



**PROGRAMA DE EDUCACIÓN MUSICAL Y ARTES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN  
EDUCACIÓN MUSICAL Y ARTES**

**TESIS**

**Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de  
los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran**

**Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN MUSICAL Y ARTES**

**AUTORES**

- ROJAS GUERRA, Robin Felipe
- ANAPÁN QUISPE, Adán

**ASESOR**

**Dr. OCAÑA IGARZA, ESIO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Metodología y Didáctica Musical**

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2020**

**Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

## HOJA DE APROBACIÓN



**INSTITUTO SUPERIOR DE MÚSICA PÚBLICO**  
**“Daniel Alomía Robles” - Huánuco**



### COMISION ORGANIZADORA

(Programa Especial de adecuación de ISMP DAR de Huánuco, a Universidad según Ley N° 30597 y Ley N° 30851)

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

### ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, a los 06 días del mes de febrero de 2021, a las 09:15 horas, se constituye el Jurado Evaluador, integrado por los siguientes docentes del Instituto Superior de Música Pública Daniel Alomía Robles:

- |                                        |            |
|----------------------------------------|------------|
| 1. Dr. Roberto Carlos Cárdenas Viviano | Presidente |
| 2. Mg. Freddy Omar Majino Gargate      | Miembro 1  |
| 3. Mg. Huberto Tito Hinostroza Robles  | Miembro 2  |


Los indicados docentes tuvieron la labor de evaluar, a través de la plataforma Zoom, la sustentación virtual de la tesis titulada: **Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco marca – Huánuco – 2019**”, presentada por los bachilleres en Educación Musical y Artes, **Adán Anapan Quispe y Robin Felipe Rojas Guerra**, para optar el título profesional de **Licenciado en Educación Musical y Artes**.

Una vez concluida la exposición, los miembros del Jurado procedieron a formular las preguntas respectivas.

Acto seguido, los miembros del Jurado procedieron a deliberar sobre la calificación a otorgar al trabajo y a la exposición del graduando, actuando en conformidad a lo estipulado en el Reglamento de Grados y Títulos del Instituto Superior de Música Pública Daniel Alomía Robles, vigente, dando por **..APROBADO..** la sustentación con la calificación cualitativa de **.....BUENO.....**, obteniendo como resultado final la calificación cuantitativa de **...QUINCE..... (...15...)**.

Se adjunta al presente las fichas de evaluación de cada uno de los miembros del Jurado Evaluador.

Siendo las **11:21** horas del mismo día, el presidente del Jurado Evaluador declara públicamente como **..APROBADO..** la sustentación y procedió a dar por finalizado el acto de graduación.

  
.....  
**Presidente**

  
.....  
**Miembro 1**

  
.....  
**Miembro 2**

---

Campus Institucional: Jr. General Prado N° 634, Huánuco – Perú  
Sede Administrativa: Jr. Hermilio Valdizán N° 653, Huánuco – Perú  
Telf.: (+51) 062-503522

## **DEDICATORIA**

A nuestros padres y demás familiares por su apoyo incondicional, sacrificio, comprensión que nos permitieron alcanzar nuestras metas.

**Felipe y Adán**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por habernos guiado por el camino correcto, por la fuerza que nos dio para seguir adelante y no desmayar frente a las adversidades que se presentaban y por todas sus bendiciones.

A nuestros padres y hermanos por su ejemplo abnegado de trabajo, perseverancia y por brindarnos su confianza y su amor en los momentos difíciles.

Al personal docente y administrativo del Instituto Superior de Música Público Daniel Alomía Robles alma mater en la formación de profesionales en música, por brindarnos en sus aulas los valores y conocimientos para el éxito de nuestra profesión.

A nuestros maestros por sus conocimientos y experiencias en el proceso de nuestra formación profesional, por su tiempo invertido y sus consejos sinceros.

A la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco, por acogernos y permitirnos aplicar nuestro proyecto de tesis titulado: Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización.

A nuestro asesor el Dr. Esio Ocaña Igarza por su tiempo, apoyo y dedicación constante y la orientación profesional brindada a lo largo de este trabajo de investigación.

A todos aquellos que nos brindaron su apoyo incondicional.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado.

En cumplimiento con los reglamentos y demás disposiciones del Instituto Superior de Música Público Daniel Alomía Robles con Nivel Universitario, ponemos a vuestra consideración el presente informe de Investigación, titulado: Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, para obtener el grado de Licenciado en Educación Musical y Artes, trabajo que nos permitió conocer la problemática, plantear alternativas de solución y contribuir a mejorar el nivel de socialización de los niños.

La investigación nos permitió profundizar en dos variables tan afines a la formación de los niños: Juegos Rítmicos y Nivel de Socialización, vital para estimular la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes físicas, intelectuales, morales y volitivas.

Esperamos que el presente informe merezca de su parte la evaluación más objetiva que nos permita superar nuestras deficiencias y emprender nuevas experiencias como docentes.

**Los autores**

## RESUMEN

El propósito del presente trabajo de investigación se ha centrado en determinar la efectividad del Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019.

La población estuvo conformada por 80 alumnos y se calculó una muestra constituida por 30 niños, mediante un muestreo no probabilístico. El diseño de estudio empleado en la investigación fue el pre experimental con pre prueba y pos prueba aplicado a un solo grupo.

La aplicación del taller de juegos rítmicos se realizó en un lapso de dos meses, a través de 8 sesiones de aprendizaje, que contenían diferentes estrategias motivadoras para mejorar el nivel de socialización y a la par logrando que los niños desarrollen las capacidades motrices y el sentido del ritmo.

Ejecutada la investigación y hecho el análisis de resultados tanto a nivel de propuesta como a nivel estadístico se llegó a demostrar que la aplicación del Taller de Juegos Rítmicos mejoró eficientemente el nivel de socialización de los niños y niñas ( $t_{\text{calculado}} = 5,943 > t_{\text{crítico}} = 2,0$  y  $P\text{-valor} = 0,000 < 0,05$ ).

Nuestra investigación comprobó la importancia de emplear los juegos rítmicos, demostrando que los alumnos lograron mejorar el nivel de socialización.

**Palabras clave:** Juegos rítmicos, nivel de socialización, estudiantes de primaria

## ABSTRACT

The purpose of this research work has focused on determining the influence of the Rhythmic Games Workshop to improve the level of socialization of students in the 4th grade of the IEN ° 32973 The Grand Master of Pitumama - Pillco Marca - Huánuco – 2019.

The population was made up of 80 students and a sample of 30 children was calculated, using a non-probabilistic sample. The study design used in the research was the pre-experimental with pretest and posttest applied to a single group.

The application of the rhythmic games workshop was carried out in a period of two months, through 8 learning sessions, which contained different motivational strategies to improve the level of socialization and at the same time achieving that children develop motor skills and sense of rhythm.

Once the research was carried out and the analysis of the results was carried out both at the proposal level and at the statistical level, it was demonstrated that the application of the Rhythmic Games Workshop efficiently improved the level of socialization of children ( $t_{\text{calculated}} = 5.943 > t_{\text{critical}} = 2, 0$  and  $P\text{-value} = 0.000 < 0.05$ ).

Our research proved the importance of using rhythmic games, demonstrating that students managed to improve the level of socialization.

**Keywords:** Rhythmic games, level of socialization, elementary students



## INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación, titulado: **Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019**, tuvo como propósito determinar la efectividad del taller de Juegos Rítmicos para mejorar el nivel de socialización, y mediante ello lograr que los movimientos, la percusión corporal y la ejecución instrumental sea parte de su interés; ya que a medida que iban practicando fueron mejorando su nivel de socialización.

Para ello, se utilizó diversas estrategias para organizar los aprendizajes más adecuados, para que los niños y niñas aprendan con facilidad los juegos rítmicos. Estructuralmente la presente investigación consta de cinco capítulos:

El capítulo I, contiene la fundamentación del problema, formulación del problema, los objetivos generales y específicos, la justificación del estudio y las limitaciones.

En el capítulo II, se presentan los antecedentes del problema tanto a nivel internacional, nacional y regional-local, se fundamentan las bases teóricas, se formulan las hipótesis, variables, su operacionalización y se definen algunos términos importantes,

En el capítulo III, se muestra la metodología empleada como: tipo y nivel de investigación, diseño y métodos de investigación, población y muestra, así como las técnicas e instrumentos, para la recolección y procesamiento de datos.

El capítulo IV, contiene la presentación de los resultados y el análisis e interpretación de los resultados.

En el capítulo V, se presenta la discusión de los resultados con la hipótesis y los objetivos de la investigación.

Finaliza el trabajo con las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos.

**Los autores.**

## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
CONTRACARÁTULA	ii
HOJA DE APROBACIÓN	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRESENTACIÓN	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	ix
INDICE	xi

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DE ESTUDIO

1.1 Fundamentación del Problema	23
1.2 Formulación del Problema	26
1.2.1 Problema general	26
1.2.2 Problemas específicos	27
1.3Objetivos	27
1.3.1 Objetivo general	27
1.3.2 Objetivos específicos	28
1.4Justificación del Estudio	28
1.4.1 Justificación teórica	28
1.4.2 Justificación práctica	28
1.4.3 Justificación metodológica	29

1.5 Limitaciones	29
------------------	----

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes de Estudio	31
2.1.1 A nivel internacional	31
2.1.2 A nivel nacional	34
2.1.3 A nivel regional y local	37
2.2 Bases Teóricas	38
2.2.1 Taller de juegos rítmicos	38
2.2.2 Nivel de socialización	44
2.3 Hipótesis	51
2.3.1 Hipótesis general	51
2.3.2 Hipótesis específicas	52
2.4 Variables	52
2.5 Operacionalización de variables	54
2.6 Definición de términos	57

**CAPÍTULO III**  
**METODOLOGÍA**

3.1 Tipo y Nivel de Investigación	59
3.2 Diseño de Investigación	59
3.3 Método de investigación	60
3.4 Población y muestra	60
3.4.1 Población	60
3.4.2 Muestra de estudio	61

3.5 Técnicas e Instrumentos	62
3.5.1 Para la recolección de datos	62
3.5.2 Para el procesamiento de datos	66
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS</b>	
4.1 Presentación de los Resultados	68
4.1.1 Resultados estadísticos de la pre prueba	68
4.1.2 Resultados estadísticos de la pos prueba	73
4.1.3 Resultado estadístico comparativo de la pre prueba y pos prueba	78
4.1.4 Medidas estadísticas pre prueba y pos prueba	86
4.2 Análisis e interpretación de resultados	87
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>DISCUSIÓN</b>	
5.1 Con la hipótesis	103
5.2 Con los objetivos de la investigación	104
Conclusiones	107
Sugerencias	109
Referencias bibliográficas	110
Anexos	117
Anexo N° 01: Resolución de aprobación del proyecto de investigación	118
Anexo N° 02: Solicitud para la aplicación de la investigación	120
Anexo N° 03: Constancia de aplicación de la investigación expedido por la I.E	121
Anexo N° 04: Matriz de consistencia	122
Anexo N°05: instrumento para la recolección de datos (guía de observación)	124

Anexo N°06: Instrumentos de opinión de expertos	125
Anexo 07: Base de datos (pre prueba)	131
Anexo 08: Base de datos(pos prueba)	132
Anexo N°09: Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización y sus sesiones de aprendizaje	133
Anexo N°10: Fotos	145

<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>		<b>Pág</b>
Tabla N°01	Población de estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco – 2019	61
Tabla N°02	Muestra de estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco – 2019	61
Tabla N°03	Validación del instrumento	65
Tabla N°04	Estadísticos de fiabilidad de la variable nivel de socialización y su dimensiones	65
Tabla N°05	Baremo	66
Tabla N°06	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	68
Tabla N°07	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	69
Tabla N°08	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama -	70

Pillco Marca – Huánuco – 2019

Tabla N°09	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	71
Tabla N°10	Resultados pre prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	72
Tabla N°11	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	73
Tabla N°12	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	74
Tabla N°13	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	75
Tabla N°14	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	76



Tabla N°15	Resultados pos prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	77
Tabla N°16	Resultados comparativos de la dimensión AUTOESTIMA del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	78
Tabla N°17	Resultados comparativos de la dimensión COMPORTAMIENTO del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	80
Tabla N°18	Resultados comparativos de la dimensión JUEGO del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	81
Tabla N°19	Resultados comparativos de la dimensión IDENTIFICACIÓN del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	83
Tabla N°20	Resultados comparativos de la variable SOCIALIZACIÓN en	84

los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos

Tabla N°21	Estadística descriptiva del nivel de socialización	86
Tabla N°22	Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la variable nivel de socialización	88
Tabla N°23	Prueba de hipótesis de muestras relacionadas para la variable nivel de socialización	90
Tabla N°24	Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión autoestima	91
Tabla N°25	Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión autoestima	93
Tabla N°26	Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión comportamiento	94
Tabla N°27	Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión comportamiento	96
Tabla N°28	Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión juego	97
Tabla N°29	Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión juego	99
Tabla N°30	Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión identificación	100
Tabla N°31	Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para	102

la dimensión identificación

<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b>		<b>Pág.</b>
Gráfico N°01	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	68
Gráfico N°02	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	69
Gráfico N°03	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	70
Gráfico N°04	Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	71
Gráfico N°05	Resultados pre prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	72
Gráfico N°06	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	73

Gráfico N°07	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	74
Gráfico N°08	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	75
Gráfico N°09	Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	76
Gráfico N°10	Resultados pos prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019	77
Gráfico N°11	Comparación de resultados de la dimensión AUTOESTIMA del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	79
Gráfico N°12	Comparación de resultados de la dimensión COMPORTAMIENTO en el nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019,	80

	antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	
Gráfico N°13	Comparación de resultados de la dimensión JUEGO del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	82
Gráfico N°14	Comparación de resultados de la dimensión IDENTIFICACIÓN del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	83
Gráfico N°15	Comparación de resultados de la variable SOCIALIZACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos	85
Gráfico N°16	Estadística descriptiva del nivel de socialización	87

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DE ESTUDIO

#### 1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

La socialización es entendido por Morales(2019) como el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales (p.12).

Antiguamente, se pensaba que el niño carecía de determinadas capacidades, como el no poder socializarse con otros niños o con personas cercanas a él. Sin embargo, con el pasar del tiempo, estas ideas fueron cambiando llegando a reconocer que los primeros años de vida son muy importantes para el desarrollo de la persona.

A nivel global la socialización tiene diferencias bien marcadas en naciones completamente desarrolladas que en países que luchan por hallar su desarrollo (Chávez, 2017, p.2), ya que niños con facilidades educativas logran una socialización satisfactoria que los niños que no tienen acceso a la escuela por dedicarse a tareas de subsistencia.

Datos aportados en 1994 por investigaciones realizadas por la Cornegie Corporation, en Estados Unidos, revelan que el medio ambiente, es un factor importante para el desarrollo de la socialización, ya que al estar ausente causaría daños irreversibles en el individuo. Obando y Rodríguez (2017, p.10)

En nuestro país, hay una socialización bien marcada: en zonas económicamente activas, los pequeños adquieren una socialización por encima de lo deseado; mientras que en las zonas olvidadas los niños no logran explorar

la socialización en su máxima expresión (Chávez, 2017, p.2). Asimismo, en la actualidad, en el Perú los niños se enfrentan a diferentes ambientes, roles y situaciones en las cuales debe responder de diferente manera, según las circunstancias. Para esta respuesta los niños deben saber y conocer diferentes destrezas de comunicación, no solamente para transmitir lo que ellos piensan sino también para saber aceptar lo que otros dicen. Dentro de estas destrezas se encuentra la socialización como primera facultad para relacionarse con los pares o con el resto del grupo tanto adultos como compañeros. Para ello, la socialización cumple una función sumamente importante, ya que le brinda al niño el espacio y las estrategias de cómo responder ante un grupo o espacio determinado. Cabe mencionar que para que este proceso fuera efectivo el debería estar consciente y conocer cuáles son sus habilidades y debilidades para comunicarse y relacionarse con los otros.

Los niños son seres sociales que necesitan desarrollarse como sujetos a partir de otros, por ello es importante exponerlos desde pequeños al contacto con otros niños y en oposición a otros, mientras van concediendo sentido y significado a su entorno, con el que establecen intercambios recíprocos.

El distrito donde se encuentra la I.E N.º32973 El Gran Maestro, es considerado una de las zonas de mayor peligro social. La violencia juvenil, familiar y doméstica son un hecho cotidiano en la localidad. Este panorama involucra a muchos de los educandos que asisten a la referida institución, en ella se ha detectado que la mayoría de pequeños de la institución educativa antes mencionada, en lo que se refiere a autoestima, no se integran fácilmente al grupo. En el comportamiento, no practican las normas de convivencia, casi nunca



comparten sus cosas con sus compañeros, sólo lo hacen con sus amigos y pelean con sus compañeros. En cuanto a los juegos, estos no son necesariamente amistosas y no se respetan las reglas de los juegos, siendo las posibles causas la sobreprotección manifiesta de sus padres y la no intervención de la Institución Educativa en el desarrollo de la socialización.

Si bien esta problemática observada no es novedad, de seguir existiendo creará una educación que se brinde en espacios asociales, disociales y antisociales, lo que ponen en riesgo la formación presente y futura de los ciudadanos. No creemos que la escuela se la única responsable de ello, asumimos también que el hogar, el espacio social de la familia influye mucho en el nivel de socialización de sus menores hijos. Dada esta realidad, como futuros docentes, pretendemos contrarrestar este grave problema que aqueja a nuestros educandos. Para lo cual queremos realizar un estudio como prioridad, que involucre la aplicación de un taller novedoso orientado a mejorar y/o fortalecer el nivel de socialización de los alumnos, la misma que consiste de juegos rítmicos cuya actividad espontánea y placentera, contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades vitales importantes tales como físicas, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés que se aplique como elemento esencial dentro de la clase (Velásquez, 2010).

Gallego (2003), señala que dentro de la enseñanza musical el ritmo ocupa un papel muy importante porque proporciona orden, serenidad y equilibrio. Éste ayuda a desarrollar capacidades motrices (caminar, corre, saltar, etc.), juegos

motrices especiales (juegos de imitación, destreza, precisión rítmica de los movimientos).

El movimiento rítmico ayuda al niño a tomar conciencia y hacerse dueño de su cuerpo, como instrumento musical y de expresión, proporcionándole una mayor agilidad psicológica que le ayudará al afianzamiento de la personalidad y a una mejor adaptación al medio socio-cultural (Negro, 2014).

Es por ello que teniendo como referencia lo señalado anteriormente, se lleva a cabo esta investigación la cual va ser de gran ayuda para estimular la socialización en los estudiantes de la Institución Educativa el Gran Maestro de Pitumama, plantear programas de intervención y coadyuvar a desarrollar el nivel de socialización. También el estudio servirá como referencia para investigaciones posteriores y no solo sea una investigación local sino también nacional e internacional.

Mediante los juegos rítmicos, los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama mejorarán su desenvolvimiento social y desarrollarán sus capacidades de socialización, llegando a ser sociables, expresivos, participativos, durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema General**

¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria, luego de su aplicación en la I.E N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019?

### 1.2.2. Problemas Específicos

a. ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: **autoestima** en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.º 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019?

b. ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: **comportamiento** en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.º 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019?

c. ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: **juego** en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.º 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019?

d. ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: **identificación** en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.º 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019?

### 1.3. OBJETIVOS

#### 1.3.1. Objetivo General

Determinar la efectividad del taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria, luego de su aplicación en la I.E N.º 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

a. Establecer la efectividad del taller de juegos rítmicos en los estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su dimensión: **autoestima**.

b. Comprobar la efectividad del taller de juegos rítmicos en los estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su dimensión: **comportamiento**.

c. Determinar la efectividad del taller de juegos rítmicos en los estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su dimensión: **juego**.

d. Evaluar la efectividad del taller de juegos rítmicos en los estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su dimensión: **identificación**.

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

### **1.4.1. Justificación teórica**

Ésta investigación servirá de referencia para quienes deseen investigar o ampliar el estudio y análisis de las variables: taller de juegos rítmicos y nivel de socialización; dicha información fue el resultado de una búsqueda exhaustiva de fuentes de información.

### **1.4.2. Justificación práctica**

Desde el punto de vista práctico, los estudiantes se beneficiaron al obtener mejoras en el presente estudio y por ende se generaron nuevas estrategias didácticas en cuanto a los juegos rítmicos para desarrollar el

nivel de socialización de los estudiantes por ser ellos el centro de atención de todo el proceso educativo.

#### **1.4.3. Justificación metodológica**

Desde la perspectiva metodológica, se validó y determinó la confiabilidad de un instrumento para medir la socialización en estudiantes del 4to grado de primaria, los mismos que pueden ser aplicados en otros proyectos de intervención por investigadores que se apoyen en ésta metodología.

