

**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTORICAS SOCIALES Y EDUCACION
PROGRAMANA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA DOCENTE**



EFFECTOS QUE PRODUCE LA APLICACIÓN DE “JUEGOS SOCIALES” COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA MEJORA DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS, DEL COLEGIO “PREMIUM COLLEGE - CUTERVO – CAJAMARCA, AÑOS 2017

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EL LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL.

AUTORA:

1. GONZÁLEZ TARRILLO, Maritha del Rocío.

ASESOR: Mg. Jerry Omar Jara Llanos.

06-08-2017 CUTERVO - CAJAMARCA - PERÚ 2017

EFFECTOS QUE PRODUCE LA APLICACIÓN DE “JUEGOS SOCIALES” COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA MEJORA DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS, DEL COLEGIO “PREMIUM COLLEGE - CUTERVO – CAJAMARCA, AÑOS 2017

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL.

II. Responsables:

GONZÁLEZ TARRILLO, Maritha del Rocío.

2.1. Asesor:

MG. JERRY OMAR JARA LLANOS.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la vida, cuidar e iluminar a nuestros padres y familiares, motivo para seguir superándose y ser profesionales de éxito.

A la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” del departamento de Lambayeque, por habernos brindado la oportunidad de realizarse profesionalmente como Bachilleres en Ciencias de la Educación, y poder ser personas útiles para nuestra sociedad y servir a niños y niñas de nuestro país.

Así mismo, agradecemos a la Institución Educativa “Premium College” por permitirnos ejecutar nuestro proyecto de investigación educativa, especialmente a los niños y niñas de 3 años de edad sección “Angelitos de Jesús”.

La autora.

ÍNDICE

CARATULA.....	01
ACTA U HOJA DE FIRMAS.....	02
HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	04.
INDECE.....	05
PRESENTACION.....	06
1. PROBLEMA CIENTÍFICO.....	09
1.1 REALIDAD DEL PROBLEMA.....	09
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	09
1.3. Formulación del problema.....	10
1.4 justificación de la investigación.....	10
1.5. DELIMITACIÓN DE LOS OBJETIVOS.....	11
1.5.1 Objetivos objetivo general.....	11
1.5.2. Objetivo específicos.....	11
CAPITULO III MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO.....	12
1. .ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	12
2. .BASES TEÓRICO-CIENTÍFICAS.....	14
A. Juegos sensoriales.....	15
B. Juego de reacción y ficción.....	16
C. Juegos motores.....	16
D. Juegos intelectuales.....	16
E. Juegos sociales.....	16
F. Juegos de agilidad.....	16
G. Juegos de inhibición.....	16
H. Juegos colectivos.....	16
I. Juegos libres.....	16
J. Juegos vigilados.....	17
K. Juegos organizados.....	17
2.2 Que son las estrategias lúdicas.....	18
2.1.2. Didáctica de la enseñanza de los juegos.....	18
2.3. Juegos sociales.....	19
2.3.1 concepto.....	19
2.3.2. Componentes de los juegos sociales.....	20
2.3.3. Ejemplo de los juegos sociales.....	21

A. Juego del nombre.....	21
B. Asalto al castillo.....	21
C. Caramelos y caritas.....	21
2.4 Juegos de roles.....	22
2.4.1. Concepto de juegos sociales.....	22
2.5. Personal social.....	23
2.5.1 desarrollo infantil.....	23
2.6. Aprendizaje a través del juego.....	23
2.7. La socialización en la educación.....	24
2.7.1. que es la socialización	24
2.7.2 tipos de socialización.....	24
2.7.3 Desarrollo moral.....	25
2.7.4. Desarrollo social.....	25
2.7.5 la asertividad en la socialización.....	30
2.7.6. La socialización como elemento fundamental de la vida.....	30
2.7.7 proceso de socialización de niños.....	31
2.8. Teorías que sustentan la investigación	32
2.8.1. Teoría sociocultural de vigotski.....	33
2.8.2 Teoría sociocultural de piaget.	38
2.9 Identificación de variables	38
CAPITULO III CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	41
1. conclusiones.....	41
2. sugerencias y/o recomendaciones.....	41
CAPÍTULO IV MARCO TEÓRICO.....	42
6.1. Cronograma de actividades.....	42
3. marco teórico.....	42
3.1 diseño de contratación de la hipótesis	42
3.1.2. población y muestra de estudio.....	42
3.3. Materiales, técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.4 métodos y procesamiento para recolección de datos.....	43
CAPITULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
1. procesamiento y análisis e interpretación de los datos.....	44
CAPITULO VI REFERENCIAS.....	52
2. referencias bibliográficas.....	52

PRESENTACIÓN

Buenos días señores miembros del jurado. El presente informe de investigación tiene por objetivo brindar información sobre efectos que produce la aplicación de “juego sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “premium college - cutervo – cajamarca, años 2017. A partir de la investigación, producción y aplicación de programas educativos pertinentes para el aprendizaje.

