materiales:** Un pañuelo.
- **Desarrollo del juego:** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y a cada uno de ellos se le asigna un número. Estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que hay en el equipo. Entre los dos equipos debe haber una distancia determinada (por ejemplo, 20 metros) y cada equipo se situará tras una línea. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea, habiendo una misma distancia de un equipo a otro. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número y sale en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado. Cuando llegan al punto donde está el pañuelo, este tiene que

ser cogido por uno de los participantes, quien lo coge, corre hacia su lado intentando que no le atrape el niño/a del otro equipo. El primero que consiga llevar el pañuelo a su casa (lugar tras la línea donde están el resto de miembros de su equipo) gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado el que pase la línea separada sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido y aquel que sea pillado por su contrincante tras haber cogido el pañuelo. Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números.

### SESIÓN N° 05. JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA

- **Objetivos:**
  - ✓ Trabajar la orientación en el espacio.
  - ✓ Aprender a andar con los ojos tapados.
  - ✓ Reconocer a sus compañeros con el sentido del tacto.
  - ✓ Potenciar la capacidad de memoria.
- **Número de participantes:** Todos los que se quiera.
- **Tiempo estimado:** 20-30 minutos.
- **Materiales:** Una venda o pañuelo para tapar los ojos.
- **Desarrollo del juego:** Se elige mediante una rifa a una persona para que sea 1 gallina ciega, se le tapa los ojos con un pañuelo y se le coloca en el centro. Mientras que canta la canción, se le dan vueltas.

“(todos) - Gallina ciega ¿Qué se te ha perdido?

(La gallina responde) - Una aguja y un dedal.

(Todos) Yo lo tengo y no te lo quiero dar.

Da tres vueltas y la encontraras.

Una, dos. y tres”.

A continuación dejan de dar vueltas a la gallina. La gallinita tiene que intentar atrapar a uno de los jugadores y si adivina quién es, esa persona será la nueva gallinita.

- **Participación de las familias:** En este caso es necesario que los familiares estén vigilando durante el desarrollo del juego para que el niño que hace de gallinita no se haga daño. Del mismo modo, ayudaran a vendar los ojos los niños.

### SESIÓN N° 06. JUGAMOS CON LAS CANICAS

- **Objetivos:**
    - ✓ Colaborar con el resto de jugadores.
    - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
    - ✓ Potenciar la búsqueda de estrategias.
  - **Número de participantes:** Todos los que se quiera.
  - **Tiempo estimado:** 20 minutos.
  - **Materiales:** Una lata de refresco o una botella vacía y tiza.
  - **Desarrollo del juego:** Se dibuja un círculo en el suelo con tiza y se coloca el bote (la lata o la botella) en medio del círculo. Se rifa quien se la liga. Al que le toque se tiene que poner de espaldas al bote. Otro niño distinto tiene que dar una patada al bote y mientras el que se la liga va a por el bote y vuelve a ponerlo de nuevo en el círculo, el resto de jugadores aprovechan y correr a esconderse. Cuando el que la liga ha colocado el bote en su sitio grita “BOTE” y a partir de ahí, tendrá que ir a buscar al resto del grupo. Si ve a alguno de ellos volverá corriendo al círculo y meterá el pie dentro y gritara: ¡BOTE, BOTE! por... (Nombre de la persona que ha visto). En este caso, ese jugador tendrá que salir de su escondite y meterse en el círculo de tiza. El “cazado” aún no lo tiene todo perdido porque cualquiera de sus compañeros escondidos puede venir a salvarlo dándole una patada al bote. Si alguien lo consigue el jugador o jugadores atrapados serán inmediatamente liberados y podrán esconderse otra vez. El que se la liga tendrá que descubrir a todos para que se acabe el juego.
- Participación de las familias:** Para esta actividad se propone que los familiares y los niños jueguen todos juntos para lograr un mayor grado de diversión. Si el número de jugadores es muy elevado es aconsejable dividirse en dos grupos para

así, en caso de que alguien no conozca el nombre de alguno de los participantes, se pueda hacer una ronda de nombres previamente para ponerlos en común y de este modo sea más fácil recordarlos.

### SESIÓN N° 07. JUGAMOS AL GATO Y AL RATON

- **Objetivos:**
  - ✓ Potenciar la capacidad de reacción.
  - ✓ Trabajar los desplazamientos (correr).
  - ✓ Fomentar la coordinación con otros compañeros.
- **Número de participantes:** Todos los que se quiera.
- **Tiempo estimado:** 20 minutos.
- **Materiales:** ninguno.
- **Desarrollo del juego:** Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena. Uno se situará dentro del círculo y hará de ratón y el otro, se situara fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón y este tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato. Mientras tanto, los que forman la cadena cantan esta canción:
 

“Ratón que te pilla el gato,  
Ratón que te va a pillar,  
Si no te pilla esta noche,  
Mañana te pillara”.
- **Participación de las familias:** En este caso se propone hacer dos cadenas, una formada por padres y otra por niños, contando cada una de ellas con un jugador que haga de gato y otro de ratón, jugando así de manera independiente un grupo de otro. De este modo, los niños podrán observar que sus padres también se divierten jugando con otros adultos.

### SESIÓN N° 08. JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS

- **Objetivos:**
  - ✓ Aprender a saltar a la pata coja.
  - ✓ Trabajar el equilibrio.
- **Número de participantes:** Todos los que se quiera
- **Tiempo estimado:** 20 minutos.
- **Materiales:** Sacos.
- **Desarrollo del juego:** Para esta carrera los niños se introducen dentro de los sacos y estos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse. La persona que llegue antes a la meta ganara.
- **Participación de las familias:** Para este juego se propone que, por un lado, compitan los niños entre ellos y por otro, que sean los propios padres quienes realicen una carrera de sacos entre ellos.