#### **1.5. LIMITACIONES**

Durante el desarrollo de la presente tesis se ha encontrado las siguientes limitaciones que a continuación presentamos:

-Una de las limitaciones fue concerniente a la bibliografía, ya que no existen muchos libros de psicomotricidad y de juegos rítmicos en nuestro medio. Para superar esta limitación, se logró conseguir algunos libros de la librería de la música El Argonauta; también tesis de algunas universidades como la Universidad César Vallejo y Universidad del Santa de Chimbote, cuyos investigadores han abordado este tema.

-Respecto a los instrumentos de evaluación para medir la psicomotricidad a nivel de la región no hay pruebas adaptadas y menos estandarizadas de acuerdo a las edades. Para superar esta limitación, se logró adaptar y luego validar la guía de observación para determinar el nivel de socialización ideado por Dadic (2013)

Muchos de los niños de nuestra región tienen diversas dificultades motoras gruesas.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

##### 2.1.1 A nivel internacional

Arias, Olivos y Valdez (2016), en la Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad del Tolima, presentaron su tesis de pregrado titulado: *El juego y la socialización del niño: una experiencia desde las prácticas pedagógicas en el Instituto Mixto el Nazareno*; el propósito del estudio fue Implementar el juego como estrategia didáctica para fortalecer los procesos de socialización en los niños del grado primero de básica primaria en el instituto mixto el nazareno. La mencionada investigación de enfoque cualitativo siguió la metodología de la investigación acción donde primero se investigó la problemática presentada y luego se implementaron las diferentes estrategias para dar solución a dicha problemática. La población beneficiada con el proyecto fueron los niños del grado primero, con un total de 29 estudiantes, con edades promedio entre 6 a 7 años de los cuales 17 fueron niñas y 12 niños en su mayoría habitantes de los barrios: Torices, Petares, Nariño y Santa Rita. Las técnicas usadas para la recolección de la información fueron la observación participante, la interacción con los estudiantes y el dialogo con diferentes maestros acerca de la socialización de los niños en el aula. Para conocer el contexto socio cultural se aplicó un cuestionario a los niños y padres de familia donde se caracterizó la población infantil. Asimismo, se empleó un cuestionario a los maestros sobre las estrategias usadas para mejorar las interacciones sociales de los niños. Conclusión:

1. Los niños mejoraron su relación social y fortalecieron sus valores que poco a poco estuvieron perdiendo. La estrategia del juego permitió dar solución a la problemática presentada.

Chan (2013), en la Universidad Rafael Landívar de Guatemala de la Asunción, realizó una investigación de pregrado titulado: *Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 a 11 años de un colegio privado*; esta tesis se realizó con el fin de establecer la efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 a 11 años que presentan problemas de conducta de un colegio privado. Dicha investigación fue de tipo cuasi experimental y mediante el diario de observación basado en el trabajo de investigación de Del Busto (2006), se registraron las conductas diarias de las niñas en cada una de las sesiones realizadas así como también, se utilizó la Batería de Socialización BAS-1 (versión para profesores). Se trabajó con una población constituida por 15 niñas entre 10 a 11 años de 5to de primaria de un colegio privado, que presentaban dificultades para establecer relaciones interpersonales con sus iguales. Conclusión:

1. Las conductas no deseadas como agresividad, timidez e introversión se lograron modificar considerablemente durante la aplicación del programa, apoyado de actividades lúdicas dentro de las cuales las niñas pudieron adquirir nuevas destrezas y mejorar sus habilidades sociales.

Betancur (2010), en la Corporación Universitaria Lasallista de Caldas-Colombia, realizó una investigación de pregrado titulada: *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*; el objetivo de dicho



estudio consistió en conocer cómo se da la interacción en niños de tres a cinco años durante los procesos de socialización. El trabajo investigativo utilizó la investigación cualitativa y se orientó desde dos niveles de investigación, el descriptivo y el propositivo. Se empleó dentro de la metodología la observación participante y la entrevista de la investigación cualitativa y la encuesta de la investigación cuantitativa. Los instrumentos que se utilizaron fueron: el diario de campo, el formato de entrevista y el formato de cuestionario. La población objeto de estudio que participó en el desarrollo de la investigación, estuvo determinada por tres actores de la comunidad educativa del colegio San José de la Salle; 20 estudiantes del grado de jardín, cuatro padres de familia: 2 del nivel jardín y 2 del nivel transición y la docente de aula de transición. Conclusiones:

1. La interacción entre los niños de tres a cinco años durante los procesos de socialización, se determinan a partir de los referentes ambientales que él percibe durante su cotidianidad, lo cual se convierte en una herramienta del lenguaje y la comunicación de los sentimientos, ideas y emociones que lleva por dentro de su ser, al mismo tiempo las acciones o reacciones frente a determinadas situaciones dependen de dos factores, el primero son las interacciones familiares del niño y el segundo las condiciones ambientales y emocionales en las que se encuentre.

2. Las interacciones entre familia, estudiante y educador, tiene una gran brecha frente a los procesos de comunicación, pues la constante que está en el imaginario cultural es que los problemas y las dificultades se resuelven a través de la comunicación, situación que no se aplica en una gran mayoría de casos durante la cotidianidad de la vida de esas entidades

sociales que en ocasiones en vez de comunicar hacen es un(sic.) proceso de información, donde el fin es dar a conocer algo que paso y que aleja elementos cognitivos, emocionales y conductuales.

### **2.1.2 A nivel nacional**

Dueñas y Espinoza (2018), en la Universidad Nacional de Huancavelica – Perú, realizaron una investigación de pregrado (2da especialización) titulado: *La socialización de los niños de 5 años en la I.E N°273 Perú – Japón de Nasca*; el objetivo del estudio fue establecer cómo se desarrolla la socialización, a partir de la familia, la escuela, los juegos y las habilidades sociales, en los niños de 5 años en la I.E. N° 273 “Perú - Japón” de Nasca, en el 2017. La investigación de tipo Básica, se utilizó el diseño Descriptivo Simple. La Población estuvo conformada por 44 niños y niñas, que representa el 100% y, una Muestra de estudio conformada por el 50% de la población, cuya cantidad fue hallada mediante la aplicación de la fórmula de poblaciones finitas y elegidos mediante la aplicación de la técnica del muestreo Probabilístico No Intencionado. Para la recolección de datos se elaboró un instrumento: Ficha de Observación Estructurada, Ajena No Participante. Conclusión:

1. Los niños y niñas que conforman las unidades de análisis de la muestra, reciben un adecuado desarrollo social en la familia, en la escuela, los juegos que contribuyen a la socialización y las habilidades sociales propias de la convivencia escolar durante los años lectivos de permanencia.

Obando y Rodríguez (2017), en la Universidad Nacional del Santa. Nuevo Chimbote – Perú, presentaron una tesis titulada: *aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna-*

*jardín “Cruz de la Paz” Chimbote 2014*; esta tesis se realizó con el fin de estudiar la influencia de los juegos infantiles para desarrollar la socialización en los niños de 2 años y demostrar que la aplicación del taller de juegos infantiles estimulo su socialización en los niños de 2 años de la Institución educativa “CUNA JARDIN MUNICIPAL CRUZ DE LA PAZ. Dicha investigación fue del tipo pre-experimental cuyo diseño fue de pre prueba – post prueba con un solo grupo. La población estuvo conformada por los niños de 2 años de las cunas municipales de Chimbote “Amigas de Chimbote” y “Cruz de la Paz” siendo un total de 40 niños y la muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños y niñas de 2 años de la Cuna Jardín Municipal “Cruz de la Paz”. Conclusiones:

1. La aplicación del taller de juegos infantiles tuvo un resultado favorable permitiendo el desarrollo de la socialización de los niños de 2 años.

Chávez (2017), en la Universidad César Vallejo de Trujillo – Perú, realizó una investigación de pregrado titulado: *Comparación del nivel de socialización en los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa, Trujillo – 2017*. La investigación siguió el diseño descriptivo comparativo, con una población y muestra de 112 niños y niñas de 4 años. Para el recojo de los datos de la variable socialización se empleó una guía de observación. Conclusiones

1. En autoestima el aula lila y el aula amarilla se ubican en el nivel bueno con el 14% y 33%. En identificación el aula lila y amarilla se ubican en el nivel bueno con el 38% y 33%. En comportamiento el aula lila y amarilla se hallan en el nivel bueno con el 21% y el 4%, logrando una comparación de semejanza.

Acaro (2016), en la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote –Sede Piura – Perú, realizó una investigación de pregrado titulado: *el juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*; el objetivo del estudio fue determinar si la aplicación de la estrategia juego dramático favorece el desarrollo de cuatro habilidades de socialización (Integración, adaptación, aceptación y comunicación) en un grupo de niños de 5 años de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita. El estudio pertenece a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y postest en un solo grupo, dado que la medición de la variable dependiente (socialización de los niños) y la manipulación de la variable independiente (juego dramático), se efectuaron sobre un grupo intacto de 20 niños que conformaban la sección de 5 años. Es en este grupo que se aplicó una lista de cotejo para evaluar su nivel de socialización, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje centradas en el juego dramático orientadas a fortalecer las seis dimensiones establecidas. Conclusión:

1. La mayoría de niños presentaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental (60,0%), situación que se invirtió después de su aplicación (100,0). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 34,650 puntos a favor del postest con un sig de 0,000 (< a 0,05), lo que significa que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudan a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas que conformaron el grupo experimental.

Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez (2007), en la Universidad César Vallejo de Trujillo-Perú, realizaron una investigación de Posgrado titulado:

*Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E N°82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur – Hualgayoc*; el objetivo de dicho estudio consistió en mejorar el proceso de socialización mediante la aplicación de un programa de juegos basados en dinámicas de animación y agrupación. Dicha investigación fue de tipo explicativo en tanto que busca explicar la influencia del juego basado en dinámicas en el proceso de socialización. Se empleó dentro de la metodología el diseño pre-experimental y como instrumento: la ficha de observación y el test de socialización. La población estuvo constituida por 20 niños y niñas matriculados en el Primer Grado de la Institución Educativa N° 82720 de la Comunidad de Coyunde Grande Chugur – Hualgayoc, muestra que fue seleccionada a criterio de conveniencia porque se contó con mayor accesibilidad para el estudio. Conclusión:

1. Se comprobó al finalizar el periodo de aplicación de las dinámicas de animación a los niños y niñas, que estos se mostraban más sociables, comunicativos, desinhibidos y se integraban con facilidad a los grupos de trabajo, contribuyendo de esta manera a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.1.3 A nivel regional y local**

Martel (2014), en la Universidad César Vallejo (sede Huánuco) – Perú, realizó una investigación de Posgrado (maestría) titulado: *El juego como Estrategia Didáctica para mejorar la Socialización, en niños de Educación Inicial de la Institución Educativa Integrada N° 32223 “Mariano Dámaso Beraún” de Amarilis – Huánuco 2014*; el objetivo de dicho estudio consistió en determinar en

qué medida la aplicación de los juegos como estrategia didáctica, influyen en la mejora de la socialización. Dicha investigación fue de tipo aplicada. Se empleó dentro de la metodología el diseño pre-experimental con pre y posttest y como instrumento la lista de cotejo que constó con 16 ítems. La población estuvo constituida por 64 niños y la muestra 32 niños. Conclusión:

1. El juego como estrategia didáctica logró mejorar las dimensiones integración, comunicación y autonomía. Esta conclusión ha sido utilizada para la discusión de los resultados.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.1.1 Taller de juegos rítmicos**

#### **Taller**

#### **Definición**

Los talleres escolares son una modalidad de enseñanza y estudio basada en la investigación cooperativista, el descubrimiento científico y el trabajo en equipo.

Al respecto Benchirrol y Román (2000) citado por Shapiama, J y Trigoso, Sh,(2013), señalan que el taller es una modalidad de organización de la tarea escolar, con formas que tiene el docente de organizar las diferentes propuestas de enseñanza.

En esta instancia del trabajo en talleres se privilegian fundamentalmente, el rol del docente, el intercambio entre los niños y su interacción con el conocimiento.

En la modalidad se pueden articular propuestas de actividades que giran alrededor de contenidos de una disciplina o de un área en particular. Por ejemplo: taller de danzas, taller de música, etc.

### **Características del taller**

Según Obando y Rodríguez (2017), un taller educativo se caracteriza por: la actividad, la interacción entre los participantes, la investigación y el trabajo en equipo. (p. 20).

### **Tipos de taller**

Según Egg (1999) citado por Ticlla (2013, p. 18), existen 3 tipos de taller:

*Taller total.*- donde docentes y alumnos toman parte activamente en un proyecto. Este es empleado o aplicado en los niveles universitario, superior y programas completos.

*Taller horizontal.*- Engloba profesores y estudiantes que se encuentran en un mismo nivel o año de estudios. Este es aplicado o desarrollado en los niveles primario y secundario. En el presente taller de juegos rítmicos, los docentes de primaria pueden participar con la finalidad de replicar luego lo aprendido en sus alumnos.

*Taller vertical.*- Comprende todos los cursos sin importar el nivel o el año; estos se integran para desarrollar un trabajo o proyecto común y es empleado en los niveles primario y secundario.

## **Rol de los docentes y alumnos en los talleres educativos**

El docente en el taller educativo se convierte en una guía esencial ya que busca conseguir un ambiente específico que empiece en la fase previa a la contextualización del medio natural. Obando y Rodríguez (2017, p.21).

### **Juego**

**Definición.-** En el Diccionario Español de la Real Academia (2006), citado por Campos, Chacc y Galvez (2006), señalan que el vocablo *juego*, proviene del latín *iocus*, que es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión y el vocablo *jugar*, deriva del latín *iocari*, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego.

Estas definiciones han experimentado variaciones a lo largo de nuestra historia e inclusive presentan diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua.

En síntesis a través del juego se puede estimular las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad.

### **Conceptos de juego**

Dadic (2013), conceptúa el juego como una actividad, modo de interactuar con la realidad que viene determinado con los factores internos de quien juega, el juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo, a extraer y a elaborar sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad.



Velásquez (2010), manifiesta que para el pedagogo Cubano el doctor Alfredo M. Aguayo, el juego constituye un motivo y factor de desarrollo en la Educación Integral del individuo que puede y debe utilizarse en todas las enseñanzas de la escuela. Seguidamente esta revista menciona que una actividad rítmica debería comenzar a impartirse en el primer grado de la Educación Primaria hasta el cuarto grado, aunque en el grado pre-escolar se incluyen actividades de movimientos naturales que el niño debe realizar siguiendo el acompañamiento percutido o musical.

### **Tipos de juego**

Cueto (2007) y Olórtegui (1998) citado por Vásquez (2016, pp.32-33) establecen los siguientes tipos de juegos:

*Juegos sensoriales:* provocan sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

*Juegos de recreación y ficción:* son juegos que causan alegría, ganas para aprender, motivan y estimulan la imaginación y creatividad.

*Juegos motores:* es una actividad voluntaria que sigue una regla libremente aceptada favorecen el desarrollo psicomotor. Los autores mencionan que existen diferentes tipos de juegos motores, unos desarrollan la coordinación, otros el equilibrio, etc.

*Juegos intelectuales:* desarrollan la atención, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias), etc.

*Juegos sociales:* despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. Su finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Otros juegos que mencionan los autores son: los juegos de agilidad, juegos de inhibición, juegos colectivos, juegos libres, juegos vigilados y juegos organizados.

### **El juego como mejora de la socialización**

Rosado (s. f) citado por Vásquez (2016), refiere que “el niño a través del juego: añade los roles, normas, pautas de conducta, etc., de su estructura social y medio familiar específico al que pertenece. El lenguaje es el vehículo privilegiado de esta asimilación y acomodación” (p.33). De lo señalado, podemos inferir que el juego cumple un papel importante en la socialización de los niños. En la escuela, el niño da sentido sus sentimientos y sus formas de vida que trae desde la familia y ha ido aprendiendo a través de sus interrelaciones con los demás.

### **Juegos rítmicos**

Para Paucar (2010), por su parte, los juegos rítmicos son aquellos en los que interviene el factor musical o en los que los movimientos están determinados por el tiempo y Rojas (2013), puntualiza que el desarrollo de estas actividades se estimula mediante actividades que implican movimiento, percusión corporal y ejecución instrumental; actividades que agradan a los estudiantes.

### **Características de los juegos rítmicos**

- ✓ Los juegos rítmicos se basan en movimientos, percusión corporal y ejecución instrumental.
- ✓ Los juegos rítmicos han sido cuidadosamente seleccionadas y variadas.
- ✓ Se desarrollaron en horas pedagógicas.

- ✓ La finalidad del taller de juegos rítmicos fue mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco.
- ✓ Con la aplicación del taller de juegos rítmicos se consiguió que los estudiantes eleven su nivel de socialización.
- ✓ El taller de juegos rítmicos fue acorde a la edad y grado.
- ✓ Nos permite aplicar lo comprendido en otros juegos.

### **Principios**

- ✓ El taller de juegos rítmicos no solo debe estar a cargo del docente de arte-música.
- ✓ El taller de juegos rítmicos es de responsabilidad de todos los docentes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco.
- ✓ Los alumnos elevarán su nivel de socialización con la aplicación del taller de juegos rítmicos

### **Descripción**

El presente trabajo de investigación se desarrolló a través del taller de juegos rítmicos, con los alumnos del 4to grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama del distrito de Pillco Marca de la provincia de Huánuco, consistió, en desarrollar los niveles de socialización en sus dimensiones: autoestima, comportamiento, juego e identificación, estas dimensiones determinaron el nivel de socialización a través de procesos que a continuación detallamos.

## **Dimensiones**

- ✓ **Planificación.**- se seleccionaron las competencias, capacidades y contenidos a desarrollar y asimismo se determinaron el número de sesiones de aprendizaje, así como el tiempo.
- ✓ **Implementación.**-se elaboraron los medios y materiales necesarios para cada sesión de aprendizaje.
- ✓ **Ejecución.**-se aplicaron las sesiones de acuerdo al cronograma establecido.
- ✓ **Evaluación.**-se elaboró un informe al término del taller.

### **2.1.2 Nivel de socialización**

#### **Definición de socialización**

Socialización es el proceso que consiste en la interiorización de los valores, normas de la cultura a la cual pertenecemos. Esto consentirá que los niños y niñas se desarrollen como seres humanos y que puedan ser socialmente competentes, Kostelnit, (2009), citado por Heras y Quinto (2013; p.22).

#### **Teorías**

Dadic (2013), indica las siguientes teorías:

*Teoría del aprendizaje social.*- Bandura (1978) citado por Dadic (2013), “sostiene que la conducta humana es aprendida y se desarrolla según las oportunidades y experiencias proporcionadas por su ambiente”(p.27).

Para Sears, Millar y Dollard (2001) citado por Dadic (2013), defensores de esta teoría, “la socialización”, es un proceso secundario determinado por el ambiente.

*La Socialización como Transformación Cognitiva de la Información.-*

Contrapuesta a las dos anteriores es la interpretación cognitiva de la socialización, de grandes repercusiones en la intervención pedagógica y en la reinserción de los disocializados. El hombre organiza el medio y lo transforma en su mundo, para lo que almacena información suficiente, con el fin de resolver sus problemas.

*La Socialización como Interacción Social.-* Los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que le rodean, siendo el juego una de las formas que adoptan. A esta conducta se le llama adoptar el papel del otro.

**Características de la socialización**

Según Millán (1997) citado por Dadic (2013), la socialización se caracteriza por:

- Es una capacidad de relacionarse con los demás.
- La socialización es aprendizaje, a través de la sana relación con los demás.
- Es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.
- Es una inserción social.
- Es convivencia con los demás.
- Cooperación al proceso de personalización,

**Importancia de la socialización**

Dadic (2013), afirma que la socialización es un proceso de aprendizaje mediante el cual el ser humano sale de su universo personal, aprenda a vivir en sociedad y también a influenciarla. Más aún, la existencia de un medio social le

resulta indispensable en un proceso de convertirse en persona, desarrollarse para alcanzar la felicidad.

### **Procesos de socialización**

Dadic (2013), continúa afirmando que los procesos de socialización es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida.

### **Tipos de socialización**

Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez (2007), proponen los siguientes tipos de socialización:

**Socialización primaria.**-Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo.

**Socialización secundaria.**-Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía.

## **Agentes de la socialización**

Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez (2007), menciona que los agentes más importantes que cumple un papel socializador son los siguientes:

*La familia.-* Es la principal cadena de transmisión formal e informal de normas, habilidades, pautas de comportamiento y todo lo que constituye la socialización.

*La escuela.-* Institución que posibilita al individuo el conocimiento de su realidad, y le permite además una educación formal, adquirir valores, costumbres y formas de comportamiento para su posterior desenvolvimiento en la sociedad.