En este informe incluiré, datos personales, trabajos escritos y otros que evidenciarán nuestro trabajo y dedicación frente al área que estamos estudiando.

Por tal razón presento este informe para su respectiva evaluación y así poder corregir donde existan puntos que faltarían agregar.

La autora.

CUERPO DEL TRABAJO

CAPITULO I: PROBLEMA CIENTÍFICO

I. PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

1.1. Realidad problemática.

En el mundo actual, a través de los medios de comunicación nos informamos de los grandes conflictos internos y externos en los diferentes países, lo cual influye directamente en las familias, en la sociedad, en la escuela. El ser humano prefiere estar solo, porque existe la desconfianza en la otra persona como consecuencia de los problemas sociales que se producen a diario; escuchamos siempre la frase “Hoy no se puede confiar en nadie”, por lo tanto, hay que estar menos con los demás. También observamos grandes problemas en instituciones educativas donde inclusive han muerto niños, jóvenes y docentes a manos de gente que han perdido el sentimiento del amor y la valoración a los demás.

Según informes de la UNESCO 2015 y otros organismos internacionales, la educación en el mundo debe ingresar en un proceso de cambios profundos, refiere que las nuevas generaciones están ingresando en un contexto el cual atraviesa por importantes transformaciones en todas las esferas: científica, tecnológica, política, económica, social y cultural. El surgimiento de la sociedad del conocimiento está transformando la economía mundial y el estatus de la educación. No se trata en el mundo, de llenar la cabeza de los niños y jóvenes solo con conocimientos de las diferentes ciencias; se requiere formar ciudadanos con valores y actitudes de respeto y ayuda hacia los demás.

Es cierto que en el mundo se ha formado alianzas para salir adelante, para mejorar su economía, entre otros aspectos; también las

alianzas han servido para discriminar y atacar a países que no están de acuerdo con las políticas de las potencias. Vemos en el mundo demasiada marginación, racismo, exclusión, pobreza, agresividad, guerras, etc. generando problemas de socialización e interrelaciones en la escuela.

El Perú no es ajeno a este problema, a pesar de los esfuerzos realizados, no han sido resueltos los grandes conflictos sociales, la coima, el abuso del poder, la marginación a los pobres, el hambre, el chantaje, la discriminación, la agresividad y violencia en las escuelas, etc. Para solucionar estos problemas, desde las grandes esferas del gobierno se hace poco o nada. En la escuela, en la mayoría de los casos es factor determinante de este problema el desconocimiento y el escaso uso de estrategias que mejoren en el niño la socialización. En la actualidad el sistema educativo peruano busca la participación activa de los niños, teniendo en cuenta que ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el hombre desde que nace se mantiene en constante actividad realizando acciones como: mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar en definitiva jugar. El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfecciona la paciencia, también logran desarrollar la agudeza visual, táctil y el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital.

La falta de socialización del niño en el grupo escolar trae como consecuencias desagradables a posterioridad, como por ejemplo: niños tímidos, poco participativos, impulsivos, etc., la cual se verá reflejada en una conducta antisocial, y será un impedimento para

realizar trabajos colectivos con ahínco y amabilidad; es por ello que, en educación inicial no sólo se debe impartir conocimientos, ya que nunca será plena su formación, sino también se debe realizar acciones de socialización, siendo importante la aplicación de juegos en el aula que le permita al niño, integrarse al grupo escolar a través de una participación activa, consciente y creadora, disminuyendo todo tipo de prejuicios, rechazo mutuo, egocentrismo, violencia y timidez.

1.2. Planteamiento del problema

En el colegio Premium College de Cutervo se ha detectado a través de una ficha de observación, niños y niñas con bajo nivel de socialización, lo cual trae como consecuencia un divisionismo, agresividad, violencia, discriminación entre ellos convirtiéndose así en una dificultad en el desarrollo de sus aprendizajes. La falta de habilidades sociales en la institución marca serios problemas, porque no se puede trabajar en equipo, prefieren trabajar solos. No le interesan los compañeros, lo más importante es tener todos los juegos y ser el centro de atención.

Precisamente el presente Informe de Investigación, se inscribe en el ámbito metodológico, al plantear el aprendizaje de la socialización en el área de personal social en los niños y niñas de tres años de edad, en el nivel inicial en la incorporación de los juegos sociales, el proceso de socialización que es parte inherente a la naturaleza del niño, también puede concebirse como un proceso continuo que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital.

Conocedores de nuestra realidad, es necesario e importante la utilización de los juegos sociales dentro del trabajo docente para, que los niños adopten unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la independencia a la hora de

adaptarse a las expectativas de la sociedad, la cual no sólo requiere conciencia cognoscitiva sino también, y de manera importante, control emocional.