### SESIÓN N° 09. JUGAMOS A LA CARRETILLA

- **Objetivos:**
  - ✓ Trabajar el equilibrio y la coordinación.
  - ✓ Fomentar el trabajo en parejas.
  - ✓ Trabajar otro tipo de desplazamiento.
  - ✓ Trabajar la fuerza en los brazos.
- **Número de participantes:** Todos los que se quiera (preferiblemente número par).
- **Tiempo estimado:** 20 minutos.
- **Materiales:** ninguno.
- **Desarrollo del juego:** Para esta carrera los niños se colocan por parejas. Uno de ellos hace de carretilla y va andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Ganará la pareja que antes

llegue a la meta. Una vez terminada la primera carrera, se cambiarán los papeles y quien era la carretilla pasará a ser el que la lleva y viceversa.

- **Participación de las familias:** Al igual que en el juego anterior, los padres.

### SESIÓN N° 10. JUGAMOS A LA CARRERA DE CUCHARAS

- **Objetivos:**
  - ✓ Potenciar el equilibrio.
  - ✓ Favorecer el control postural.
  - ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
- **Número de participante:** Todos los que se quiera, formando dos equipos con el mismo número de participantes (elegidos mediante rifas).
- **Tiempo estimado:** 20-30 minutos.
- **Materiales:** Dos cucharas y bolas de papel aluminio (tradicionalmente se utilizaban huevos, pero al tratarse de niños se propone usar otro tipo de objetos).
- **Desarrollo del juego:** Para este juego comenzará corriendo un jugador de cada equipo. Los demás jugadores se colocan formando una fila india para cada equipo y se colocan detrás de la línea de salida. El juego comienza cuando los dos primeros jugadores salen corriendo sujetando una cuchara con la boca (si resulta complicado para los niños, se puede llevar con la mano) y sobre esta una bola de papel de aluminio. Cuando llegan a la meta, regresan a la línea de salida, donde les esperan sus respectivos compañeros. Al llegar y cruzar la línea, entregan la cuchara y la bola al jugador que les releva y estos salen corriendo para hacer el recorrido. El equipo que consigue terminar antes es el equipo ganador. Si durante el recorrido a algún niño se le cae la bola de la cuchara, éste deberá empezar de nuevo la carrera desde la línea de salida.
- **Participación de las familias:** Para este juego los familiares pueden llevar un control del desarrollo del mismo observando que se cumplen las normas y que nadie se quede sin participa.

**Anexo N° 4: Constancia  
donde se aplicó el  
programa “Pukllay”**

## CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 128 DE  
BELLAVISTA – LIRCAY**

El que suscribe la Directora: Beatriz Flores Galindo, otorga la presente Constancia de Ejecución del Proyecto de Tesis a: **Elizabeth Ccoyllar Urruchi**, Bachiller en Educación Inicial y Bilingüe de la Universidad para el Desarrollo Andino, de la promoción 2011, código de matrícula: 0711100301 identificada con DNI: 44736058.

Quien ha realizado la ejecución del Proyecto de Tesis: **El Programa "Pukllay" en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017**. Tendientes a la obtención del título profesional, bajo mi supervisión.

La tesista Elizabeth Ccoyllar Urruchi, realizó su ejecución del Proyecto de Tesis: **El Programa "Pukllay" en la socialización de los estudiantes de la I.E. N° 128 de Bellavista - Lircay, 2017**.

A completo satisfacción y mostro en todo momento eficiencia, puntualidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la presente constancia para fines que el interesado considere conveniente.

Lircay, julio de 2018



  
*Beatriz Flores Galindo*  
C.M. 1023269989  
DIRECTORA I.E. 128

# **Anexo N° 5: Evidencia fotográfica**



*Jugamos a los bolos con la participación de otros compañeros y docente*



*Jugamos a la gallinita ciega con la participación de los padres de familia*



*Jugamos con el pañuelo con la participación de diferentes niños y padres*



*Jugamos al gato y al ratón con los niños (os)*



*Jugamos con las canicas y con la participación de otros compañeros y padres de familia*

# **Anexo N° 6: Base de datos**

n	Pre test								Post test							
	Dimensión familiar		Dimensión Escolar		Dimensión Contexto Social		Total de puntos	Nivel de socialización	Dimensión familiar		Dimensión Escolar		Dimensión Contexto Social		Total de puntos	Nivel de socialización
	No	Si	No	Si	No	Si			No	Si	No	Si	No	Si		
1	4	2	7	1	6	1	4	Mala	0	6	0	8	0	7	21	Buena
2	4	2	7	1	5	2	5	Mala	0	6	1	7	1	6	19	Buena
3	6	0	8	0	7	0	0	Mala	0	6	1	7	1	6	19	Buena
4	1	5	6	2	6	1	8	Regular	1	5	1	7	1	6	18	Buena
5	2	4	6	1	6	1	6	Mala	0	6	0	8	2	5	19	Buena
6	6	0	4	2	4	3	5	Mala	0	6	1	7	1	6	19	Buena
7	1	5	6	2	6	1	8	Regular	2	4	2	6	0	7	17	Buena
8	6	0	7	0	7	0	0	Mala	0	6	1	7	1	6	19	Buena
9	1	5	4	5	4	3	13	Regular	3	3	1	7	1	6	16	Buena

Nivel de socialización	Intervalos de puntaje que corresponde a cada nivel			
	Dimensión familiar	Dimensión escolar	Dimensión entorno social	Total
Buena socialización	5 - 6	6 - 8	6 - 7	15 - 21
Regular socialización	3 - 4	3 - 5	3 - 5	8 - 14
Mala socialización	0 - 2	0 - 2	0 - 2	0 - 7