*Los Grupos de Edad.-* Permite a los niños tener cierto respaldo y seguridad, generalmente sirven de canal para el aprendizaje de algunos roles, además es aquí donde el niño aprende sus primeras relaciones de convivencia con personas del mismo estatus.

*Personas Significativas.-* Permite a los niños tener cierto respaldo y seguridad, generalmente sirven de canal para el aprendizaje de algunos roles, además es aquí donde el niño aprende sus primeras relaciones de convivencia con personas del mismo estatus.

*Los medios de comunicación.-* Estos agentes fijan pautas culturales que sirven a la sociedad de marcos de referencia, provocando relaciones entre individuos, sirven como instrumentos de entretenimiento e imitación.

## **Características del Desarrollo de la Socialización en los niños de 6-9 años**

El ministerio de Educación de México describe las características de socialización de los niños de 6-9 años, como:

En el juego, el proceso de socialización es cada vez mayor. Los niños y niñas de esta edad charlan y juegan en grupos de varios compañeros (cinco o seis), empiezan a competir con los demás y la importancia del grupo empieza a ser notable.

El juego colectivo, en un principio desorganizado, poco a poco van aceptando con más seriedad las reglas y la disciplina.

En grupos pequeños empieza a haber una jerarquía o un jefecillo.

Son frecuentes los juegos de imitación, especialmente de personajes de series televisivas.

Se da, en esta edad, una fuerte dependencia de los adultos. Por eso, los niños suelen aceptar las normas con sumisión y obediencia al adulto.

Se sienten todavía incapaces de asumir la tolerancia y el respeto al grupo.

En la familia, pasan por un período conflictivo con sus hermanos y hermanas, aunque olvidan fácilmente sus desavenencias y enfados.

Se desenvuelven en la vida social, pues disponen de los hábitos necesarios y entienden y respetan las normas de convivencia.

Amplían progresivamente su proceso de socialización: se relacionan con los demás, respetando las reglas, son capaces de escuchar a los otros, pueden colaborar en el trabajo...

Responden positivamente a la emulación.

### **Dimensiones de la socialización**

Dadic(2013), en su tesis Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las Instituciones de Educación Inicial del distrito de Julcán, señala que las dimensiones de la socialización son: autoestima, comportamiento, identificación y juego. Para la presente investigación se ha considerado las



dimensiones propuestas para la construcción de la guía de observación que se utilizará para la recolección de datos.

**Autoestima.-** Según Ruiz( 2008) citado por Dadic (2013), se entiende por autoestima al valor que el sujeto otorga a la imagen que tiene de sí mismo, es una actitud positiva o negativa hacia un objeto particular; el sí mismo.

**Comportamiento.-** Dadic (2013) nos dice que el comportamiento es todo lo que un organismo realiza en relación con su entorno, pudiendo ser consciente o inconsciente, público u oculto o involuntario. Así tenemos que en los años preescolares se inicia el desarrollo de la conciencia o adopción de los valores, actitudes y normas de conducta paternas, a que al ser internalizadas por el niño forman su autocontrol, es decir en esta etapa aprenden lo que está “bien” y lo que está “mal”.

**Identificación.-** Según Bautista (2007) citado por Dadic (2013), la identificación es un proceso psíquico que hace posible que un sujeto adopte los comportamientos de otros. Su efecto es la interiorización de sentimientos, actitudes, pautas y valores del grupo social que pertenece el sujeto.

Mediante este proceso de identificación el ser humano encuentra un lugar en su medio social y sabe comportarse de acuerdo con él. Importante en este proceso es que el niño interiorice las normas, los límites de su comportamiento, aprenda de deberes y derechos y sobre todo a ser un sujeto responsable de las consecuencias de sus actos y palabras.

**Juego.-** Dadic (2013) define el juego como “una actividad, modo de interactuar con la realidad que viene determinado con los factores internos de quien juega, el juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a

través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo, a extraer y a elaborar sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad”.

Por otra parte el mismo autor señala que el juego es un excelente medio de socialización, ya que a través de este, el niño logra expresarse, convivir y comunicarse con sus semejantes. Por medio del juego se aprende a relacionarse, a compartir y a respetar a sus compañeros, acciones que le servirán en un futuro dentro de la sociedad. Seguidamente realiza una clasificación de los juegos de la siguiente manera:

*Juegos sensoriales* (provoca la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones).

*Juegos motores* (desarrollan la coordinación de movimientos. Se pueden clasificar en: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción).

*Juegos intelectuales* (Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el Dominó, el Ajedrez, la reflexión (adivanzas). La imaginación creadora (invención de historias).

*Juegos sociales* (Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, etc.)

Juegos configurativos o de construcción (En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos).

*Juegos de entrega* (Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material, son típicos juegos de entrega: la pelota, la soga, etc. Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades y están más próximos a los sensorios motores).

*Juegos simbólicos* (Entran en esta acepción todos los juegos dramáticos, representativos de personajes). Tienen su aparición en la edad en que el niño asiste a la Institución Educativa, y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual. Por el juego simbólico el niño rompe los hielos que unen el objeto con su función particular y les adjudica cualidades especiales (esta silla es un tren, esta escoba es un caballo), etc. Todo material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle. El niño representa personajes no sólo como imitación. Representa en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan. Esto explica que un palo pueda hacer de caballo o una prenda de vestir pueda hacer de muñeca).

### **Niveles de socialización**

Según Dadic (2013), señala que los niveles de socialización se pueden asumir de la siguiente manera:

-Nivel alto (cuando evidencia autoestima, comportamiento, identificación y juego).

-Nivel medio (cuando evidencia autoestima, comportamiento, identificación y juego).

-Nivel bajo (cuando evidencia autoestima, comportamiento, identificación y juego)

Pero, por cuestiones de operatividad, se han asumido las categorías de: excelente, bueno, regular y deficiente.

## **2.3. HIPÓTESIS**

### **2.3.1 Hipótesis General**

El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco.

### **2.3.2 Hipótesis Específicas**

a. El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: **autoestima**.

b. El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: **comportamiento**.

c. El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: **juego**.

d. El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: **identificación**.

## **2.4. VARIABLES**

### **Variable Y<sub>1</sub>.**

Taller de juegos rítmicos

### **Dimensiones:**

D1: planificación

D2: implementación

D3: ejecución

D4: evaluación

**Variable Y<sub>2</sub>.**

Nivel de socialización

**Dimensiones:**

D1: autoestima

D2: comportamiento

D3: juego

D4: identificación

## 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>V. Independiente Taller de juegos rítmicos</b>	Los juegos rítmicos son aquellos en los que interviene el factor musical o en los que los movimientos están determinados por el tiempo. Paucar (2010)	El Taller de juegos rítmicos es un conjunto de estrategias que brinda a cada niño múltiples herramientas para el descubrimiento de cada parte de su cuerpo, la coordinación del movimiento, etc.	PLANIFICACIÓN	Seleccionar las competencias a desarrollar, determinar el número de sesiones de aprendizaje, así como el tiempo.	nominal
			IMPLEMENTACIÓN	-Elaborar los medios y materiales necesarios para cada sesión de aprendizaje.	
			EJECUCIÓN	Realizar las sesiones de aprendizaje de acuerdo al cronograma establecido.	
			EVALUACIÓN	Elaborar un informe al término del taller.(logro de actividades alcanzadas)	
	Proceso por el cual el niño desde muy corta edad aprende a integrarse y participar	Nivel categorizado como alto, medio y	AUTOESTIMA	-Se integra fácilmente al grupo. -Se siente capaz de realizar diversas actividades. -Cuando habla con alguien lo mira a	ordinal

<b>V. dependiente</b>  <b>Nivel de socialización</b>	en el grupo, asimila reglas y aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Salazar(1999), Papalia(1992) y Bergan (1996), citado por Dadic (2013, p.69)	bajo		los ojos.
			COMPORTAMIENTO	-Pide disculpas ante una mala acción. - Practica normas de convivencia. -Comparte sus cosas con sus compañeros - Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar.
			JUEGO	-Participa en los diversos juegos rítmicos junto a sus compañeros. -Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros. - Juega amistosamente con sus compañeros. - Disfruta de los juegos rítmicos grupales. - Pide las cosas por favor.
			IDENTIFICACIÓN	-Mantiene una actitud de respeto hacia sus compañeros.

				-Agradece cuando es necesario. -Colabora en actividades de grupo.	
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------	--



## 2.5. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **Autoestima.**-actitud hacia uno mismo, la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo. Es la descripción permanente según la cual nos enfrentamos como nosotros mismos. Alcántara (2003) citado por Chapa y Ruiz (2012, p.30)
- **Comportamiento.**- todo lo que un organismo realiza en relación con su entorno, pudiendo ser consciente o inconsciente, público u oculto o involuntario.( Dadic, 2013, p. 49)
- **Identificación.**- proceso por el cual un sujeto adopta comportamientos que ve, identifica los que van acorde a él y desecha lo que no, para formar un ser ideal y positivo Roger (1975) citado por Chávez (2017, p.11)
- **Juego.**- actividad, modo de interactuar con la realidad que viene determinado con los factores internos de quien juega, el juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo, a extraer y a elaborar sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad.( Dadic ,2013, p.56)
- **Juegos rítmicos.**- son aquellos en los que interviene el factor musical o en los que los movimientos están determinados por el tiempo.(Paucar, 2010, p.2)
- **Socialización.**- La socialización es un proceso mediante el cual los miembros maduros de la sociedad como padres y profesores moldean la conducta de los niños, al permitirles una participación y contribución a la sociedad. La socialización es un medio por el que se adquieren los

modelos de conducta convencionales en un proceso de aprendizaje.

Fernández (1997) citado por Chapa y Ruiz (2012, p.42)

- **Taller Educativo.**- es un ámbito de reflexión y de acción en el que se pretende superar la separación que existe entre la teoría y la práctica, entre el conocimiento y el trabajo.(Huamanchumo, 2014, p.20).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación corresponde al tipo de Investigación Aplicada, porque se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven (Sánchez y Reyes, 1996, p.13)

El trabajo de investigación es de nivel experimental porque tiene como objetivo realizar un experimento que permite demostrar presupuestos e hipótesis explicativas; se trabaja en una relación causa – efecto (Sánchez y Reyes, 1996, p.19)

#### 3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

En el presente estudio se utilizó el diseño pre-experimental con un solo grupo, para lo cual se aplicó una pre prueba antes de desarrollar el experimento y finalmente se aplicó la post prueba. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez; 2013), estudio que permitió comprobar si los juegos rítmicos mejoró el nivel de socialización de los estudiantes.

El diseño puede diagramarse del siguiente modo:

**GE : O<sub>1</sub>..... X ..... O<sub>2</sub>**

**Dónde:**

GE: Grupo de estudio

O<sub>1</sub>: Pre prueba (medición previa)

X: Juegos Rítmicos (variable independiente)

O<sub>2</sub>: Post prueba (medición posterior)

### 3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La metodología de la siguiente investigación se sustenta en los métodos teóricos expuestos por (Quiñones, 2018, p.43).

- **Método Inductivo.**-Este método sirvió, para realizar una descripción de la realidad en el planteamiento; ya que primero analizamos el problema para luego disponer al marco teórico los conocimientos sobre el tema juegos rítmicos y nivel de socialización, también con este método obtuvimos las conclusiones de la investigación.
- **Método deductivo.**- Se utilizó en la elaboración del planteamiento del problema, en la organización del marco teórico y en la justificación del problema.
- **Método empírico.**- Se utilizó en la observación del diagnóstico de la realidad en estudio.
- **Método analítico.**- Se empleó para organizar el marco teórico, profundizar en las dimensiones de las variables y en el análisis de los cuadros estadísticos.
- **Método dialéctico.**- Nos ayudó a interpretar como se mejora el nivel de socialización con la aplicación de los juegos rítmicos.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.4.1. Población

La población “está formado por el conjunto de personas o casos que integra la comunidad a ser estudiada. Miranda (2010, p.63). La población en el estudio estuvo constituida por 80 alumnos del 4to grado de primaria de la I.E. N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - Huánuco, 2019

**Tabla N° 01**

**Población de estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019**

GRADO	SECCIÓN					SUBTOTAL
	A	B	C	D	E	
4°	30	25	25	----	---	80
TOTAL						80

Fuente : Nómina de matrícula de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama - 2019  
Elaboración : Tesistas

**3.4.2. Muestra de estudio**

La muestra “constituye un grupo menor que posee las características de la población en que se llevará a cabo la investigación, con el fin de generalizar los hallazgos a la población estudiada” Miranda (2010, p.63). La muestra para el presente estudio se determinó teniendo en cuenta la técnica del muestreo no probabilístico, a criterio del investigador. El 4to grado “A” de primaria representó el grupo experimental, la misma que constituye el 37,5% de la población en estudio.

**Tabla N° 02**

**Muestra de estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019**

GRADO	SECCIÓN					SUBTOTAL
	A	B	C	D	E	
4°	30	---	---	----	---	30

Fuente : Tabla N°01  
Elaboración : Tesistas

**Criterios de selección**

En nuestro estudio se utilizó el muestreo no probabilístico intencional, porque para la selección de la muestra “el procedimiento no es en base a fórmulas de probabilidad, sino depende de la decisión del investigador” Huauya

(2010) citado por Canchari (2014, p.50), es decir, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que dependen del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas, Hernández (2006) citado por Canchari (2014, p.50). Por consiguiente, este tipo de muestreo es **no probabilístico**, ya que su selección se basa en criterios de comportamiento, disposición y responsabilidad con respecto al cumplimiento de los trabajos realizado por los alumnos, además, de cierta afinidad y confianza.

#### **Criterios de inclusión y exclusión.**

La muestra es heterogénea y fue establecida de acuerdo a los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

a) Criterios de inclusión:

- Alumnos regulares y que reúnen las características de la muestra
- Alumnos aprobados

b) Criterios de exclusión:

- Alumnos repitentes y que asistían irregularmente a clases
- Alumnos con necesidades especiales

### **3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

#### **3.5.1. Para la recolección de datos**

##### **TÉCNICAS**

Para la recolección de datos en el presente trabajo se utilizó la técnica de la **observación** que consiste en “el registro visual de lo que ocurre en una situación real”. Pineda et al. (1994), citado por Miranda (2010).

Para el trabajo de gabinete, se recurrió a la técnica del fichaje, consistente en:

Fichas bibliográficas: para acopiar datos de los libros

Fichas hemerográficas: en ellas se consignaron los datos de las revistas y periódicos.

Fichas textuales: allí se copiaron textualmente los contenidos referidos a nuestro tema.

### **INSTRUMENTOS**

En la presente investigación se utilizó como instrumento principal la **Guía de Observación** del nivel de socialización. Al respecto, Cárdenas (2019) nos dice que la guía de observación es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van a ser estudiados. Contribuye al proceso de atención, para el cual el investigador se apoya en sus sentidos (vista, oído olfato, tacto, sentidos kinestésicos, y clnestésicos) (p.52). En nuestro estudio, el instrumento principal consistió de 15 ítems distribuidos en 4 dimensiones: autoestima (3 ítems), comportamiento (4 ítems), juego (5 ítems) e identificación (3 ítems), los cuales fueron validados por juicio de expertos.

#### **Ficha técnica**

Autor/año	: Mileva Dadic Geldres - 2013
Adaptación/año	: Rojas Guerra, Robin Felipe y Anapán Quispe, Adán - 2019
Nombre	: Guía de observación del nivel de socialización
Objetivo	: determinar el nivel de socialización
Nivel de aplicación	: a partir de 5 años
Tipo de instrumento	: Guía de observación

Tiempo de aplicación	: 45 minutos aprox.
Número de ítems	: 15
Descripción	: el instrumento consta de 15 ítems con 3 opciones de respuesta: siempre (3 pts.), a veces (2 pts.) y nunca (1 pto.)
Normas de aplicación	: La persona es evaluada los 15 ítems en una escala ordinal de 1-3.
Corrección e interpretación	: La puntuación se obtiene sumando la puntuación directa de los ítems. La puntuación final oscila entre 15 y 45. Las puntuaciones altas son indicadoras de un nivel de socialización excelente.

### **Validación del instrumento**

Para Hernández, Fernández y Baptista (1998) “la validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento efectivamente mide la variable que quiere medir” (p.243).

La validación del instrumento se efectuó fundamentalmente en el marco de la categoría “validez de contenido” utilizando el criterio de expertos calificados, que establecieron la adecuación muestral de los ítems del instrumento.

En nuestro estudio, antes de la aplicación del instrumento, éste fue validado y revisado por 3 expertos, quienes han realizado correcciones y sugerencias con el contenido a medir, pertinencia de las preguntas para obtener información, redacción de ítems y ajuste de alternativas de respuestas según el contenido; con el propósito que cada uno de los ítems sea una muestra significativa de lo que pretendemos evaluar.



**Tabla N° 03**

**Validación del instrumento**

<b>Nombres y apellidos del experto</b>	<b>Grado</b>	<b>Procedencia</b>	<b>Puntaje promedio asignado</b>
García Arias, Jonathan Fernando	Mg.	Vicepresidente Acad. UNDAR	80%
Olivares Figueroa, Gandhy Abraham	Lic.	Docente ISMP-DAR	80%
Cárdenas Viviano, Roberto Carlos	Dr.	Docente ISMP-DAR	80%
Promedio Global			80%

Elaboración: Tesistas

**Confiabilidad del instrumento**

El criterio de confiabilidad del instrumento principal “**Guía de Observación**” para la variable dependiente: Nivel de Socialización, se determinó en la investigación por el Alfa de Cronbach; para ello se aplicó una prueba piloto de 15 ítems a 18 estudiantes del 4to “B” de primaria en una sola administración.

**Tabla N° 04**

**Estadísticos de fiabilidad de la variable nivel de socialización y su dimensiones**

<b>Variable y dimensiones</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Nro de elementos</b>
Nivel de socialización	0,854	15
Autoestima	0,524	3
Comportamiento	0,601	4
Juego	0,500	5
Identificación	0,719	<b>3</b>

Elaboración: Tesistas

Para la aplicación del instrumento se siguió los siguientes pasos:

-Elaboración de instrumentos de recolección de datos

- Comprobación de la validez y confiabilidad de los instrumentos mediante juicio de expertos y Alpha de Cronbach
- Coordinación con las autoridades de la I.E
- Administración de la guía de observación.
- Organización, codificación y elaboración de la base de datos.
- Procesamiento, sistematización y análisis de datos.

**Tabla N° 05**

**Baremo**

<b>Dimensiones y variable</b>	<b>Autoestima</b>	<b>Comportamiento</b>	<b>Juego</b>	<b>Identificación</b>	<b>Variable</b>
<b>Excelente</b>	9	11-12	14-15	9	39-45
<b>Bueno</b>	7-8	9-10	11-13	7-8	31-38
<b>Regular</b>	5-6	7-8	8-10	5-6	23-30
<b>Deficiente</b>	3-4	4-6	5-7	3-4	15-22

Elaboración: Tesistas

**3.5.2. Para el procesamiento de datos**

Los datos consignados se procesaron a través del programa estadístico SPSS 24.0. Asimismo, se analizaron las variables usando técnicas estadísticas descriptivas y de contrastación de hipótesis.

Para la contrastación de hipótesis se utilizó la estadística inferencial, específicamente con el propósito de contrastar la hipótesis alterna con la nula

**Procedimiento general**

- Selección del instrumento a aplicarse
- Elaboración del instrumento

- Validación del instrumento
- Aplicación del instrumento
- Presentación de los resultados
- Análisis de los resultados.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

##### 4.1.1 Resultados estadísticos de la pre prueba

Tabla N° 06

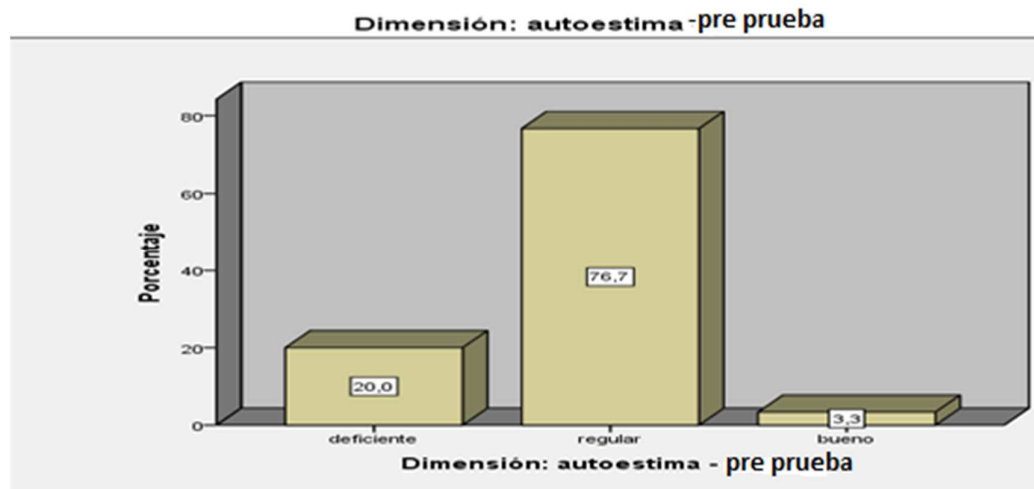
**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

Dimensión: autoestima – pre prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	deficiente	6	20,0	20,0
	regular	23	76,7	96,7
	bueno	1	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pre prueba  
Elaboración : Tesistas

Gráfico N° 1

**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N° 06  
Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 06 y grafico N° 01, se observa que de la muestra equivalente a 30 estudiantes de la dimensión AUTOESTIMA del nivel de socialización, luego de la aplicación de la pre prueba, estos se encuentran en el nivel deficiente 6(20%), regular 23(76,7%) y bueno 1(3,3%), según categorización.