Por tanto, en las Instituciones Educativas, es importante que el maestro utilice el juego como recurso metodológico de socialización, para que los niños al estar en interacción con sus compañeros, desarrollen las destrezas necesarias para su socialización, para el logro de su independencia social.

1.3. Formulación del problema.

¿Qué efectos produce la aplicación de “Juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejorar del nivel de socialización en el Área de Personal Social, en los niños y niñas de 3 años, Cutervo – Cajamarca, años 2017?

1.4. Justificación de la investigación.

En los diferentes contextos y esferas sociales se muestra claramente la indiferencia, la agresividad, el individualismo, el aislamiento, la introversión, la discriminación, etc. El ser humano, actualmente, poco se preocupa de los demás, busca el adelanto y desarrollo personal.

Para revertir esta situación, desarrollamos el presente trabajo de investigación en donde empleamos los juegos sociales como estrategia para lograr mejorar las habilidades sociales y tener niños, comunicativos, que se preocupen por los demás y estén preparados para desenvolverse mejor en los diversos contextos y tiempos.

Definitivamente, este trabajo se justifica, porque hoy en día no solo hay que educar en lo cognitivo y motriz, sino también en habilidades sociales. Además servirá como antecedente y base para mejorar nuestra tarea educativa, como un aporte a la didáctica

educativa, permitiendo incluir los juegos como una manera de educar a los niños y a través de estos puedan adquirir de una manera gradual los conceptos de relación causal, la capacidad de distinguir, hacer juicios, analizar, sintetizar, imaginar y formular.

1.5.OBJETIVOS.

1.5.1. Objetivo general:

Determinar los efectos que produce la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica en la mejora las habilidades sociales en en Área de Personal Social, en los niños y niñas de 3 años - Cutervo – Cajamarca, 2017

1.5.2. Objetivos específicos.

- A. Aplicar estrategias basadas en juegos sociales en los niños de 3 años de la I.E. Premium College, de Cutervo,Cajamarca.
- B. Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 3 años de Cutervo – Cajamarca, mediante el pre test y post test.
- C. Analizar las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 años - Cutervo – Cajamarca, 2017

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO

1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Azula, M. (2007), en su tesis denominada “INFLUENCIA DEL JUEGO BASADO EN DINÁMICAS DE ANIMACIÓN Y AGRUPACIÓN EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO EN LA I.E. N° 82720 DE LA COMUNIDAD DE COYUNDE GRANDE-CHUGUR-HUALGAYOC”. Universidad César Vallejo – Perú. El autor concluye que:

- Con respecto al problema planteado se encontró que los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 82720 de Coyunde Grande presentaron un bajo nivel de socialización, demostrando timidez, ser poco comunicativos, rehuyendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las teorías al juego, dan mucha prioridad en la labor pedagógica docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basados en dinámicas de animación y agrupación en proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje.
- Las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente, en tanto nos permitió mejorar el nivel de socialización de los niños y niña del primer grado.

López, M. (2008). En su tesis denominada “EFECTOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LAS HABILIDADES SOCIALES, LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y LA VIOLENCIA ESCOLAR”. Universidad de Alicante de España, en donde llegó a las siguientes conclusiones:

- Se observa en los niños conductas de acoso y violencia dentro y fuera del recinto escolar, por lo que se tienen que buscar estrategias adecuadas para mejorar los niveles de habilidades sociales.

- Es bueno utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo como el juego, en el marco normal del proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de elevar el nivel de socialización.
- El trabajo en equipo y el juego son elementos indispensables para una educación de calidad, considerando que en la escuela no solo se forma para saber, sino también para ser y poder convivir en relación con los otros.

Según **Pérez, S.** (2011), en su estudio titulado “El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización”, en el Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, en la Universidad de Tolosa de México, el autor llegó a las siguientes conclusiones:

- Se debe considerar las actividades lúdicas como un apoyo para estimular la socialización. La motivación es un elemento muy importante e indispensable en la socialización de los niños.
- El juego como recurso didáctico mejora significativamente los niveles de socialización de los estudiantes, dependiendo mucho de las habilidades del docente
- Si en la escuela no se tiene al juego como recurso didáctico, es casi cierto que los aprendizajes no serán significativos ni duraderos, por lo que el docente tiene que buscar todas las herramientas necesarias para mejorar la formación del alumno, no solo en lo cognitivo, sino en forma integral.

2. BASE TEÓRICA

2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una de las actividades más trascendentes en la vida, no sólo de los niños sino de todas las personas. Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental y a los que el niño se entrega para jugar ya sea dentro fuera de la clase. Crisólogo A. (1999) manifiesta: El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo.

Características

Para Cueto, C. (2007) el juego tiene las siguientes características:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden y desarrolla las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego desarrolla facultades en el niño.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.1.1. Valor educativo del juego.

Según Rideau, A. (1987): El juego permite satisfacer la necesidad de la actividad motriz, de desgaste físico del niño: este tiene necesidad de moverse, de agitarse, de correr, etc., el juego

le permite a menudo disciplinar esta actividad, inicialmente desarrollada. Además de este consumo general de energía, el juego permite también al niño afinar su destreza motriz hacer que suelten sus dedos, adquirir ciertos automatismos motores, que le serán útiles para otras cosas; la habilidad para sus primeras manipulaciones se verá así crecientada mediante los juegos de construcción, cuyas piezas son fáciles de comprobar, que pueden ser cada vez más pequeños a medida que aumenta la edad del niño". (p.62).

2.1.2. Reglas del juego.

Además de servir para el desarrollo de funciones biológicas y psicológicas, el juego fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales. Cuando forman grupos y se entregan al juego, los niños establecen reglas a las cuales deben someterse sin excepción y que pueden considerarse como verdaderas leyes. Aquellos las acatan voluntariamente y se indignan cuando algún compañero llega a infringirlas en provecho propio. Podemos decir que estas simples reglas del juego son las que van a dar origen al sentido de justicia, de equidad y respeto a la ley. Azula, M. (2007)

2.1.3. Tipos de juegos.

Para este tema nos sustentamos y parafraseamos los planteamientos de Cueto, C. (2007) y Olórtégui, F. (1998):

- a) Juegos sensoriales.** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones.
- b) Juegos de recreación y ficción.** Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.

- c) **Juegos motores.** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos.
- d) **Juegos intelectuales.** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).
- e) **Juegos sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.
- f) **Juegos de agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- g) **Juegos de inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- h) **Juegos colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.
- i) **Juegos libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran.
- j) **Juegos vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.

k) Juegos organizados. Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas.

- **Importancia de los juegos.**

Jugar es para el niño la actividad más importante de la vida. Es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. Así podemos decir que jugar es ganar tiempo, es vivir, es aprender, es sentir mucho placer, es integrarse al mundo que lo rodea, es uno de los signos más importantes de que el niño está sano física y mentalmente, es el modo más natural que tiene el niño para crecer.

- **Para el desarrollo mental.**

La etapa de la niñez es cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

- **Para la formación del carácter**

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. Es por ello que se debe educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores.

- **Para el cultivo de los sentimientos sociales.** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de obstáculo social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

2.2. ¿Qué son las estrategias didácticas?

En la práctica docente cotidiana, es indispensable el diseño de estrategias por medio de las cuales, se planean y desarrollan conocimientos y contenidos.

El diseño de estrategias didácticas debe ser un acto creativo y reflexivo a través del cual, los docentes logren crear ambientes en los que los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos, los profundicen, creen nuevo conocimientos, lo apliquen y transmitan a los demás para enriquecer la conciencia colectiva. En tal sentido, las estrategias didácticas convierten los objetivos de aprendizaje en acciones concretas.

2.2.1. Didáctica de la enseñanza de los juegos.

Considerando y parafraseando las ideas de Cueto, C. (2007): Al enseñar un juego los maestros deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que se obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños:

- Tenga paciencia al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere que cada uno, de lo mejor que puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.

- Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de usted solamente.
 - Recuerde todos los detalles del juego.
 - No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar.
 - En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
 - No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
 - No saque del juego a los niños que pierden.
 - No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
 - Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
 - Mantenga el interés en el juego.
 - Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
 - De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
 - Haga demostraciones según va explicando el juego.
 - Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
 - Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así se tendrá mejor armonía y disposición.
 - Tenga paciencia. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
 - Tenga el equipo o material que va a usar, prepárelo con anticipación y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.
- (p.61).

2.3. Juegos sociales.

2.3.1. Concepto.

Un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, y no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular.

2.3.2. Componentes de los juegos sociales.

- **Estrategia:** Son las intervenciones y decisiones de un jugador ejecutadas en donde se tienen en cuenta las interacciones y combinaciones.
- **Habilidad:** La habilidad de los jugadores interviene en el juego, en lo que concierne a agilidad mental, rapidez de reacciones, control psico-motor, etc.
- **Memoria:** Los jugadores obtienen ventajas cuando logran retener determinadas instancias o características de la historia de una partida, y obran en consecuencia.
- **Las emociones:** De los jugadores, y sus comportamientos, influyen sobre el resultado del juego.
- **Reflejos/Rapidez:** Los reflejos y la rapidez de los jugadores interviene en el resultado.
- **Reflexión:** Los jugadores obtienen ventajas cuando utilizan la lógica y la introspección.
- **Sentidos:** Una buena utilización de los sentidos permitirá ganar u obtener ventajas (reconocer voces o gritos de compañeros cuando no están al alcance visual, encontrar un determinado objeto en una bolsa con la única ayuda del tacto, etc.
- **Observación y memoria visual:** Los jugadores deben retener determinados elementos que se les muestran visualmente, y memorizarlos.