**Tabla N° 07**

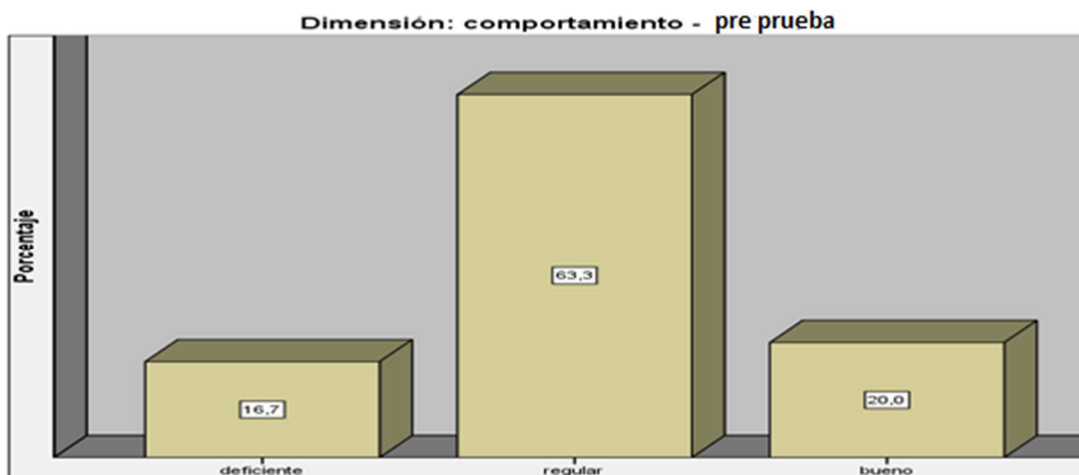
**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

Dimensión: comportamiento – pre prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	deficiente	5	16,7	16,7
	regular	19	63,3	80,0
	bueno	6	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pre prueba  
Elaborado : Tesistas

**Gráfico N° 2**

**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N° 07  
Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 07 y grafico N°02, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión COMPORTAMIENTO del nivel de socialización, luego de la aplicación de la pre prueba, estos se encuentran en el nivel deficiente 5(16,7%), regular 19(63,3%) y bueno 6(20,0%), según categorización.

**Tabla N° 08**

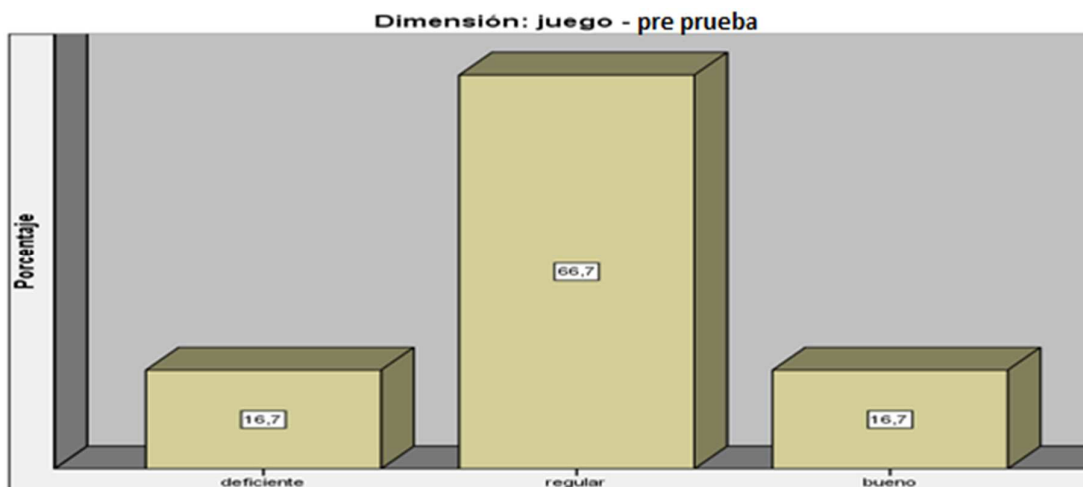
**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

Dimensión: juego – pre prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	deficiente	5	16,7	16,7
	regular	20	66,7	83,3
	bueno	5	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pre prueba  
Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 3**

**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N° 08  
Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 08 y gráfico N°03, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión JUEGO del nivel de socialización, luego de la aplicación de la pre prueba, estos se encuentran en el nivel deficiente 5(16,7%), regular 20(66,7%) y bueno 5(16,7%), según categorización.

**Tabla N° 09**

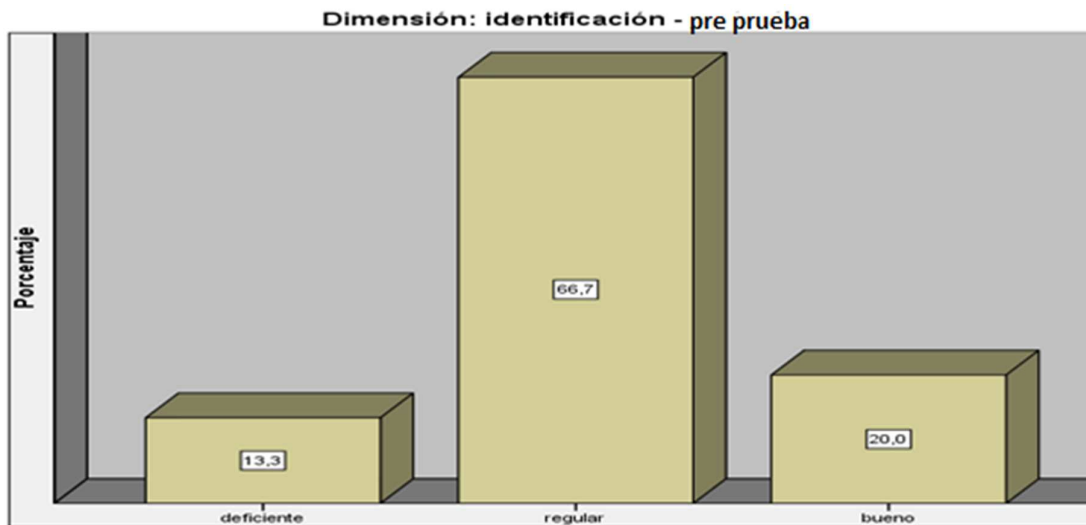
**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

Dimensión: identificación – pre prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	deficiente	4	13,3	13,3
	regular	20	66,7	80,0
	bueno	6	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pre prueba  
 Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 4**

**Resultados pre prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N°09  
 Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 09 y grafico N°04, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión IDENTIFICACIÓN del nivel de socialización, luego de la aplicación de la pre prueba, estos se encuentran en el nivel deficiente 4(13,3%), regular 20(66,7%) y bueno 6(20,0%), según categorización.

**Tabla N° 10**

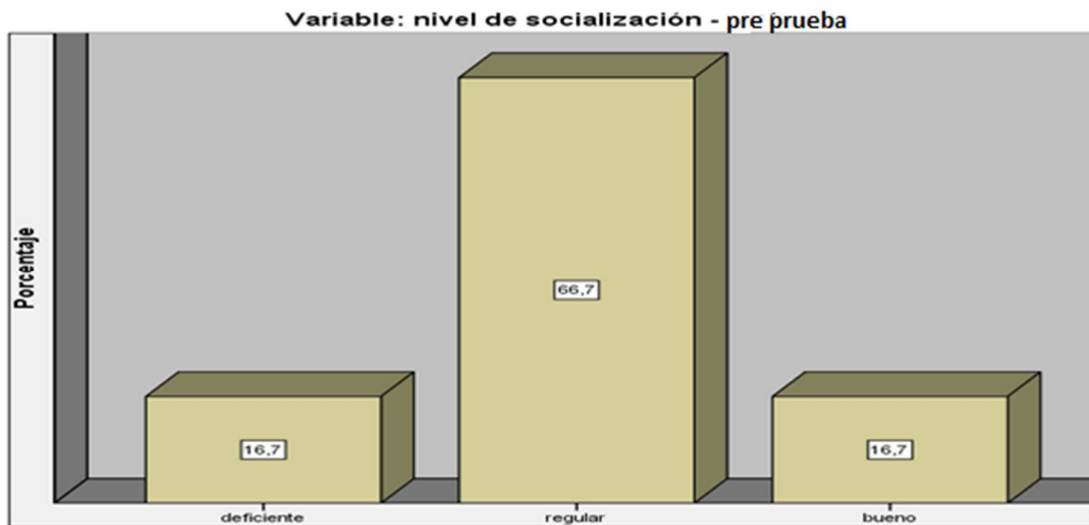
**Resultados pre prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

Variable: nivel de socialización – pre prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	deficiente	5	16,7	16,7
	regular	20	66,7	83,3
	bueno	5	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pre prueba  
 Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 5**

**Resultados pre prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N°10  
 Elaboración : Tesistas



De la tabla N° 10 y grafico N°05, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la variable nivel de socialización, luego de la aplicación de la pre prueba, estos se encuentran en el nivel deficiente 5(16,7%), regular 20(66,7%) y bueno 5(16,7%), según categorización.

#### 4.1.2 Resultados estadísticos de la pos prueba

**Tabla N° 11**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

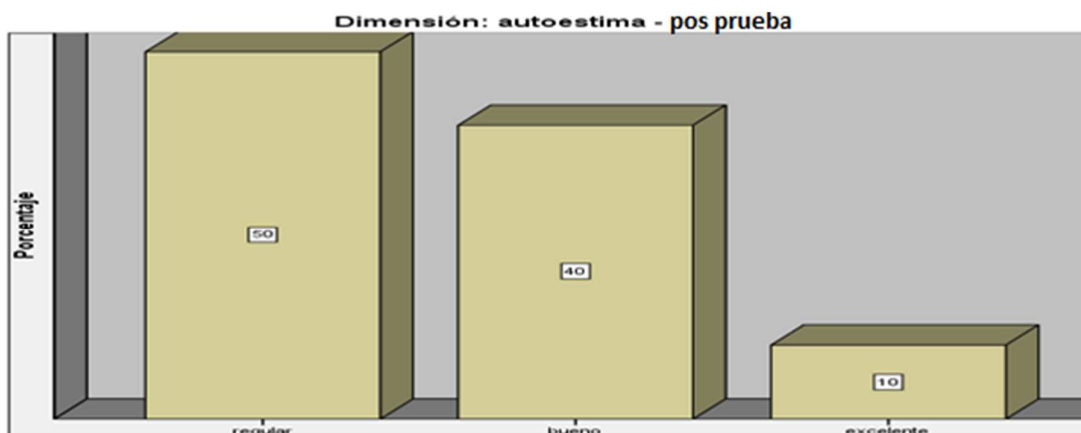
**Dimensión: autoestima – pos prueba**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
regular	15	50,0	50,0	50,0
bueno	12	40,0	40,0	90,0
excelente	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente : Base de datos pos prueba  
 Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 6**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión AUTOESTIMA en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N°11  
 Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 11 y grafico N°06, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión AUTOESTIMA de la variable nivel de socialización, luego de la aplicación de la pos prueba, estos se encuentran en el nivel regular 15(50,0%), bueno 12(40,0%) y nivel excelente 3(10,0%), según categorización.

**Tabla N° 12**

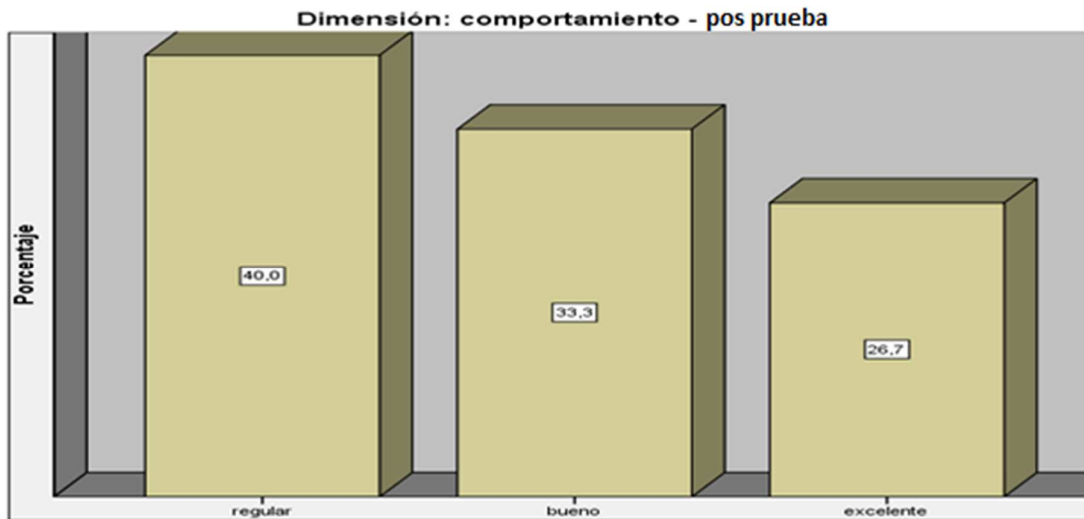
**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

Dimensión: comportamiento – pos prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	regular	12	40,0	40,0
	bueno	10	33,3	73,3
	excelente	8	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pos prueba  
 Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 7**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión COMPORTAMIENTO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N° 12  
 Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 12 y grafico N°07, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión COMPORTAMIENTO de la variable nivel de socialización, luego de la aplicación de la pos prueba, estos se encuentran en el nivel regular 12(40,0%), bueno 10(33,3%) y excelente 8(26,7%), según categorización.

**Tabla N° 13**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

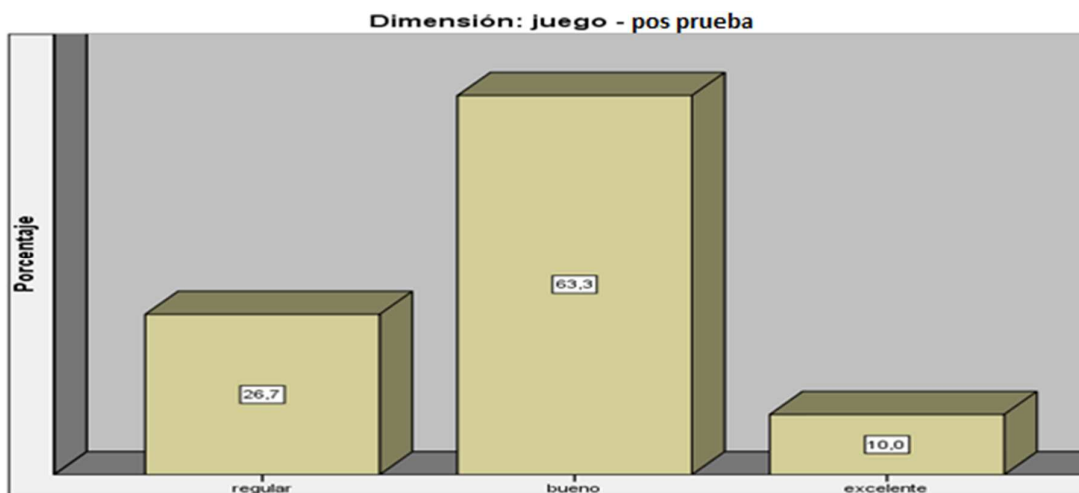
**Dimensión: juego – pos prueba**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
regular	8	26,7	26,7	26,7
bueno	19	63,3	63,3	90,0
excelente	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente : Base de datos pos prueba  
 Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 8**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión JUEGO en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N° 13  
 Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 13 y grafico N°08, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión JUEGO de la variable nivel de socialización, luego de la aplicación de la pos prueba, estos se encuentran en el nivel regular 8(26,7%), bueno 19(63,3%) y nivel excelente 3(10%), según categorización.

**Tabla N° 14**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

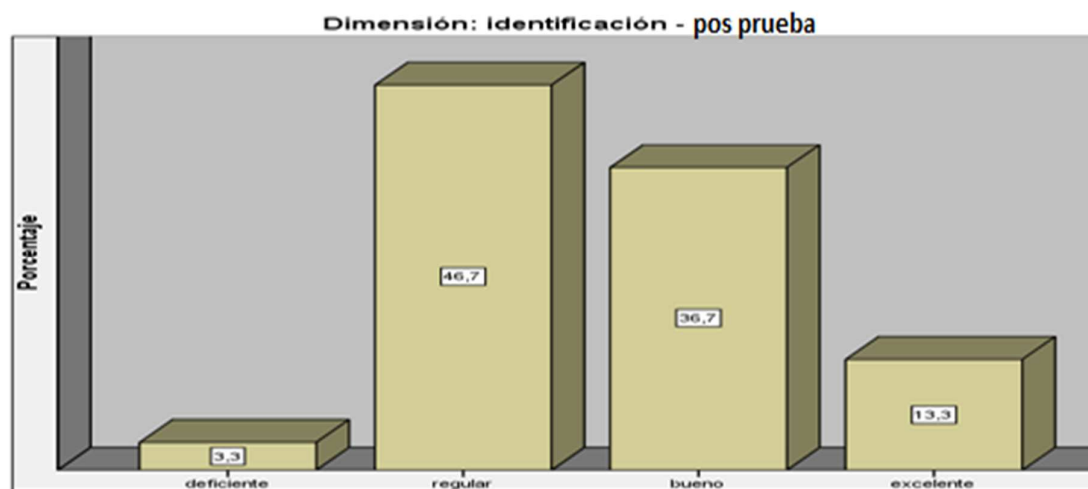
Dimensión: identificación – pos prueba				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	deficiente	1	3,3	3,3
	regular	14	46,7	50,0
Válidos	bueno	11	36,7	86,7
	excelente	4	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Fuente : Base de datos pos prueba

Elaboración : Tesis

**Gráfico N° 9**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en su dimensión IDENTIFICACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N°14

Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 14 y grafico N°09, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la dimensión IDENTIFICACIÓN de la variable nivel de socialización, luego de la aplicación de la pos prueba, estos se encuentran en el nivel deficiente 1(3.7%), regular 14(46,7%), bueno 11(36,7%) y excelente 4(13,3%), según categorización

**Tabla N° 15**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**

**Variable: nivel de socialización – pos prueba**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
regular	7	23,3	23,3	23,3
bueno	17	56,7	56,7	80,0
excelente	6	20,0	20,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente : Base de datos pos prueba  
 Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 10**

**Resultados pos prueba del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019**



Fuente : Tabla N°15  
 Elaboración : Tesistas

De la tabla N° 15 y grafico N°10, se observa que de la muestra equivalente a 30 alumnos de la variable nivel de socialización, luego de la aplicación de la pos prueba, estos se encuentran en el nivel regular 7(23,3%), bueno 17(56,7%) y excelente 6(20%), según categorización.

#### 4.1.3 Resultado estadístico comparativo de la pre prueba y pos prueba

**Tabla N° 16**

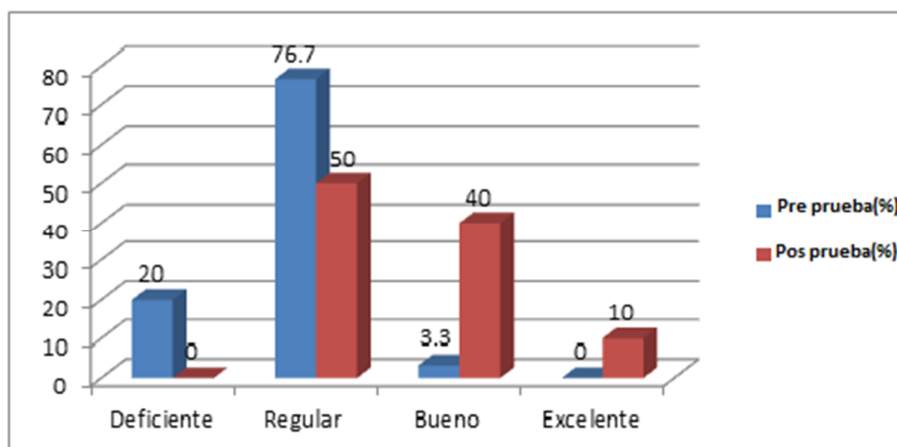
**Resultados comparativos de la dimensión AUTOESTIMA del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**

Variable: socialización Dimensión: autoestima	Grupos			
	Pre prueba		Pos prueba	
	f	%	f	%
Deficiente	6	20,0	0	0
Regular	23	76,7	15	50,0
Bueno	1	3,3	12	40,0
Excelente	0	0	3	10,0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente : Tablas N° 06 y 11  
Elaboración : Tesistas

Gráfico N° 11

Comparación de resultados de la dimensión AUTOESTIMA del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.