2.3.3. Ejemplos de los juegos sociales.

a) Juego del nombre

- **Materiales:** Sin material
- **Edad:** 3 años a más.
- **Desarrollo:** Los niños se sientan en círculo y la maestra o conductora de grupo pasa una pelota a alguno de los preescolares. Entonces él dice el nombre de alguien de la ronda y le pasa la pelota. El juego continúa hasta que todos hayan pasado y recibido la pelota por lo menos una vez. Extiende el juego, además de decir el nombre del compañero, haciendo que un jugador le haga una pregunta como "¿cómo estás hoy?" o "¿cuál es tu color preferido?".

b) Asalto al castillo.

- **Materiales:** Sin material
- **Edad:** 3 años a más.
- **Desarrollo:** Los niños forman dos grupos, un grupo forma un círculo tomados de la mano (castillo) y el otro se quedarán fuera de este (asaltante). El grupo que logre introducir en el círculo a todos sus integrantes en el menor tiempo será el ganador. Cada equipo por turno juega de asaltante.

La maestra o conductora de grupo controla el tiempo de juego.

c) Caramelos y caritas.

- **Materiales:** Sin material
- **Edad:** 4 años a más.
- **Desarrollo:** Los niños forman dos grupos, uno frente al otro y separados unos dos metros. Unos son los "caramelos" y otros son las "caritas". La maestra nombra a uno de los dos grupos prolongando la "r", así

car...amelos o car...itas. El grupo mencionado tiene que correr y llegar al otro extremo del salón de su lado antes de que sus componentes hayan sido tomados por los del grupo contrario. El grupo que captura el mayor número de contrarios es el que gana. Se puede hacer esta variación la maestra dice “car...tones” y ninguno de los grupos deberá moverse el que lo hace es como si hubiera sido capturado.

2.4. Juegos de roles.

2.4.1. Concepto.

Un juego de rol es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.

También es interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramatúrgica. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

2.5. Personal Social

El desarrollo de la Personalidad del ser humano atraviesa por diversos procesos, y reconocemos que en la vida de una persona los

primeros años significan el mayor impacto para su desarrollo intelectual, emocional y valorativo.

Es en la Educación Inicial que los niños y niñas aprenden a conocerse a sí mismos y a los demás, a partir de la toma de conciencia de sus características y capacidades personales y de las relaciones que establece, base para la convivencia sana en su medio social. Ello les permite reconocerse como personas únicas y valiosas, con necesidades universales (alimentación, salud, descanso, etc.) y características e intereses propios; reconociéndose como miembros activos de su familia y de los diversos grupos sociales a los que pertenecen, con deberes y derechos para todos los niños y niñas.

2.5.1. Desarrollo infantil.

El niño es un ser sujeto de derechos, cuya singularidad e individualidad deben ser reconocidas en todos los ámbitos de su desarrollo integral. El niño desde su nacimiento es un ser activo que interactúa, influye en su entorno y expresa su mundo interno a los adultos. La acción del niño es la que le permite explorar, conocer y formar su pensamiento.

2.6. Aprendizaje a través del juego

El movimiento a través del cual el sujeto recibe información del estado y postura de las distintas partes de su cuerpo, le ayudan a determinar que es suyo y a conocerlo bajo todas sus posibilidades. El juego es fundamental porque está relacionado con el desarrollo de los afectos, sentimientos y emociones.

A temprana edad el juego es particularmente corporal y sensorio motor lo que contribuye a la construcción del esquema corporal.

A medida que las niñas y niños crecen y adquieren mayor control sobre sus movimientos se dan cuenta de la capacidad que tienen para desplazarse por diferentes espacios y lugares, esto despierta en ellos la curiosidad y placer al descubrir nuevas cosas.

2.7. LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

2.7.1. ¿Qué es la socialización?

La socialización es el “proceso por el cual aprendemos a integrarnos en la sociedad en la que nos toca vivir, a relacionarnos con los demás, a respetar sus normas y valores. Una persona que cumple estos criterios está adaptada socialmente. En realidad, considero que lograr una buena adaptación social es uno de los aprendizajes más importantes como persona. Pero uno no nace aprendido, y por tanto, a ser social también se aprende desde muy pequeño.” Aguilera R. (2005, pág. 235)

El primer lugar de socialización es la familia, y ésta tiene un papel fundamental porque es la primera que transmite a los niños el cariño y el afecto, lo que está bien y lo que está mal, lo que se permite y lo que no. Pero antes o después el niño tiene que salir al mundo exterior y enfrentarse a otras personas que no son de su familia. Bien puede ser la escuela u otros niños en el parque. El ideal de esta madre era proporcionarle a su hija modelos de conducta o de convivencia que ella consideraba adecuados y que coincidían con su forma de actuar y, en definitiva, de entender la vida, pero ¿siempre va a poder estar su hija protegida en esa burbuja?

2.7.2. Tipos de socialización.

Existen dos grandes tipos de socialización: formal e informal.

A. Socialización formal. Está determinada por las distintas estrategias educativas que el sistema educativo a través de las aulas y la escuela ofrece a la persona, a los educandos se les ofrece en forma conjunta las mismas normas, reglas y valores, etc. Hasta convertirlas en pautas de conducta que la sociedad espera del grupo humano: sea consciente, actuante, comprometido con el cambio, etc. Éste modelo de socialización corresponde lograrlo

al Estado a través de la Escuela, la familia, la iglesia, partidos políticos, agrupaciones sociales.

B. Socialización informal. “Los seres humanos según su nivel de desarrollo y clase social, han encontrado sus propias vías de socialización informal generalmente contribuyen a esto los medios de comunicación masiva y las relaciones de coexistencia social. En la sociedad peruana, el licor juega un rol especial en la socialización. La función pública también, es un factor socializante. Todos estos tipos de relaciones informales, contribuyen a que los hombres se socialicen.” (Rideau, A. 1987 pág.25-26)

2.7.3. Desarrollo moral.

Conceptualizamos que algunos educadores sostienen que el desarrollo moral o axiológico no depende del profesor ni de la escuela, ya que los niños ya traen los valores de casa y que la labor docente sólo está limitada a mantener el orden. Pero es evidente que tanto dentro como fuera del aula el niño es moral de ahí que los sistemas educativos se han preocupado por buscar el desarrollo axiológico de los educandos.

2.7.4. Desarrollo social.

Dentro de este campo consideramos:

A. Métodos de influencia social. Consideramos que el comportamiento social de una persona suele tener múltiples causas. La imitación la identificación, la persuasión y el juego son sendas explicaciones posibles, pero ninguna causa excluye a las demás. A menudo, más de uno de estos métodos de influencia determina la conducta social de una persona.

B. Imitación. Concluimos que la observación de los demás desempeña

un importante papel en el establecimiento de conductas, ya sean socialmente aceptadas o desviadas y por ende modifican la conducta.

La imitación es el acto de reproducir conductas previamente observadas, siendo uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales en cualquiera de las culturas. Buena parte de la formación temprana que recibe el niño en casa se basa en la observación e imitación de los demás. Si bien la imitación suele implicar un modelo de la vida real (la de los padres), también existen los modelos simbólicos que pueden ser icónicos (los que aparecen en la televisión o el cine) y verbales (tomados de historietas o relatos). Los modelos simbólicos ejercen cada vez más influencia, debido a los avances tecnológicos y estos a su vez resulta más compleja y menos manejable y, por lo tanto, es más peligroso.

C. Identificación. Los héroes y personajes suelen desempeñar un papel importantísimo en el desarrollo social. La identificación es un tipo especial de la imitación, a saber, la imitación de un modelo que es envidiado bien por las recompensas que obtiene o bien por el poder que tiene la recompensa.

La identificación es un intento de representar el papel de, o de imitar a una persona que se envidia. A menudo, surge de una relación interpersonal que suscita un deseo de ser como otra persona a fin de gozar de ciertos beneficios, tales como más afecto, atenciones o recompensas. Los niños de corta edad tienden a identificarse con sus cuidadores más inmediatos (sus progenitores), las tempranas respuestas imitativas por parte de los niños con algunas expresiones “quiero ser como tú”.

D. Persuasión. Hay ocasiones en que los niños no se sienten naturalmente inclinados a identificarse o a imitar a los demás, es preciso instarles o persuadirles para que se comporten de

determinada manera.

Las ordenes, ruegos, recompensas, discusiones razonadas, castigos, chantajes, amenazas e impedimentos son medios con los que los padres y profesores tratan de persuadir a un niño para que se comporte de forma socialmente aceptable y evite las conductas asociales.

E. Agentes de incidencia en la socialización. Concluimos que la socialización es un proceso muy complejo y cuya complejidad radica, en parte, en los múltiples agentes de socialización que afronta el niño: padres, hermanos, iguales, profesores, medios de comunicación y grupos de edad. Es más intensa cuando, entre todos estos agentes, existen valores o normas conflictivas; sin embargo, cada uno de estos agentes tiene ciertos objetivos y procesos de socialización que le son propios.

Entre quienes cumple un papel socializador destacado mencionamos:

- **La familia.** Es el primer agente de socialización con que se enfrenta el niño, pero sigue siendo el factor principal y más persuasivo influyente del desarrollo social en la infancia. Según se ha demostrado, la clase social, estructura y sus pautas de interacción de la familia respectivamente resultan particularmente influyentes.
- **Clase social.** En el mismo momento de nacer, el niño entra a formar parte de una clase social que no abandonará durante algún tiempo, quizá nunca, y de la que posiblemente querrá desarraigarse.