Fuente : Tabla N° 16  
Elaboración : Tesistas

### Interpretación:

De la tabla N° 16 y gráfico N° 11, Luego de la aplicación del taller de juegos rítmicos, existen diferencias significativas entre la pre prueba y pos prueba del nivel de autoestima de la variable socialización, observándose que los datos han logrado pasar en su mayoría del nivel regular a bueno, lo cual demuestra que el taller aplicado ha influido positivamente en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de la aplicación.

**Tabla N° 17**

**Resultados comparativos de la dimensión COMPORTAMIENTO del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**

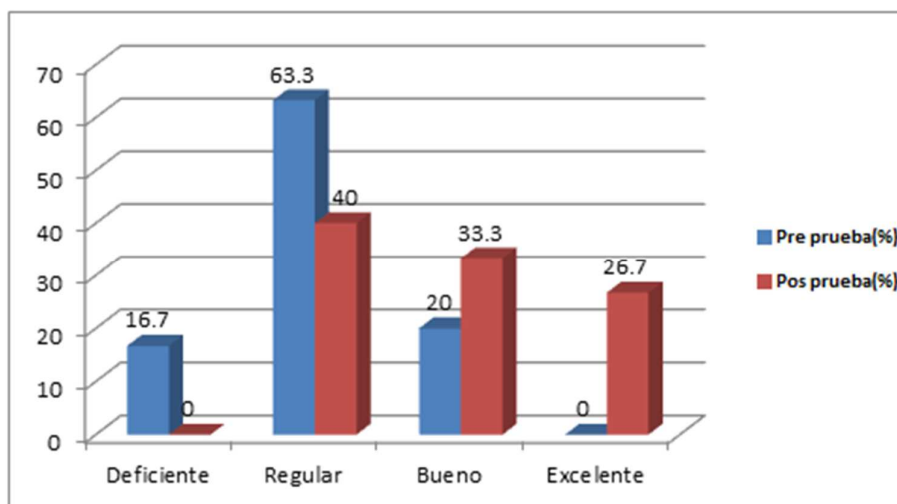
Variable: socialización Dimensión: comportamiento	Grupos			
	Pos prueba		Pre prueba	
	f	%	f	%
Deficiente	5	16,7	0	0
Regular	19	63,3	12	40,0
Bueno	6	20,0	10	33,3
Excelente	0	0	8	26,7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente : Tablas N° 07 y 12

Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 12**

**Comparación de resultados de la dimensión COMPORTAMIENTO en el nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**



Fuente : Tabla N°17

Elaboración : Tesistas



**Interpretación:**

De la tabla N° 17 y gráfico N° 12, luego de la aplicación del taller de juegos rítmicos, existen diferencias significativas entre la pre prueba y pos prueba en la dimensión comportamiento del nivel de socialización, observándose que los datos han logrado pasar en su mayoría del nivel regular a bueno, lo cual demuestra que el taller aplicado ha influido positivamente en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de su aplicación.

**Tabla N° 18**

**Resultados comparativos de la dimensión JUEGO del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**

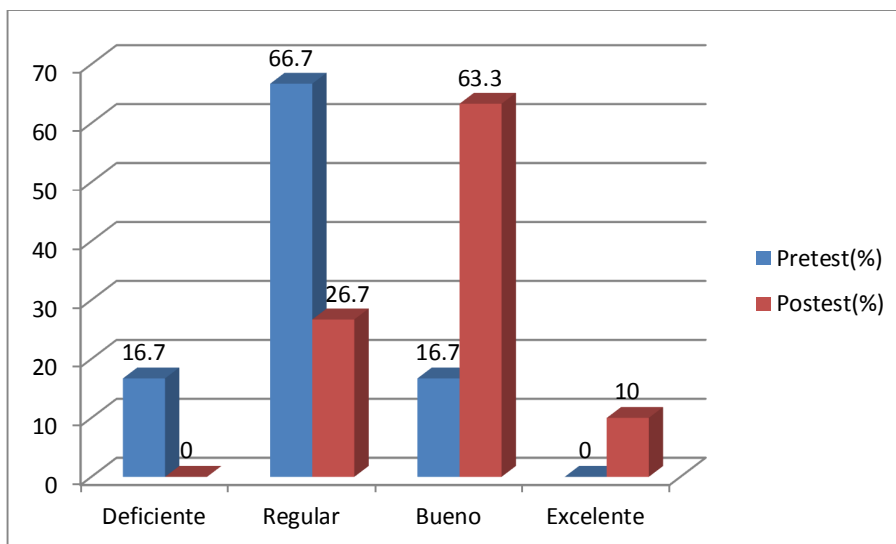
<b>Variable: socialización</b> <b>Dimensión: juego</b>	<b>Grupos</b>			
	<b>Pre prueba</b>		<b>Pos prueba</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Deficiente	5	16,7	0	0
Regular	20	66,7	8	26,7
Bueno	5	16,7	19	63,3
Excelente	0	0	3	10,0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente : Tablas N°08 y 13

Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 13**

**Comparación de resultados de la dimensión JUEGO del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**



Fuente : Tabla N°18  
Elaboración : Tesistas

**Interpretación:**

De la tabla N° 18 y gráfico N° 13, luego de la aplicación del taller de juegos rítmicos, existen diferencias significativas entre la pre prueba y pos prueba en la dimensión juego del nivel de socialización, observándose que los datos han logrado pasar en su mayoría del nivel regular a bueno, lo cual demuestra que el taller aplicado ha influido positivamente en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de su aplicación.

**Tabla N° 19**

**Resultados comparativos de la dimensión IDENTIFICACIÓN del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**

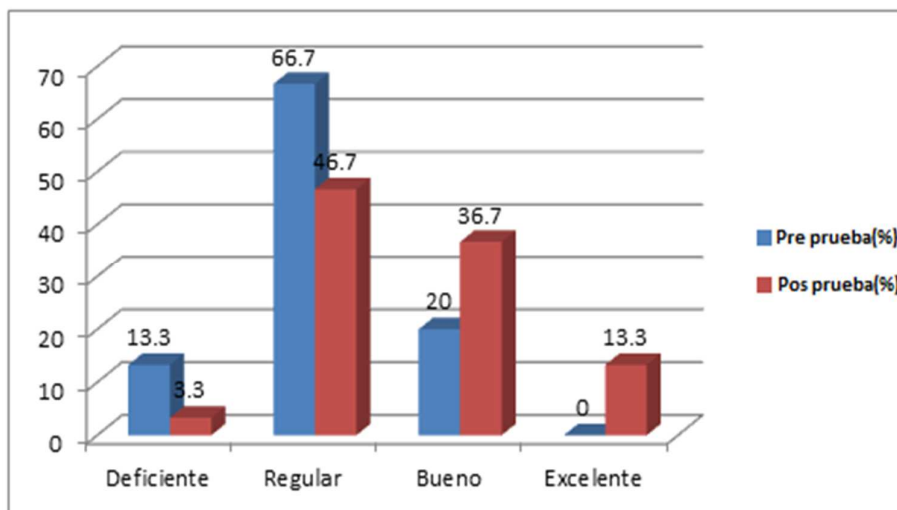
Variable: socialización Dimensión: identificación	Grupos			
	Pre prueba		Pos prueba	
	f	%	f	%
Deficiente	4	13,3	1	3,3
Regular	20	66,7	14	46,7
Bueno	6	20,0	11	36,7
Excelente	0	0	4	13,3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente : Tablas N°09 y 14

Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 14**

**Comparación de resultados de la dimensión IDENTIFICACIÓN del nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**



Fuente : Tabla N°19

Elaboración : Tesistas

**Interpretación:**

De la tabla N° 19 y gráfico N° 14, luego de la aplicación del taller de juegos rítmicos, existen diferencias significativas entre la pre prueba y pos prueba en la dimensión identificación del nivel de socialización, observándose que los datos han pasado en su mayoría del nivel regular a bueno, lo cual demuestra que el taller aplicado ha influido positivamente en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de su aplicación.

**Tabla N° 20**

**Resultados comparativos de la variable SOCIALIZACIÓN en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.**

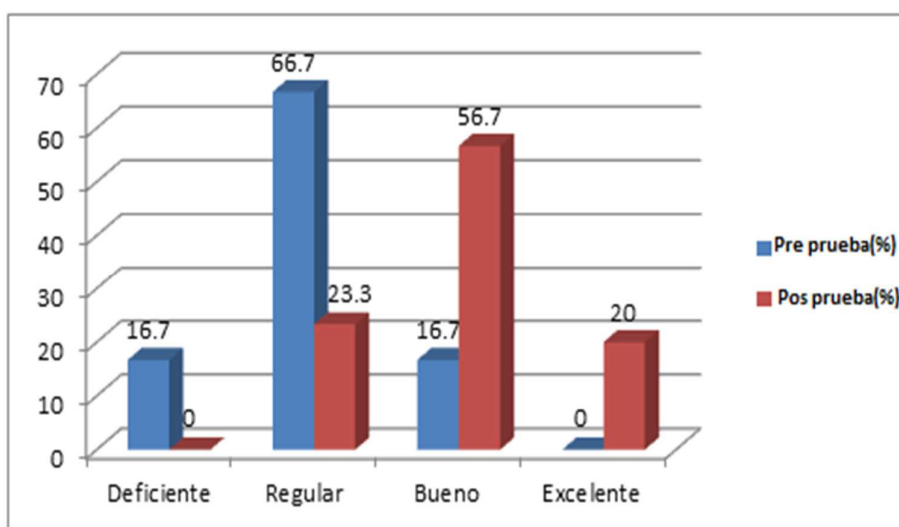
Variable: socialización	Grupos			
	Pre prueba		Pos prueba	
	f	%	f	%
Deficiente	5	16,7	0	0
Regular	20	66,7	7	23,3
Bueno	5	16,7	17	56,7
Excelente	0	0	6	20,0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente : Tablas N°10 y 15

Elaboración : Tesistas

Gráfico N° 15

Comparación de resultados de la variable **SOCIALIZACIÓN** en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco - 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos.



Fuente : Tabla N°20  
Elaboración : Tesistas

**Interpretación:**

De la tabla N° 20 y gráfico N° 15, luego de la aplicación del taller de juegos rítmicos, existen diferencias significativas entre la pre prueba y pos prueba en la variable socialización, observándose que los datos han pasado del nivel regular a bueno, lo cual demuestra que el taller aplicado ha influido positivamente en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco – 2019, antes y después de su aplicación.

#### 4.1.4 Medidas estadísticas de la pre prueba y pos prueba

Tabla N°21

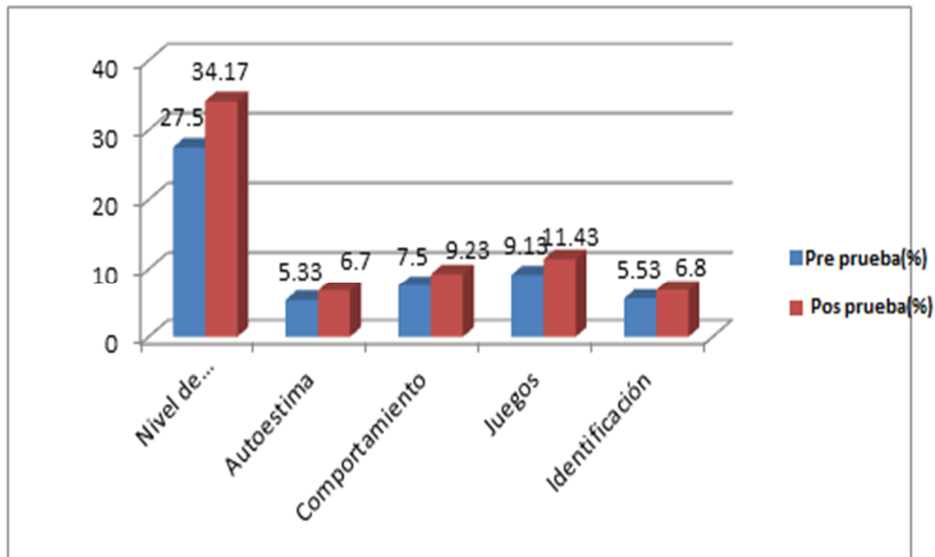
##### Estadística descriptiva del nivel de socialización

<b>Variable y Dimensiones</b>	<b>Grupos</b>	<b>Valor Mínimo</b>	<b>Valor Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>	<b>Varianza</b>
<b>Nivel de socialización</b>	Pre prueba	20	33	<b>27,50</b>	3,794	14,397
	Pos prueba	28	43	<b>34,17</b>	4,594	21,109
<b>Autoestima</b>	Pre prueba	3	7	<b>5,33</b>	,922	,851
	Pos prueba	5	9	<b>6,70</b>	1,236	1,528
<b>Comportamiento</b>	Pre prueba	5	9	<b>7,50</b>	1,253	1,569
	Pos prueba	7	12	<b>9,23</b>	1,406	1,978
<b>Juego</b>	Pre prueba	6	11	<b>9,13</b>	1,408	1,982
	Pos prueba	9	15	<b>11,43</b>	1,524	2,323
<b>Identificación</b>	Pre prueba	4	7	<b>5,53</b>	,973	,947
	Pos prueba	4	9	<b>6,80</b>	1,243	1,545

Fuente : Base de datos

Elaboración : Tesistas

**Gráfico N° 16**  
**Estadística descriptiva del nivel de socialización**



Fuente : Tablas N°21  
Elaboración : Tesistas

**Interpretación:**

La tabla N° 21, nos muestra que en el nivel de socialización existe un incremento en la media de 6,67 puntos (19,5 %), y en las demás dimensiones: autoestima el incremento es del orden de 1,37 (20,4%), comportamiento 1,73 puntos (18,7%), juego 2, 3 puntos (20,1%) e identificación 1,27 (18,7%).

En lo que se refiere a la desviación estándar el incremento es pequeño.

**4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

**Contrastación de hipótesis**

Para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba t de Student para muestras relacionadas, para ello se aplicó el siguiente procedimiento:

## 1. Hipótesis general

**H<sub>0</sub>:** No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización.

**H<sub>a</sub>:** Existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización.

### Hipótesis estadística

H<sub>0</sub>=0

H<sub>a</sub>≠0

**Tabla N°22**

**Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la variable nivel de socialización**

N°	PRE PRUEBA (nivel de socialización)	POS PRUEBA (nivel de socialización)
01	20	32
02	31	36
03	20	32
04	24	28
05	28	39
06	31	34
07	30	35
08	29	30
09	27	43
10	31	32



11	30	42
12	28	28
13	32	34
14	29	30
15	29	32
16	21	38
17	20	43
18	28	31
19	26	35
20	30	31
21	29	42
22	30	28
23	26	28
24	33	33
25	28	38
26	29	30
27	20	32
28	27	36
29	29	39
30	30	34

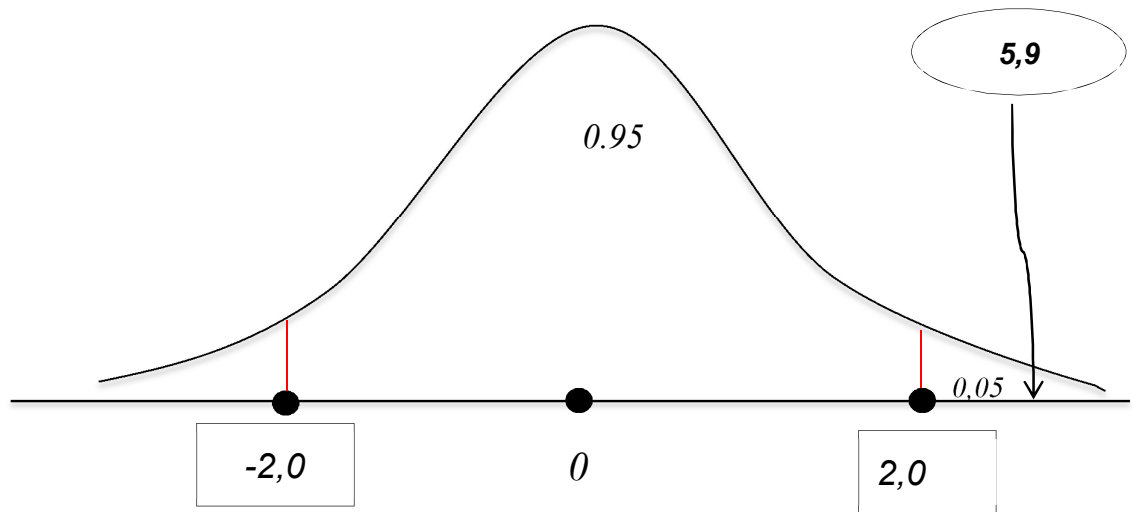
Tabla N°23

**Prueba de hipótesis de muestras relacionadas para la variable nivel de socialización**

Prueba de muestras relacionadas									
		Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación típ.	Error tít. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior				Superior
Par	TDespués	6,667	6,144	1,122	4,373	8,961	5,943	29	,000
1	- TAntes								

**REGIÓN CRÍTICA DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO DE H<sub>0</sub>**

Nivel de significancia = 5%



**Resultado**

Hay una diferencia significativa en las medias del nivel de socialización

(P-valor=0,000<0,05)

**2. Hipótesis Específicas**

**Hipótesis específica 1**

$H_{01}$ : No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión autoestima del nivel de socialización.

$H_{a1}$ : Existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión autoestima del nivel de socialización.

**Hipótesis estadística**

$H_{01}=0$

$H_{a1}\neq 0$

**Tabla N°24**

**Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión autoestima**

N°	PRE PRUEBA Dimensión: autoestima	POS PRUEBA Dimensión: autoestima
01	3	6
02	5	6
03	4	6
04	5	5
05	5	9
06	6	7
07	6	7
08	6	6
09	5	9
10	6	7
11	6	8

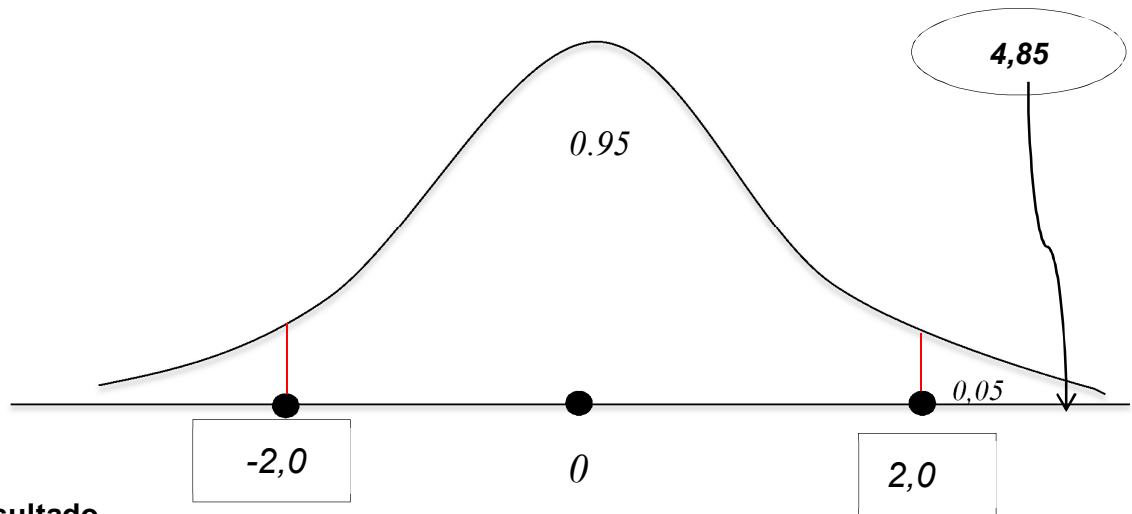
12	6	5
13	6	7
14	6	6
15	6	5
16	4	7
17	4	8
18	6	6
19	4	8
20	6	6
21	6	8
22	6	6
23	5	5
24	7	7
25	5	8
26	5	5
27	4	6
28	5	6
29	6	9
30	6	7

**Tabla N°25**

**Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión autoestima**

		Prueba de muestras relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Diferencias relacionadas							
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior				
Par 1	D1Después - D1Antes	1,367	1,542	,282	,791	1,943	4,854	29	,000

**REGIÓN CRÍTICA DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO DE H<sub>0</sub>**  
 Nivel de significancia = 5%



**Resultado**

Hay una diferencia significativa en las medias para la dimensión autoestima del nivel de socialización

**(P-valor=0,000<0,05)**

**Hipótesis específica 2**

**H<sub>02</sub>:** No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión comportamiento del nivel de socialización.

**H<sub>a2</sub>:** existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión comportamiento del nivel de socialización.

**Hipótesis estadística**

H<sub>02</sub>=0

H<sub>a2</sub>≠0

**Tabla N°26**

**Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión comportamiento**

N°	PRE PRUEBA Dimensión: comportamiento	POS PRUEBA Dimensión: comportamiento
01	5	8
02	8	11
03	5	9
04	7	8
05	8	11
06	7	8
07	8	9
08	9	9
09	7	10
10	8	8
11	9	12

12	7	7
13	8	8
14	9	9
15	7	8
16	6	11
17	5	12
18	7	8
19	8	8
20	9	9
21	8	11
22	9	8
23	8	9
24	8	9
25	8	10
26	8	9
27	5	8
28	7	11
29	8	11
30	9	8

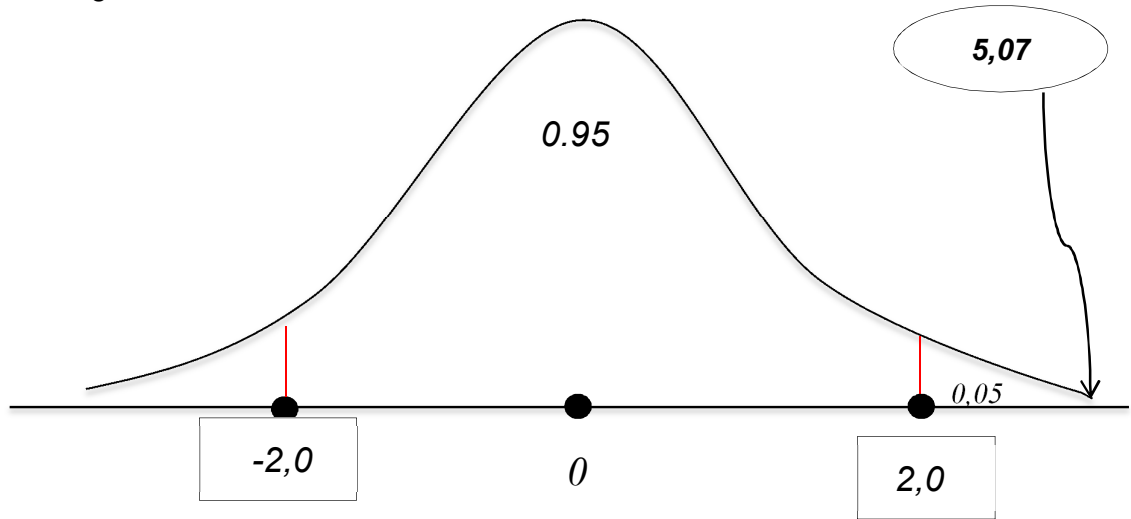
Tabla N°27

**Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión comportamiento**

Prueba de muestras relacionadas									
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1	D2Después - D2Antes	1,733	1,874	,342	1,033	2,433	5,066	29	,000

**REGIÓN CRÍTICA DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO DE H<sub>0</sub>**

Nivel de significancia = 5%



**Resultado**

Hay una diferencia significativa en las medias para la dimensión comportamiento del nivel de socialización

**(P-valor=0,000<0,05)**

**Hipótesis específica 3**

H<sub>03</sub>: No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión juego del nivel de socialización.



**H<sub>a3</sub>**: existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión juego del nivel de socialización.

**Hipótesis estadística**

H<sub>03</sub>=0

H<sub>a3</sub>≠0

**Tabla N°28**

**Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión juego**

N°	PRE PRUEBA Dimensión: juego	POS PRUEBA Dimensión: juego
01	7	12
02	11	12
03	7	11
04	8	9
05	9	11
06	11	12
07	10	13
08	9	9
09	10	15
10	10	11
11	10	13
12	9	10
13	11	12
14	9	9

15	11	12
16	6	12
17	7	14
18	9	11
19	8	12
20	10	10
21	10	14
22	9	10
23	8	9
24	11	11
25	9	12
26	10	10
27	7	12
28	10	12
29	8	11
30	10	12

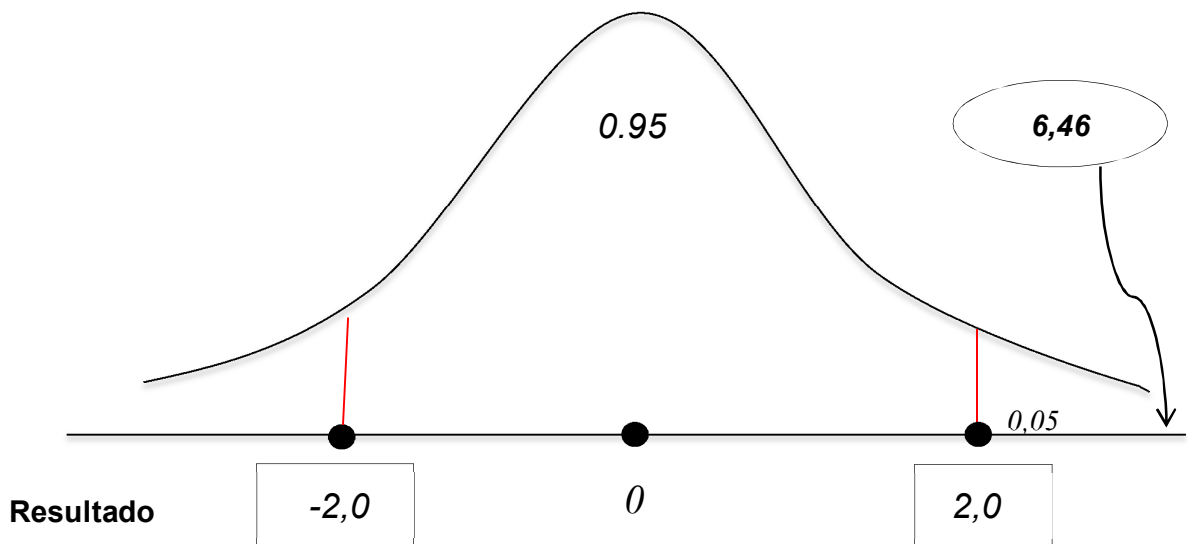
Tabla N°29

**Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión juego**

Prueba de muestras relacionadas									
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1	D3Después - D3Antes	2,300	1,950	,356	1,572	3,028	6,460	29	,000

**REGIÓN CRÍTICA DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO DE  $H_0$**

Nivel de significancia = 5%



Hay una diferencia significativa en las medias para la dimensión juego del nivel de socialización

**(P-valor=0,000<0,05)**

#### Hipótesis específica 4

**H<sub>04</sub>**: No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión identificación del nivel de socialización.

**H<sub>a4</sub>**: existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del taller de juegos rítmicos para mejorar la dimensión identificación del nivel de socialización.

#### Hipótesis estadística

H<sub>04</sub>=0

H<sub>a4</sub>≠0

**Tabla N°30**

**Prueba estadística t-student para muestras relacionadas para la dimensión identificación**

N°	PRE PRUEBA Dimensión: identificación	POS PRUEBA Dimensión: identificación
01	5	6
02	7	7
03	4	6
04	4	6
05	6	8
06	7	7
07	6	6
08	5	6
09	5	9
10	7	6

11	5	9
12	6	6
13	7	7
14	5	6
15	5	7
16	5	8
17	4	9
18	6	6
19	6	7
20	5	6
21	5	9
22	6	4
23	5	5
24	7	6
25	6	8
26	6	6
27	4	6
28	5	7
29	7	8
30	5	7

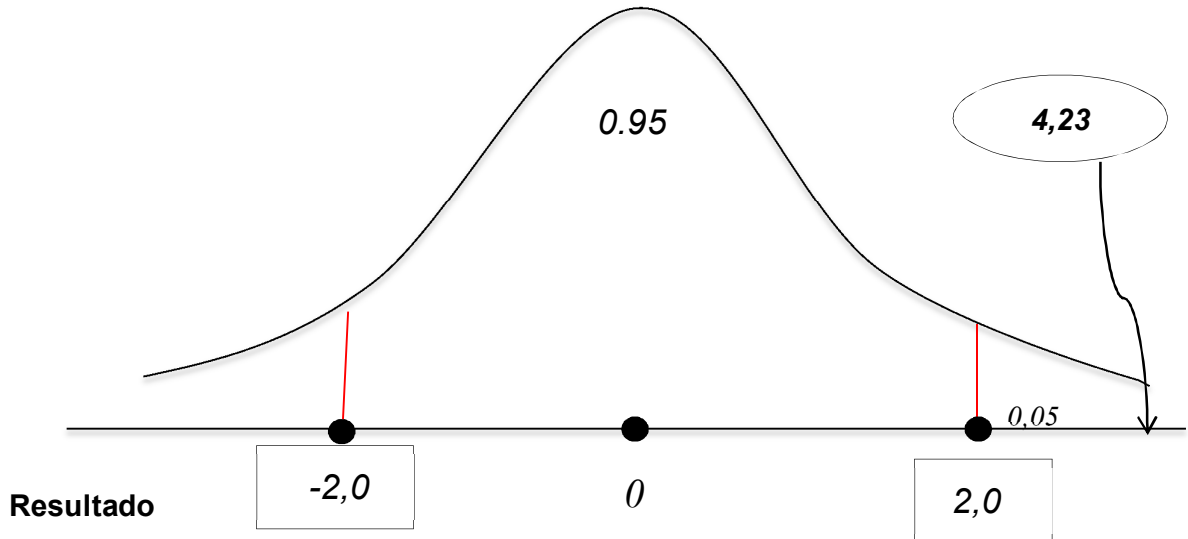
**Tabla N°31**

**Prueba de hipótesis específica de muestras relacionadas para la dimensión identificación**

Prueba de muestras relacionadas									
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1	D4Después - D4Antes	1,267	1,639	,299	,655	1,879	4,234	29	,000

**REGIÓN CRÍTICA DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO DE H<sub>0</sub>**

Nivel de significancia = 5%



Hay una diferencia significativa en las medias para la dimensión identificación del nivel de socialización

**(P-valor=0,000<0,05)**

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1 Con la hipótesis

La Hipótesis planteada para el desarrollo de la investigación fue el taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco.

Según los resultados obtenidos en la pre prueba y según el baremo el grupo se encontraba en un nivel de puntuación con una media de 27,50. Posterior a la aplicación del taller de juegos rítmicos el grupo experimental se encuentra en un nivel de puntuación con una media igual a 34,17, obteniendo una diferencia de 6,67 puntos (19,5%) (Tabla N°21), con lo cual nos confirma que el taller de juegos rítmicos fue eficaz. Al respecto, lo hallado coincide con lo encontrado por Obando y Rodríguez (2017), en la Universidad Nacional del Santa. - Nuevo Chimbote – Perú, en dónde, como producto de la aplicación del taller de juegos infantiles tuvo un resultado favorable permitiendo el desarrollo de la socialización de los niños de 2 años de la cuna-jardín “Cruz de la Paz” Chimbote en el año 2014.

Para la comprobación de la hipótesis, se aplicó la T de student para muestras relacionadas con 29 grados de libertad, arrojando un valor de  $p = 0,000 < 0,05$ , asimismo se obtuvo para la variable: nivel de socialización una “t” calculada de 5,9 y una “t” tabulada de 2,0, como el primer resultado es mayor que el segundo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general de investigación.

## **5.2 Con los objetivos de la investigación**

El objetivo general de este estudio fue determinar la efectividad del taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria, luego de su aplicación en la I.E N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019.

En la pre prueba, el nivel regular de socialización predomina con un 20(66,7%) (tabla N°10) por lo que aún es necesario utilizar estrategias para mejorar dicho nivel de socialización. Estos datos se ven respaldados con las afirmaciones de Torres (2007), quien refiere que no es casual que algunos niños o niñas que hablan mal sean niños o niñas que juegan muy poco. La actividad lúdica forma parte del quehacer diario de los niños y niñas.

En la pos prueba, el nivel bueno predomina en 17(56,7%) (tabla N°15), por ende podemos ver un cambio significativo del nivel regular a bueno en el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco, en quienes se logró mejorar el nivel de socialización al aplicárseles el taller de juegos rítmicos. Nuestros resultados coinciden con los resultados obtenidos por Martel (2014), que en su investigación “El juego como Estrategia Didáctica para mejorar la Socialización, en niños de Educación Inicial de la Institución Educativa Integrada N° 32223 “Mariano Dámaso Beraún” de Amarilis – Huánuco, según los resultados comparativos del pre y postest, logró mejorar las dimensiones integración, comunicación y autonomía.

### **Con los objetivos específicos**

a) En la pre prueba de la dimensión autoestima, predomina el nivel regular 23(76,7%) (tabla N° 6) y en la pos prueba, el 15(50,0%) se encuentra en el



nivel regular, 12(40,0%) en nivel bueno y sólo 3(10,0%) en el nivel excelente (tabla N°11). Estos resultados nos indican que 8 estudiantes han logrado pasar del nivel regular a bueno. También del estudio se obtuvo que el taller de juegos rítmicos ha sido eficaz en la dimensión autoestima del nivel de socialización. Al respecto, Chávez (2017), en su estudio comparativo del nivel de socialización en la Institución Educativa de Inicial N° 215, Trujillo - 2017, encontró resultados similares, obteniéndose en autoestima en las aulas lila y amarilla el nivel bueno con el 14% y 33%.

b) En la pre prueba de la dimensión comportamiento, predomina el nivel regular 19(63,3%)(tabla N° 7) y en la pos prueba, el 12(40,0%) se encuentra en el nivel regular, 10(33,3%) en nivel bueno y 8(26,7%) en el nivel excelente (tabla N°12). Estos resultados nos indican que 7 estudiantes han logrado pasar del nivel regular a bueno. También del estudio se obtuvo que el taller de juegos rítmicos ha sido eficaz en la dimensión comportamiento del nivel de socialización. Al respecto, Chávez (2017), en su estudio comparativo del nivel de socialización en la Institución Educativa de Inicial N° 215, Trujillo - 2017, encontró resultados similares, obteniéndose en comportamiento en las aulas lila y amarilla el nivel bueno con el 21% y 4%.

c) En la pre prueba de la dimensión juego, predomina el nivel regular 20(66,7%) (tabla N° 8) y en la pos prueba, predomina el nivel bueno con 19(63,3%) (tabla N°13). Estos resultados nos indican que el taller de juegos rítmicos ha sido eficaz en la dimensión juego del nivel de socialización.

d) En la pre prueba de la dimensión identificación, predomina el nivel regular 20(66,7%) (tabla N° 8) y en la pos prueba, 1(3,3%) se halla en el nivel deficiente, 14(46,7%) se encuentra en el nivel regular, 11(36,7%) en nivel

bueno y sólo 4(13,3%) en el nivel excelente%) (tabla N°14). Estos resultados nos indican que 6 estudiantes han logrado pasar del nivel regular a bueno. También el estudio indica que el taller de juegos rítmicos ha sido eficaz en la dimensión identificación del nivel de socialización. Al respecto, Chávez(2017) en su estudio comparativo del nivel de socialización en la Institución Educativa de Inicial N° 215, Trujillo - 2017, también encontró resultados similares, obteniéndose en la dimensión identificación en las aulas lila y amarilla el nivel bueno con el 38% y 33%.

## CONCLUSIONES

1. Se logró determinar que la variable nivel de socialización varió de un puntaje de 27,50 en la pre prueba a un puntaje de 34,17 en la pos prueba, incrementándose favorablemente en 6,67 puntos (19,5%), pasando de la valoración regular a bueno. Asimismo, en la prueba T de Student, con n-1 grados de libertad se obtuvo un  $t_{\text{calculado}} = 5,943 > t_{\text{crítico}}=2,0$  y  $P\text{-valor}=0,000 < 0,05$ , ello indica que hay diferencias significativas entre ambos grupos pre y pos prueba luego de aplicado el taller de juegos rítmicos.
2. Se logró determinar que la dimensión autoestima de la variable nivel de socialización varió de un puntaje de 5,33 en la pre prueba a un puntaje de 6,70 en la pos prueba, incrementándose favorablemente en 1,37 puntos (20,4%), pasando de la valoración regular a bueno. Asimismo, en la prueba T de Student, con n-1 grados de libertad se obtuvo un  $t_{\text{calculado}} = 4,854 > t_{\text{crítico}}=2,0$  y  $P\text{-valor}=0,000 < 0,05$ , ello indica que hay diferencias significativas entre ambos grupos pre y pos prueba luego de aplicado el taller de juegos rítmicos.
3. Se logró determinar que la dimensión comportamiento de la variable nivel de socialización varió de un puntaje de 7,50 en la pre prueba a un puntaje de 9,23 en la pos prueba, incrementándose favorablemente en 1,73 puntos (18,74%), pasando de la valoración regular a bueno. Asimismo, en la prueba T de Student, con n-1 grados de libertad se obtuvo un  $t_{\text{calculado}} = 5,066 > t_{\text{crítico}}=2,0$  y  $P\text{-valor}=0,000 < 0,05$ , ello indica que hay diferencias significativas entre ambos grupos pre y pos prueba luego de aplicado el taller de juegos rítmicos.

4. Se logró determinar que la dimensión juego de la variable nivel de socialización varió de un puntaje de 9,13 en la pre prueba a un puntaje de 11,43 en la pos prueba, incrementándose favorablemente en 2,3 puntos (20,1%), pasando de la valoración regular a bueno. Asimismo, en la prueba T de Student, con n-1 grados de libertad se obtuvo un  $t_{\text{calculado}} = 6,460 > t_{\text{critico}}=2,1$  y  $P\text{-valor}=0,000 < 0,05$ , ello indica que hay diferencias significativas entre ambos grupos pre y pos prueba luego de aplicado el taller de juegos rítmicos.
  
5. Se logró determinar que la dimensión identificación de la variable nivel de socialización varió de un puntaje de 5,53 en la pre prueba a un puntaje de 6,80 en la pos prueba, incrementándose favorablemente en 1,27 puntos (18,7%), pasando de la valoración regular a bueno. Asimismo, en la prueba T de Student, con n-1 grados de libertad se obtuvo un  $t_{\text{calculado}} = 4,234 > t_{\text{critico}}=2,1$  y  $P\text{-valor}=0,000 < 0,05$ , ello indica que hay diferencias significativas entre ambos grupos pre y pos prueba luego de aplicado el taller de juegos rítmicos.

## **SUGERENCIAS**

**Se sugiere:**

### **1. A la Institución Educativa**

Capacitar a los docentes acerca de las estrategias de los juegos rítmicos y brindarles los medios y materiales adecuados para su aplicación, y así contar con personal calificado para conducir y aprovechar el desarrollo integral de niño y obtener resultados favorables en la mejora de la socialización con el entorno del niño y de la niña.

### **2. A los docentes de primaria**

Incorporar los juegos rítmicos como estrategia didáctica para la construcción de sus aprendizajes y así mejorar los niveles de socialización de nuestros estudiantes y al mismo tiempo despertar el interés por aprender.