La clase social es una categoría que indica la situación económica y social de una persona en relación con otras

personas. Se determina las diferentes formas, entre las que se incluye los ingresos familiares, la ocupación de los padres y las condiciones de vida. Normalmente hablamos de nivel socio económico y suelen estar relacionadas con el tipo de asistencia y educación que reciben los niños. También las actividades sociales y recreativas de los niños defieren en función a la clase social de la familia; también es muy notorio en cuanto a las prácticas educativas. Las pautas de lenguaje, el contenido y la estructura de las conversaciones y en fin la diversidad de vocabulario distinguen también en las familias de clase media y clase baja, concediendo a las primeras una evidente ventaja social.

- **Estructura y tamaño de la familia.** El número de miembros que compone una familia y su clase social está íntimamente relacionado en lo que respecta a sus efectos sobre su desarrollo social. Los ingresos bajos y las familias numerosas suelen darse la mano; por lo general la atención paternal y el dinero que recibe cada miembro son menores en una familia numerosa que en otra pequeña. Estos pequeños inicios de que la ventaja social que supone un nivel socio económico bajo, aumenta enormemente en relación directa al tamaño de la familia.
- **La escuela.** Es una institución sumamente importante en nuestras sociedades en cuanto posibilita al individuo otro conocimiento de su realidad y le otorga, como agente socializador una educación formal, pudiendo adquirir valores, costumbres y formas de comportamiento para su posterior desenvolvimiento en la sociedad. La escuela se presenta como agente socializador clave para la modificación de normas, pautas y valores sociales a través del entrenamiento instrumental directo, otorgando refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño posteriormente del adolescente. (p. 208)

- **El docente.** La forma en que se comportan, las normas que establecen los castigos y recompensas que dispensan, sus pautas de comunicación, sus procedimientos docentes y las tareas que asignan están determinados por sus concepciones y valores sociales, que a su vez influyen en la conducta social de los estudiantes.
- **Los medios de comunicación.** Tiene importancia en cuanto fijan pautas culturales que sirven a toda la sociedad de marcos de referencia. Por otra parte el mensaje que el libro, el periódico, las revistas, el cine, radio, televisión y otro medio técnico de este agente de socialización, provoca o desencadena relaciones entre los individuos, dándose un nuevo tipo de interacción individual y grupal. Los medios de comunicación social al controlar información tiene un enorme poder tanto en el entrenamiento instrumental directo, como con la imitación y todo lo que ella implica (identificación, presentación de modelos, etc.). Este agente socializador puede dirigirse y tener fuerte influencia sobre los individuos sin importar como en otros, el factor edad o estatus del individuo.
- **La iglesia.** Es una institución que también contribuye a la socialización del hombre, puesto que se preocupa de preparar a los hombres espiritualmente para el cumplimiento de los fines primordiales de su existencia. Mantiene un rol educativo, místico y espiritualista entre los creyentes. La iglesia cumple su función social, como por ejemplo cuando trata de presentar alternativas de solución referentes al valor esencial de la familia y a la problemática de la persona, sus acciones de colaboración y solidaridad.

2.7.5. La asertividad en la socialización.

La asertividad es un proceso de aprendizaje que dura toda la vida. Es la capacidad de afirmar los propios derechos, de asegurar

con firmeza y decisión cuánto se dice y se hace, y es contraria a la agresividad y la vacilación o pasividad.

Así, la persona no asertiva muestra poca confianza en sí misma. Duda y respeta más a los demás y sus derechos que los suyos propios. Se caracteriza por un volumen de voz bajo, habla poco fluida, bloqueos, tartamudeo, vacilaciones, silencios, muletillas, frecuentes quejas a terceros como: no me comprenden, no les gusto, se aprovechan, etc.

Para socializar correctamente y permanecer automotivado en situaciones sociales hay 3 poderosas reglas que se han de cumplir:

- La primera regla es tener confianza en uno mismo, conocerse y aceptarse, y no dejarse influir por la opinión de los demás, ya que siempre tiene su luz y sus muchas sombras.
- La segunda regla es tener voluntad. Las personas con escasa voluntad, es comprensible, que sean las que menor confianza tienen en sí mismas y las que culpan de los fracasos a factores externos a ellos.
- La tercera es ser optimista, tener un pensamiento positivo, sobre todo, en lo que conciernen a uno mismo, pero también sobre los otros. El juicio severo sobre los demás no nos devolverá estima propia e influenciará en nosotros desmotivándonos.

2.7.6. La socialización como elemento fundamental de la vida.

La infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender. Desde que se nace se está aprendiendo y se continúa haciéndolo hasta la muerte. Así como no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, tampoco para aprender hay una edad fija. Los niños difieren unos de otros en cuanto a su ritmo de aprendizaje, de ahí la importancia de ofrecer estímulos, experiencias

o materiales que contribuyan en el aprendizaje, ya que el proceso mismo lo realizan los propios niños.

2.7.7. Proceso de socialización del niño.

En el proceso de socialización el niño adopta elementos sociales y culturales de su entorno integrándolos progresivamente a su identidad para de ese modo adaptarse a la sociedad y ser un ser social.