### **3. A los Padres de Familia**

Interactuar con su niño(a) en la construcción de su aprendizaje para que sienta seguridad y confianza al realizar sus actividades, de esa forma le estará ayudando a poder relacionarse con su entorno y a tener capacidad de crear y expresarse, al mismo tiempo favorecer su independencia con la pequeñas tareas que realiza en casa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### LIBROS

Hernández, R. y Fernández, C. y Baptista, (1998) Metodología de la Investigación. Manual de apoyo para profesores. (2ª ed.) México: Mc Graw-Hill Interamericana Editores S.A

Miranda, E. (2010). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Normas técnicas de presentación de trabajos científicos*, 3era. edición. Asunción-Paraguay. Edición gráfica:A4 Diseños

Ñaupas, P., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la Investigación Científica y Elaboración de Tesis*. 3era edición. CEPEI UNMSM

Sánchez y Reyes (1996). *Metodología y diseños en la investigación científica: científica: aplicados a la Psicología, Educación y Ciencias Sociales*. (2da Ed. 1ºreimp.). Lima: Editorial Mantaro

### TESIS

Acaro, A.E.(2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*. Tesis pregrado. Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote –Sede Piura – Perú. Recuperado de:  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1698/SOCIALIZACION\\_JUEGO\\_DRAMATICO\\_ACARO\\_CORNEJO\\_ADIS\\_ELITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1698/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_ACARO_CORNEJO_ADIS_ELITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arias. E, Olivos, N y Valdez, M (2016). *El juego y la socialización del niño: una experiencia desde las prácticas pedagógicas en el Instituto Mixto el Nazareno*. Tesis pregrado. Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima – Colombia. Recuperado de:

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5051/1/Proyecto%20final%20Estefany%20Arias%201.pdf>

Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez (2007). *Influencia del Juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E N°82720 de la comunidad Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc*. Tesis de posgrado (maestría). Universidad César Vallejo de Trujillo-Perú. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/doc/155057185/Cesar-Vallejo>

Betancur T.(2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. Tesis pregrado. Corporación Universitaria Lasallista de Caldas-Colombia. Recuperado de:

[http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion\\_ninos\\_3\\_a\\_5\\_años\\_procesos\\_de\\_socializacion.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_años_procesos_de_socializacion.pdf)

Campos M, Chacc I y Gálvez P. (2006). *El juego como Estrategia Pedagógica: una situación de interacción educativa*. Tesis pregrado. Universidad de Chile. Recuperado de:

[http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/campos\\_m.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf)

Canchari, R.M. (2014). *Educación física gerontogógica en la salud mental de los adultos mayores del Programa Nacional Integral para el Bienestar Familiar-*

INABIF, Ayacucho- 2012. Tesis pregrado. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho – Perú. Recuperado de:

[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/858/Tesis%20EF26\\_Can.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/858/Tesis%20EF26_Can.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cárdenas, M. (2019). *El makigami para desarrollar la grafomotricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I. Mariano Bonín. Tingo María -2018*. Tesis pregrado. Universidad de Huánuco. Recuperado de:

<http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2030/C%c3%81RDENAS%20CACHIQUE%2c%20Mayra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chan J.(2013). *Efectividad de un programa de Actividades Lúdicas para mejorar las Relaciones Interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un Colegio Privado*. Tesis pregrado. Universidad Rafael Landívar de Guatemala de la Asunción. Recuperado de:<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/24/Chan-Jennifer.pdf>

Chapa S. y Ruiz M. (2012).*Presencia de la violencia familiar y su relación con el nivel de autoestima y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la I.E. 0031 María Ulises Dávila Pinedo. Morales .Octubre-Diciembre 2011*. Tesis pregrado. Universidad Nacional de San Martín, Tarapoto-Perú. Recuperado de:

[http://www.unsm.edu.pe/spunsm/archivos\\_proyector/archivo\\_42\\_TESIS%200COMPLETA.pdf](http://www.unsm.edu.pe/spunsm/archivos_proyector/archivo_42_TESIS%200COMPLETA.pdf)

Chávez, M.D. (2017). *Comparación del nivel de socialización en los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa, Trujillo – 2017*. Tesis pregrado. Universidad César Vallejo. Trujillo – Perú. Recuperado de:



[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11896/chavez\\_a\\_m.pdf?sequence=1](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11896/chavez_a_m.pdf?sequence=1)

Dadic, M. (2013). *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Julcán*. Tesis pregrado. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo – Perú. Recuperado de:

[http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/882/1/DADIC\\_MILEVA\\_NIV\\_ELES\\_SOCIALIZACION%20NI%20NIOS.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/882/1/DADIC_MILEVA_NIV_ELES_SOCIALIZACION%20NI%20NIOS.pdf)

Dueñas, S.S y Espinoza, M.J. (2018). *La socialización de los niños de 5 años en la I.E N°273 Perú – Japón de Nasca*. Tesis pregrado (2da especialización). Universidad Nacional de Huancavelica – Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1904/TESIS-SEG-ESP-2017DUE%20GAMEROS%20SARA%20S.%20Y%20ESPINOZA%20CANTORAL%20MILENA%20J..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huamanchumo, Y.E.(2014). *Influencia del Taller de Educación Sexual y Reproductiva, en el nivel de conocimientos, de Alumnos del Tercer Grado de Educación Secundaria del Centro Educativo TÚPAC AMARU II - Distrito Florencia de Mora: Marzo-Julio 2014*. Tesis pregrado. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo – Perú. Recuperado de:

[http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/610/1/HUAMANCHUMO\\_Y\\_AJAHIRA\\_EDUCACION\\_SEXUAL\\_REPRODUCTIVA.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/610/1/HUAMANCHUMO_Y_AJAHIRA_EDUCACION_SEXUAL_REPRODUCTIVA.pdf)

Heras J y Quinto J(2013). *Influencia de la dramatización para mejorar la socialización dentro del contexto educativo en los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela Eloy Velásquez Cevallos*. Tesis

pregrado. Universidad Estatal de Milagro-Ecuador. Recuperado de:

<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/804>

Martel, J.(2014). *El Juego como Estrategia Didáctica para mejorar la Socialización, en niños de Educación Inicial de la Institución Educativa Integrada N°32223 “Mariano Damaso Beraún” de Amarilis – Huánuco 2014.*

Tesis posgrado (maestría). Universidad César Vallejo (sede Huánuco)-Perú.

Recuperado de:

[https://www.academia.edu/19858583/TESIS\\_2\\_REVISAR](https://www.academia.edu/19858583/TESIS_2_REVISAR)

Morales, M.A.(2019). *La técnica phillips 66 para desarrollar las capacidades de socialización de los alumnos de 2º grado de la I. E. N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba-2018.* Tesis pregrado. Universidad de Huánuco – Perú.

Recuperado de:

<file:///C:/Users/Esio%20Oca%C3%B1a/Desktop/MORALES%20CAMPOS,%20Mirko%20Arquimides.pdf>

Negro, Del R. (2014). *Didáctica del Ritmo y el Movimiento en Educación Infantil*

.Trabajo de fin de grado. Universidad de Valladolid – España. Recuperado

de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7296/1/TFG-G%20757.pdf>

Obando, M.F. y Rodríguez, C.L. (2017). *Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna-jardín*

“Cruz de la Paz” Chimbote 2014. Tesis pregrado. Universidad Nacional del Santa. Nuevo Chimbote – Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2732/42803.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quiñones, D.M.(2018). *Actitudes de los estudiantes de la maestría hacia la investigación en la Universidad San Pedro de Chimbote SAD Arequipa 2017.*

Tesis posgrado (maestría). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa – Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5899/EDMqucodm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas, I.S. (2013). *Propuesta de juegos musicales que contribuyen al desarrollo de la resiliencia en niños hospitalizados.* Tesis pregrado. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de:

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5120/ROJAS JULIAN ISABEL PROPUESTA HOSPITALIZADOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Shapiama, J y Trigos, Sh,(2013). *Efecto de un programa de talleres de títeres en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la I.E.I N°657 “NIÑOS DEL SABER”, distrito de Punchana-2013.* Tesis para optar el título de licenciado en Educación con mención en Educación Inicial. Universidad de la Amazonía Peruana. Recuperado de:

<http://dspace.unapiquitos.edu.pe/bitstream/unapiquitos/381/1/Shapiama%20Santillan,%20Julissa.pdf>

Ticlla, E. (2013). *Talleres de aprendizaje como estrategia para reforzar los valores cristianos en estudiantes.* Tesis posgrado (doctorado). Universidad de San Martín de Porreas. Lima – Perú. Recuperado de:

[http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/617/3/ticlla\\_e.pdf](http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/617/3/ticlla_e.pdf)

Vásquez, J.M.(2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.N° 329, Sarabamba – Chota – 2014*. Tesis posgrado. Universidad Nacional de Cajamarca – Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1279/PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20RECREATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20SOCIALIZACION%20DE%20LOS%20NI%20OS%20Y%20NI%20AS%20DE%205%20A%20OS%20DEL%20N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Velásquez D.(2010). *Propuesta de juegos para las clases de actividad rítmica en tercer grado*. Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 147, Agosto de 2010.

Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd147/juegos-para-las-clases-de-actividad-ritmica.htm>

## **DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS**

Gallego, C. (2003). *La Educación Rítmica en el niño de infantil*. “Filomúsica”: Revista mensual de publicación en internet Nro 43, agosto de 2003.(ISSN 1576-0464). Recuperado de: <http://www.filomusica.com/filo43/eritmica.html>

Paucar, N. (2010). *Juegos Rítmicos*. Recuperado de:

<http://es.slideshare.net/normitapaucarchamorro/juegos-rtmicos>

# ANEXOS

Anexo N° 01 : Resolución de aprobación del proyecto de investigación

Anexo N°02 : Solicitud para la aplicación de la investigación

Anexo N°03 : Constancia de aplicación de la investigación, expedido por la I.E

Anexo N°04 : Matriz de consistencia

Anexo N°05 : Instrumentos para la recolección de datos

Anexo N°06 : Instrumento de opinión de expertos

Anexo N°07 : Base de datos pos prueba

Anexo N°08 : Base de datos pre prueba

Anexo N°09 : Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización y  
sus sesiones de aprendizaje

Anexo N°10 : Fotos

# Anexo N° 01: Resolución de aprobación del proyecto de investigación



## UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALOMÍA ROBLES

CREADA POR LEY N° 30597  
COMISIÓN ORGANIZADORA

"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

### RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA N°120-2019-CO-P-UNRAR

Huánuco, 19 DIC. 2019

#### VISTO:

El expediente N°3239 y demás recaudos que se adjuntan como antecedentes en un total de cincuenta y ocho (58) folios útiles;

#### CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de la Ley N° 29458, Ley que incorpora en la Ley N° 23733, Ley Universitaria, al Instituto Superior de Música Público "Daniel Alomía Robles" de Huánuco, confiriéndole la facultad de otorgar Grados Académicos y Títulos Profesionales;

Que, en cumplimiento de la Ley N° 30597, Ley que Denomina Universidad Nacional de Música al Conservatorio Nacional de Música, Universidad Nacional Daniel Alomía Robles al Instituto Superior de Música Público "Daniel Alomía Robles" de Huánuco y Universidad Nacional Diego Quispe Tito a la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito del Cusco y solamente cuentan con las carreras profesionales y especialidades que actualmente oferta, con adecuación a la Ley N° 30220, Ley Universitaria;

Que, mediante Resolución Viceministerial N° 300-2019-MINEDU, de fecha 28 de noviembre del 2019, se reconfirma la Comisión Organizadora de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles, conformándose de la siguiente manera: Espartaco Rainer Lavalle Terry – Presidente, Dra. Elena Rafaela Benavides Rivera– Vicepresidenta Académica y Vicepresidenta de Investigación (e);

Que, con **INFORME N° 080-2019-RHVI-VI-UNRAR-HCO**, de fecha 28 de noviembre del 2019; el Ex. Vicepresidente de Investigación de la Comisión Organizadora de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles, aprueba el Proyecto de Tesis denominado: "Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la IE 32973 El Gran maestro de Pitumamama, Pillico Marca Huánuco 2019"

Que, con **PROVEIDO** de fecha 28 de noviembre del 2019, el Presidente de la Comisión Organizadora remite a la Secretaría General para la emisión del acto resolutorio;

Que, es política institucional brindar el apoyo respectivo a diversas acciones que contribuyan al fortalecimiento de la buena formación musical de la Región y al País;

Que, con lo opinado por el despacho de la Vicepresidencia de Investigación de la Comisión Organizadora de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles;

Que, en cumplimiento del Reglamento de Estudios, aprobado con Resolución N° 0085-2013-DG-ISMP"DAR"-HCO, Ley N° 30597, Ley que Denomina Universidad Nacional de Música al Conservatorio Nacional de Música, Universidad Nacional Daniel Alomía Robles al Instituto Superior de Música Público "Daniel Alomía Robles" de Huánuco, la Ley N° 30220, Ley Universitaria, Resolución Viceministerial N° 211-2018-MINEDU;

#### SE RESUELVE:

**ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR** el Proyecto de Tesis denominado: Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la IE 32973 El Gran maestro de Pitumamama, Pillico Marca Huánuco 2019", por los

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALOMÍA ROBLES  
LO QUE TRANSCRIBO A U.D. PARA SU  
CONOCIMIENTO Y DEMÁS FINES

Abg. Carlos Efraim Bernaldo Apac  
SECRETARIO GENERAL



**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALOMÍA  
ROBLES**

CREADA POR LEY N° 30597  
**COMISIÓN ORGANIZADORA**

*"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"*

**RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA N°120-2019-CO-P-UNDAR**


fundamentos expuestos en la presente resolución, en cumplimiento a lo informado por el Vicepresidente de Investigación.

**ARTÍCULO SEGUNDO: RECOMENDAR** al Área de Investigación de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles, realizar las acciones correspondientes para el cumplimiento de esta resolución.

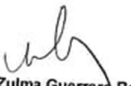
**ARTÍCULO TERCERO: ENCARGAR** a la Secretaría General la comunicación a los interesados y a los demás órganos de esta Institución.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y CÚMPLASE**



  
**Mtro. Espartaco Rainer Lavalle Terry**  
Presidente de la Comisión Organizadora  
UNDAR



  
**Abg. Yamily Zulma Guerrero Begazo**  
Secretaría General  
Comisión Organizadora UNRAR

  
UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALOMÍA ROBLES  
LO QUE TRANSCRIBO A UD. PARA SU  
CONCORDANCIA Y DEMÁS FINES  
**Abg. Yamily Zulma Guerrero Begazo**  
SECRETARÍA GENERAL

**Anexo N° 02: Solicitud para la aplicación de la investigación**

**SOLICITO: AUTORIZACION PARA APLICACIÓN  
DE PROYECTO DE TESIS**

**SEÑOR DIRECTOR DE LA I. E. N°32973 EL GRAN MAESTRO-PITUMAMA**

**Yo, ROJAS GUERRA ROBIN FELIPE,** identificado con DNI N° 46634391, con domicilio en pasaje puente piedra s/n distrito de Pillco Marca de ésta ciudad, ante Ud., me presento y digo:

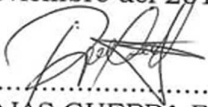
Que, en mi condición de ex alumno egresado de la UNIVERSIDAD DANIEL ALOMIA ROBLES. Tengo el agrado de dirigirme a su despacho para, solicitarle autorización para aplicación de proyecto de tesis titulado: Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca - Huánuco - 2019. A realizar del 20/11/19 al 20/12/19.

**POR LO EXPUESTO:**

Ruego a usted acceder mi petición por ser de justicia.



Huánuco, noviembre del 2019.

  
.....  
ROJAS GUERRA FELIPE  
DNI N° 46634391



## Anexo N° 03: Constancia de aplicación de la investigación expedido por la I.E



### CONSTANCIA

Que, los ex alumnos de la Escuela Académico Profesional de Licenciatura en Educación Musical y Artes **ROJAS GUERRA, Robín Felipe y ANAPÁN QUISPE, Adán**, del Instituto Superior de Música Pública "Daniel Alomía Robles", realizarán la aplicación de la tesis: **TALLER DE JUEGOS RÍTMICOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 4to GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.N°32973 EL GRAN MAESTRO DE PITUMAMA-PILLCO MARCA-HUANUCO -2019**; dicha investigación se realizó en el aula del 4to grado. Desde el 20 de noviembre al 20 de diciembre del año en curso.

Se expide la presente a solicitud de los interesados para los fines que estime conveniente

Huánuco, 27 de diciembre del 2019



**Anexo N° 04: Matriz de consistencia**

**TÍTULO:** TALLER DE JUEGOS RÍTMICOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 4to GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N.° 32973 EL GRAN MAESTRO DE PITUMAMA – PILLCO MARCA – HUÁNUCO - 2019

**AUTORES:** ANAPÁN QUISPE, ADÁN y ROJAS GUERRA, FELIPE

I.-Problemas	II.-Objetivos	III.-Hipótesis	IV.-Variables
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿ El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria, luego de su aplicación en la I.E n.°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - Huánuco?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a) ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: <b>autoestima</b> en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - Huánuco?</p> <p>b) ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: <b>comportamiento</b> en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - Huánuco?</p> <p>c) ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: <b>juego</b> en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - Huánuco?</p> <p>d) ¿El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización en su dimensión: <b>identificación</b> en los estudiantes de 4to grado de primaria, de la I.E N.° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - Huánuco?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la efectividad del taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - -Huánuco-2019</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>a) Establecer la efectividad del taller de juegos rítmicos en estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su <b>dimensión autoestima.</b></p> <p>b) Comprobar la efectividad del taller de juegos rítmicos en estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su <b>dimensión comportamiento.</b></p> <p>c) Determinar la efectividad del taller de juegos rítmicos en estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su <b>dimensión juego.</b></p> <p>d) Evaluar la efectividad del taller de juegos rítmicos en estudiantes del 4to grado de primaria para mejorar el nivel de socialización en su <b>dimensión identificación.</b></p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> El taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca – Huánuco - 2019.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p><b>H1:</b> El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: <b>autoestima.</b></p> <p><b>H2:</b> El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: <b>comportamiento.</b></p> <p><b>H3:</b> El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: <b>juego.</b></p> <p><b>H4:</b> El taller de juegos rítmicos mejora en los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E 32973 El Gran Maestro de Pitumama, el nivel de socialización en su dimensión: <b>identificación.</b></p>	<p><b><u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u></b> Taller de juegos rítmicos</p> <p><b><u>VARIABLE DEPENDIENTE</u></b> Nivel de socialización</p>

## MATRIZ DE CONSISTENCIA 02

**TÍTULO:** TALLER DE JUEGOS RÍTMICOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 4to GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N.º 32973 EL GRAN MAESTRO DE PITUMAMA – PILLCO MARCA -HUÁNUCO-2019

**AUTORES:** ANAPÁN QUISPE, ADÁN y ROJAS GUERRA, FELIPE

V.-Población y muestra	VI.-Diseño	VII.-Métodos y Técnicas																																				
<p><b>POBLACIÓN</b> El universo o población del trabajo en estudio estuvo conformado por 80 niños y niñas, que equivalen el 100%, sus edades fluctuaron entre los 8 a 9 años.</p> <p><b>Tabla N°01.-Distribución de la población de estudiantes del 4to grado de Primaria de la I.E N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama, Pillco Marca – Huánuco, 2019</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 5px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">GRADO</th> <th style="width: 15%;">A</th> <th style="width: 15%;">B</th> <th style="width: 15%;">C</th> <th style="width: 15%;">D</th> <th style="width: 10%;">TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">4°</td> <td style="text-align: center;">30</td> <td style="text-align: center;">25</td> <td style="text-align: center;">25</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">80</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>TOTAL</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">80</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: nómina de matrícula 2019 Elaboración: El grupo de investigación.</p> <p><b>MUESTRA</b> <b>Tabla N°02.-Distribución de la muestra de estudiantes del 4to grado de Primaria de la I.E N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama, Pillco Marca – Huánuco, 2019</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 5px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">GRADO</th> <th style="width: 15%;">A</th> <th style="width: 15%;">B</th> <th style="width: 15%;">C</th> <th style="width: 15%;">D</th> <th style="width: 10%;">TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">4°</td> <td style="text-align: center;">30</td> <td style="text-align: center;">---</td> <td style="text-align: center;">--</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">30</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>TOTAL</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">30</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente : Tabla n.º01 Elaborado por : El grupo de investigación.</p>	GRADO	A	B	C	D	TOTAL	4°	30	25	25	-	80	<b>TOTAL</b>					80	GRADO	A	B	C	D	TOTAL	4°	30	---	--	-	30	<b>TOTAL</b>					30	<p>El diseño que se empleó en el presente estudio corresponde al Diseño Pre - Experimental con pre-prueba y post prueba. Este diseño incorpora la administración de pre pruebas y post pruebas a los sujetos que componen el experimento. Los sujetos se asignaron al azar a los grupos, después a éstos se les aplicó simultáneamente la pre prueba y la post prueba.</p> <p>El diseño se diagrama como sigue: <b>G.E: Y1 X Y2</b> G.E: Grupo PRE - Experimental X = Taller de juegos rítmicos(estímulo) Y1= 1era medición, pre prueba del grupo experimental. Y2 = 2da medición, pos prueba del grupo experimental.</p>	<p><b>MÉTODOS</b> Inductivo - Deductivo Activos individualizados</p> <p><b>TÉCNICAS:</b> <u>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</u> <b>-La técnica de la observación.</b>-Es la técnica que permite realizar la percepción de la muestra de estudio Para la técnica de la observación se utilizó como instrumento la <b>guía de observación</b> y la <b>lista de cotejo</b> <b>-La técnica del fichaje:</b> ✓ Fichas bibliográficas.- Nos sirvió para recoger datos de los libros. ✓ Fichas hemerográficas. Sirvió para consignar los datos de las revistas y periódicos. ✓ Fichas textuales: En ellas se copiaron textualmente los contenidos referidos a nuestro tema.</p> <p><b>MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS</b> -Cuadros estadísticos. En él se ubicaron los datos recolectados, en función a su frecuencia y porcentaje. -Gráficos estadísticos. Permite una mejor visualización de los resultados. -Cuadros comparativos de los resultados pre y post prueba en función del Promedio Porcentual. -Para la prueba de hipótesis se utilizó el T_Student mediante el programa estadístico SPSS24</p>
GRADO	A	B	C	D	TOTAL																																	
4°	30	25	25	-	80																																	
<b>TOTAL</b>					80																																	
GRADO	A	B	C	D	TOTAL																																	
4°	30	---	--	-	30																																	
<b>TOTAL</b>					30																																	

**Anexo N°05: instrumento para la recolección de datos (guía de observación)**  
**GUIA DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN**

**I.- PARTE INFORMATIVA**

ALUMNO: ..... SEXO: M  F   
 GRADO: ..... SECCIÓN: .....  
 FECHA: ..... HORA: .....

**II.- PROPÓSITO**

El presente instrumento tiene por finalidad recoger evidencias sobre el nivel de socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca - -Huánuco-2019.

**III.- CRITERIOS DE EVALUACION:**

INDICADORES		ESCALA		
A. AUTOESTIMA		siempre	A veces	nunca
1.	Se integra fácilmente al grupo.			
2.	Se siente capaz de realizar diversas actividades.			
3.	Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.			
B. COMPORTAMIENTO				
4.	Pide disculpas ante una mala acción			
5.	Practica normas de convivencia			
6.	Comparte sus cosas con sus compañeros			
7.	Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar			
C. JUEGOS				
8.	Participa en los diversos juegos rítmicos junto a sus compañeros			
9.	Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros			
10.	Juega amistosamente con sus compañeros			
11.	Disfruta de los juegos rítmicos grupales			
12.	Pide las cosas por favor			
D. IDENTIFICACIÓN				
13.	Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros.			
14.	Agradece cuando es necesario.			
15.	Colabora en actividades de grupo.			
TOTAL				
PUNTUACION TOTAL				

\*Adaptado de Dadic (2013)

**BAREMO**

	VALOR	D1	D2	D3	D4	T	
SIEMPRE	3 puntos	Excelente	9	11-12	14-15	9	39-45
A VECES	2 puntos	Bueno	7-8	9-10	11-13	7-8	31-38
NUNCA	1 punto	Regular	5-6	7-8	8-10	5-6	23-30
		Deficiente	3-4	4-6	5-7	3-4	15-22















**Anexo 07: Base de datos (Pre prueba)**

N°	Sexo	D1: autoestima			D2: comportamiento				D3: juegos					D4: identificación		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
01		1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
02		2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
03		2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1
04		2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1
05		2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
06		2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2
07		2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2
08		2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
09		1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
10		2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2
11		2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
12		2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
13		2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
14		2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2
15		2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2
16		2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1
17		2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
18		2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
19		1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
20		2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
21		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
22		2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
23		2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
24		3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
25		1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
26		2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
27		1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
28		2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
29		2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2
30		2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2

**Anexo 08: Base de datos(pos prueba)**

N°	Sexo	D1:autoestima			D2: comportamiento				D3: juegos					D4: identificación		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
01	F	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2
02	M	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2
03	M	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2
04	F	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
05	M	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3
06	F	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2
07	M	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
08	F	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
09	M	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	M	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
11	M	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
12	F	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	M	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
14	M	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
15	F	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2
16	M	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3
17	F	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
18	M	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
19	M	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2
20	F	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	M	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
22	F	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	1	2	1	2	1
23	F	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
24	F	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
25	M	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2
26	F	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
27	F	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2
28	M	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2
29	M	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3
30	F	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2

Anexo N°09: Taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización y sus sesiones de aprendizaje



## **TALLER DE JUEGOS RÍTMICOS PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN PROGRAMA PRE-EXPERIMENTAL**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1 Título:** taller de juegos rítmicos para mejorar el nivel de socialización.
- 1.2 Institución Educativa:** N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco
- 1.3 Grado y sección:** 4° / “A”
- 1.4 Área:** arte-música
- 1.5 Duración:** 8 semanas
- 1.6 Lugar:** Yanac
- 1.7 Distrito:** Pillco Marca

### **II. FUNDAMENTACIÓN**

El presente taller se fundamenta en las siguientes teorías:

#### **Teoría Piagetiana**

J. Piaget afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al ánimo).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

#### **Teoría Vygotskyana**

Lev S. Vigotsky (1924), citado por Tortolero (2008), nos dice que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás y es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

#### **Teoría de Rivas García y Montserrat Sanuy**

Ayala (2009), manifiesta que otro material utilizable para desarrollar la formación instrumental será el corporal. Los instrumentos que debemos manejar en primer lugar (infantil y 1er grado de primaria) serán, pues, los

naturales del cuerpo ya que ejercen gran atracción al alumnado y no suponen ningún problema técnico si sabemos guiarlos de forma adecuada. Las percusiones corporales consisten en utilizar el cuerpo como instrumento rítmico, acústico, tímbrico y dinámico para lo que hemos de mantenerlo relajado, sobre todo las extremidades que percuten.

### III. OBJETIVOS

#### 3.1. Objetivo General

Desarrollar a través de la aplicación de los juegos rítmicos el nivel de socialización en los estudiantes del 4to grado de primaria de la Institución Educativa N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco.

#### 3.1. Objetivo Específicos

- Sensibilizar a los niños para participar en el taller de juegos rítmicos.
- Desarrollar las dimensiones: autoestima, comportamiento, juego y identificación, a través de estrategias de juegos rítmicos.
- Evaluar periódicamente el taller según el desarrollo de actividades.
- Verificar si el taller de juegos rítmicos mejora el nivel de socialización.

### IV. CONTENIDOS CURRICULARES A DESARROLLAR

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresa sus vivencias, sentimientos y conocimientos sobre los juegos rítmicos (movimientos, percusión corporal y ejecución instrumental)	-Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de los movimientos. -Realiza acciones motrices variadas, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en espacios y tiempos determinados	-Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y/o abiertos. -Combina acciones motrices básicas como saltar, correr, caminar, girar entre otros. -Demuestra comportamiento durante la realización de los juegos rítmicos. -Coordina sus movimientos realizando

		<p>acciones con mayor precisión a nivel motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Crea sentimiento de grupo dentro de los niños.</li> <li>-Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, y ejecución instrumental sus sensaciones, emociones, y estados de ánimo.</li> <li>-Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos, con mayor seguridad y control de su cuerpo, utilizando la percusión corporal.</li> <li>-Interioriza sentimientos, actitudes, pautas y valores del grupo social que pertenece el sujeto.</li> </ul>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. METODOLOGÍA

El taller basado en la metodología de los juegos rítmicos se diseñó considerando los tres componentes principales de su ejecución como son: los movimientos, percusión corporal y ejecución instrumental, a fin de promover el desarrollo y la práctica de la socialización. Este diseño permitió la planificación de 8 sesiones de aprendizaje cuyo punto central fue el aprendizaje de comportamientos basado en valores y actitudes sociales. Las sesiones fueron aplicadas a los estudiantes del 4to grado de primaria de la Institución Educativa N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca – Huánuco, a razón de una sesión por semana.



## VI. RECURSOS

### 5.1. Humanos

- ✓ Director
- ✓ Profesora de aula
- ✓ Asesores
- ✓ Investigadores
- ✓ Estudiantes del 4° grado de primaria

### 5.2. Materiales

- ✓ 1 Millar de papel bond A4
- ✓ 20 cartulinas (blanco y de colores)
- ✓ 1 millar de papel de colores
- ✓ 2 gomas medianas
- ✓ 4 CDs
- ✓ Equipo Reproductor DE mp3

### 5.3. Presupuesto

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	UNIDAD	PRECIO UNITARIO (S/.)	TOTAL (S/.)
<b>BIENES</b>				
	Material de escritorio			250
50	Impresiones	1	0.20	10
	Material didáctico			200
<b>SERVICIOS</b>				
20	Movilidad	1	2	40
200	fotocopias	1	0.1	20
	otros			150
<b>Total</b>				670

### 5.4. Financiamiento

El presente presupuesto fue autofinanciado por los responsables del proyecto de Investigación.

## VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER	CRONOGRAMA									
		MESES-2019									
		OCTUBRE				NOVIEMBRE				DIC	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	
1	Movimientos básicos a partir de estímulo sonoros	X									
2	Conociendo el pulso y acento de una canción		X								
3	Vivenciando el pulso y acento de una canción			X							
4	Conociendo el ritmo y ostinato de una canción				X						
5	Aprendiendo a diferenciar el tempo(lento/rápido)					X					
6	Percusión corporal con acompañamiento musical						X				
7	En busca del instrumento							X			
8	Conociendo los instrumentos de una banda de percusión								X		

## VIII. SESIONES DE APRENDIZAJE(en la siguiente página)

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca  
 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - Música  
 1.3. GRADO : 4° de primaria  
 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Movimientos básicos a partir de estímulo sonoros  
 1.5. DURACIÓN : 90 min.  
 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
 -Anapán Quispe, Adán  
 1.7. DESEMPEÑOS : Ejecuta movimientos de coordinación y disociación motriz  
 1.8. FECHA : 20-11-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona la canción "movimientos" para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Qué debemos conocer antes de realizar los movimientos básicos? - ¿Qué movimientos sugiere realizar la canción? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	Guitarra Partitura	15'
PROCESO	- El docente brinda información sobre los movimientos que se podría realizar a partir de la canción escuchada.. - La forma de ejecutar la canción y los movimientos son demostrados a los estudiantes (saltar, correr, etc). Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan la canción y los movimientos, logrando identificar los procedimientos. - Cada estudiante pone en práctica la ejecución de cada uno de los movimientos según la canción. - Los estudiantes, en grupos, ejercitan de manera práctica la canción con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de percusión corporal y movimientos.	Papelógrafo Guitarra	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste dar precisión a los movimientos? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	Ficha	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	EJECUTA movimientos de coordinación y disociación motriz	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemsey de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura

*Rojas Guerra*  
*Prof 4º A*



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama – Pillco Marca
- 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - música
- 1.3. GRADO : 4° de primaria
- 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Conociendo el pulso y acento de una canción
- 1.5. DURACIÓN : 90 min.
- 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
-Anapán Quispe, Adán
- 1.7. DESEMPEÑOS : Reconoce a base de juegos rítmicos el pulso y acento de una canción
- 1.8. FECHA : 22-11-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona una canción: "un, dos y tres", representando el pulso y acento mediante golpes" para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Qué debemos conocer antes de realizar los ejercicios de pulso y acento? - ¿Qué representan los golpes percibidos? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	Guitarra Partitura	15'
PROCESO	- El docente brinda información utilizando la caligrafía musical del pulso y acento para la entonación de la canción. - La forma de ejecutar el pulso y acento son demostrados a los estudiantes asociando a posiciones corporales y movimientos. Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan la posiciones corporales y los movimientos y logran identificar los procedimientos de ejecución del pulso y acento - Cada estudiante pone en práctica la ejecución del pulso y acento, discriminando cada uno de ellos - Los estudiantes, en grupos, realizan de manera práctica y automática el pulso y acento con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de posiciones corporales y movimientos.	Papelógrafo guitarra	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste diferenciar el pulso y el acento de la canción? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	ficha	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	RECONOCE el pulso y acento de una canción a través de posiciones corporales y movimientos	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemsy de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura



*Prof. 40 A*

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca
- 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - música
- 1.3. GRADO : 4° de primaria
- 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Vivenciando el pulso y acento de una canción
- 1.5. DURACIÓN : 90 min.
- 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
-Anapán Quispe, Adán
- 1.7. DESEMPEÑOS : Reconoce el pulso y acento de una canción
- 1.8. FECHA : 25-11-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona la canción "La Ranita" para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Qué movimientos y posiciones corporales nos sugiere la canción? - ¿Qué elemento rítmico nos representa el salto de la ranita? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	Guitarra Partitura	15'
PROCESO	- El docente brinda información utilizando la caligrafía musical del pulso y acento para la entonación de la canción. - La forma de ejecutar el pulso y acento son demostrados a los estudiantes asociando a posiciones corporales y movimientos. Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan la posiciones corporales y los movimientos y logran identificar los procedimientos de ejecución del pulso y acento - Cada estudiante pone en práctica la ejecución del pulso y acento, discriminando cada uno de ellos - Los estudiantes, en grupos, realizan de manera práctica y automática el pulso y acento con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de posiciones corporales y movimientos.	Papelógrafo guitarra	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste diferenciar el pulso y el acento de la canción? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	ficha	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	EJECUTA el pulso y acento a través de posiciones corporales y movimientos	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemsey de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura



*Rojas Guerra*  
Prof. 4° A

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.N°32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca  
 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - música  
 1.3. GRADO : 4° de primaria  
 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Conociendo el ritmo y ostinato de una canción  
 1.5. DURACIÓN : 90 min.  
 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
 -Anapán Quispe, Adán  
 1.7. DESEMPEÑOS : Reconoce el ritmo y ostinato de una canción  
 1.8. FECHA : 29-11-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona la canción "Pepe y Juan", representando el pulso y acento mediante golpes para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Qué debemos conocer antes de realizar los ejercicios de ritmo y ostinato? - ¿Qué representan los golpes percibidos? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	Guitarra Partitura	15'
PROCESO	- El docente brinda información utilizando la caligrafía musical del ritmo y ostinato para la entonación de la canción. - La forma de ejecutar el ritmo y ostinato son demostrados a los estudiantes empleando pies, manos, dedos, etc. Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan la forma de ejecutar el ritmo y el ostinato, logrando identificar los procedimientos de ejecución. - Cada estudiante pone en práctica la ejecución del ritmo y ostinato, discriminando cada uno de ellos - Los estudiantes, en grupos, realizan de manera práctica y automática la ejecución del ritmo y ostinato con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de la percusión corporal.	Papelógrafo guitarra	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste diferenciar el pulso y el acento de la canción? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	ficha	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	RECONOCE y EJECUTA el ritmo y ostinato a través de la percusión corporal.	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemys de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura



*Rojas Guerra*  
*Prof 40A*

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca
- 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - música
- 1.3. GRADO : 4° de primaria
- 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Aprendiendo a diferenciar el tempo (lento/rápido)
- 1.5. DURACIÓN : 90 min.
- 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
-Anapán Quispe, Adán
- 1.7. DESEMPEÑOS : Discrimina el tempo de una canción
- 1.8. FECH : 02-12-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona la canción "el trencito" para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Qué viene a ser el tempo de una canción? - ¿Con que velocidad se desplaza el tren? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	Guitarra Partitura	15'
PROCESO	- El docente brinda información sobre el tempo de una canción para la entonación de la canción. - La forma de ejecutar el tempo son demostrados a los estudiantes asociando a posiciones corporales y movimientos. Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan las posiciones corporales y los movimientos y logran identificar los procedimientos de ejecución del tempo. - Cada estudiante pone en práctica la ejecución del tempo, discriminando el tempo lento, rápido, acelerando y retardando - Los estudiantes, en grupos, realizan de manera práctica y automática el tempo con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de posiciones corporales y movimientos.	Papelógrafo guitarra	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. - Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste diferenciar el tempo de la canción? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	ficha	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	DISCRIMINA el tempo de una canción a través de posiciones corporales y movimientos	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemys de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura



*Revisado*  
*Prof 4º A*

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca  
 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - música  
 1.3. GRADO : 4° de primaria  
 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Percusión corporal con acompañamiento musical  
 1.5. DURACIÓN : 90 min.  
 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
 -Anapán Quispe, Adán  
 1.7. DESEMPEÑOS : Ejecuta acompañamiento rítmico con percusión corporal  
 1.8. FECHA : 06-12-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente hace escuchar a los estudiantes la canción "La Marcha Turca" de Mozart para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Es posible realizar un acompañamiento rítmico para la canción escuchada? - ¿Qué efectos podemos combinar? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	-Grabadora -CD	15'
PROCESO	- El docente brinda información sobre los posibles acompañamiento rítmicos que se pueden añadir a la canción escuchada - La forma de ejecutar los acompañamientos rítmicos son demostrados a los estudiantes para que puedan ser realizados con percusión corporal. Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan los acompañamientos rítmicos y logran identificar los posibles lugares donde se añadirán los acompañamientos rítmicos con percusión corporal. - Cada estudiante pone en práctica la ejecución del acompañamiento rítmico, discriminando los diversos tipos de percusión corporal. - Los estudiantes, en grupos, realizan de manera práctica y automática el acompañamiento rítmico con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de la canción "La Marcha Turca" de Mozart	-ficha (musicogram a)	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste diferenciar los diferentes acompañamientos rítmicos añadidos? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	-ficha de evaluación.	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	EJECUTA acompañamiento rítmico utilizando la percusión corporal para la canción "La Marcha Turca" de Mozart	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemsey de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS:** <https://www.youtube.com/watch?v=175rcpCQk7Q>

*Rojas*  
Prof. 4º A

8





**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillco Marca  
 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte - música  
 1.3. GRADO : 4° de primaria  
 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : En busca del instrumento  
 1.5. DURACIÓN : 90 min.  
 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
 -Anapán Quispe, Adán  
 1.7. DESEMPEÑOS : Discrimina el sonido de los instrumentos musicales  
 1.8. FECHA : 13-12-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona la canción "la orquesta" para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Cómo podemos diferenciar un instrumento musical de otro? - ¿Podemos identificar el sonido de un instrumento musical con los ojos vendados? ¿Cómo? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	-ficha -Venda para ojos	15'
PROCESO	- El docente brinda información sobre el procedimiento del juego. - Los niños y niñas se sientan en círculo. El profesor reparte a cada niño un instrumento. Los niños deben conocer el sonido y el nombre de cada instrumento que se reparte. - A continuación se coloca un jugador en el centro del círculo al que se le tapan los ojos. - El docente nombra en voz alta un instrumento. A continuación todos los niños se ponen a tocar y el jugador debe encontrar y reconocer el instrumento que ha nombrado el docente. Cuando lo localice, el niño o niña que estaba tocando pasará al centro. - Si no se dispone de instrumentos suficientes, el juego se puede hacer con sonidos vocales, por ejemplo, con el sonido de los animales.	-Instrumento musical	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste diferenciar un instrumento musical de otro? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	-Ficha de evaluación	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	DISCRIMINA el sonido de un instrumento musical	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemsey de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura

*Recibido*  
Prof. 40 A



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. N° 32973 El Gran Maestro de Pitumama - Pillico Marca  
 1.2. ÁREA CURRICULAR : Arte-música  
 1.3. GRADO : 4° de primaria  
 1.4. NOMBRE DE LA SESIÓN : Conociendo los instrumentos de una banda de percusión  
 1.5. DURACIÓN : 90 min.  
 1.6. DOCENTE : -Rojas Guerra, Robin Felipe  
 -Anapán Quispe, Adán  
 1.7. DESEMPEÑOS : Discrimina los instrumentos de percusión  
 1.8. FECHA : 16-12-19

**II. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
INICIO	El docente entona el huayno "Pum-Pum-Pum" para percibir sensaciones y encausar al tema de estudio. - Los estudiantes reflexionan sobre las sensaciones auditivas escuchadas, a partir de las siguientes interrogantes: - ¿Qué instrumentos de percusión pueden añadirse para acompañar el huayno Pum-Pum-Pum? - ¿Qué fórmulas rítmicas pueden ejecutar cada uno de los instrumentos de percusión? ¿Cómo? Se socializan las respuestas y se aclaran las dudas.	-Instrumento musical -Papelógrafo	15'
PROCESO	- El docente brinda información sobre el procedimiento de ejecución de la canción Pum-Pum-Pum utilizando instrumentos de percusión. - La forma de ejecutar los acompañamientos rítmicos son demostrados a los estudiantes para que puedan ser realizados con inst. de percusión. Simultáneamente, el docente explica la forma de realizarlos. - Los estudiantes ensayan los acompañamientos rítmicos y logran identificar los posibles lugares donde se añadirán los acompañamientos rítmicos a la melodía propuesta. - Cada estudiante pone en práctica la ejecución del acompañamiento rítmico, añadiendo progresivamente los instrumentos de percusión. - Los estudiantes, en grupos, realizan de manera práctica y automática el acompañamiento rítmico con sentido de audición y sincronización, haciendo uso de los instrumentos de percusión seleccionados.	- Instrumentos melódico -Instrumento de percusión	60'
CIERRE	- Se evalúan los logros alcanzados y se explican las dificultades encontradas. -Se fortalece en los estudiantes una nueva postura de práctica social, con preguntas como: - ¿Lograste asociar el ritmo de acompañamiento a la melodía? - ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has superado?	-Ficha de evaluación	15'

**III. EVALUACIÓN**

Capacidad	Indicador	Técnica	Instrumento
Expresión musical	DISCRIMINA el sonido de un instrumento musical	observación	Ficha de observación

**IV. BIBLIOGRAFÍA**

Hemsey de Gainza, Violeta(2003). *La Iniciación Musical del Niño*. Buenos Aires. Ricordi Americana

**V. ANEXOS**

-Partitura



**Anexo N°10: Fotos**



**ESTUDIANTES PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN**



**ESTUDIANTES PARTICIPANDO EN LAS CLASES DE JUEGOS RÍTMICOS**