Durante el mismo, aprende que es lo aceptado socialmente y aquello que no lo es en su comportamiento, comienza a acatar reglas y normas que lo ayudarán a vivir en sociedad. En este proceso participa como primer agente de socialización la familia, como segundo la escuela y por último, la sociedad propiamente dicha.

El niño debe superar en el proceso de desarrollo varias etapas, cada una de las cuales contribuye a que su personalidad se establezca. Es por eso que es preciso que los padres desde muy temprano otorguen confianza a través de cuidado y el amor, generando así una situación de bienestar, para que a medida que crezca sea un ser seguro, con una fuerte autoestima, lo que traerá como consecuencia que haga un buen proceso socialización.

Dificultades en la socialización del niño.

La infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, esta etapa del niño comienza en casa y es absolutamente necesaria, por tanto es necesario comenzar con ella desde los primeros años de vida de los niños, es a raíz aproximadamente de los 3 años que las condiciones físicas y psicológicas se inician, por lo cual los padres son los primeros agentes de socialización para el niño y el ejemplo de ellos, por ello es fundamental que prediquen con el ejemplo siendo ellos seres sociales, que gustan de juntarse con amigos, asistir a eventos, reuniones donde hay mucha gente etc., haciendo partícipe al niño de todas ellas.

Ésta es una de las claves de la edad establecida para que los niños acudan al colegio y es una de las ventajas destacadas para que los niños acudan al jardín infantil antes de la edad obligatoria de escolarización. Con el ingreso a la escuela hay un cambio drástico en su entorno, hay un nuevo grupo social con el cual interactuar y entablar relaciones sociales, en los cuales participan activamente profesores y compañeros de clase. El cambio y la adaptación resultan más difíciles si es que hay un apego muy grande entre la madre y el hijo y si es que el niño tuvo pocas experiencias sociales.

Nos damos cuenta de cuándo un niño no socializa cuando no quiere tener contacto con nadie más aparte de su madre y su padre, el apego hacia ellos es muy fuerte y simplemente no les interesa tener contacto con otras personas, puede ser que ni con los padres ni con nadie quiere tener contacto ya por razones fuertes como sentir que es rechazado por la familia.

Aspectos que pueden dificultar el proceso de socialización del niño. Entre ellos destacamos:

- **La inseguridad afectiva del niño.** Los problemas afectivos de los padres, las desavenencias y enfrentamientos pueden tener repercusiones psicológicas sobre cada uno de los miembros de la familia y por tanto, sobre el desarrollo psicológico y social del niño.
- **La excesiva protección de los padres.** La sobreprotección a los hijos es para los padres una manera de expresar su afecto, su amor, pero también puede ser una manera de controlar y tranquilizar sus propios miedos; para los hijos puede representar, sin embargo, un problema que les genere inseguridad e indecisión.

- **La falta de atención paterna.** La falta de tiempo, dedicación y contacto suficiente por parte de ambos padres con el hijo puede producir en estas carencias de tipo social. Los padres deben transmitir a sus hijos aprendizajes sociales y personales que se logran mejor a través de la relación directa, cálida y afectiva de ambos progenitores.

La disminución de la presencia del padre, considerada como necesaria para la correcta socialización tanto de los niños como de las niñas, podría repercutir negativamente de manera especial en la socialización de los niños al no gozar de la identificación del mismo sexo. Las niñas tendrían ventaja en este sentido, al ser la madre quien más tiempo dedica a los hijos.

2.8. Teorías que sustentan la investigación.

2.8.1. Teoría Sociocultural de Vigotsky.

Esta teoría formulada por Vigotsky sostiene que sin interacción social no hay desarrollo psíquico individual. Según Vigotsky, L. (1979): El individuo es el resultado del desarrollo sociocultural, dentro del cual se construye. En relación con esta teoría, concordante con el trabajo de investigación nos ocupamos especialmente de los procesos psicológicos superiores los mismos que no ocurren aislados del contexto. La formación de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social. De allí la importancia del lenguaje y la mediación del docente para que los alumnos no queden en procesos psicológicos elementales, sino escalen fronteras para llegar al análisis, la comprensión, la reflexión, la crítica, la creatividad, la interpretación, la metacognición, etc.

En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece

dos veces: primero entre personas (interpsicológica), y después en el interior del propio niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. “Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos”. (p.94)

Desde el punto de vista pedagógico esto implica una ampliación del papel del aprendizaje en el desarrollo del niño. La escuela pierde así su carácter pasivo y puede y debe contribuir al desarrollo del escolar. A partir del argumento anterior, Vigotsky recomienda la enseñanza de materias como las lenguas clásicas, la historia antigua y las matemáticas. Ya que prescindiendo de su valor real, representan maneras adecuadas de promover el desarrollo intelectual y general. Nace así su tesis pedagógica fundamental relacionada con el alumno precisando que puede hacer hoy con ayuda de los adultos, lo que podría hacer mañana por sí solo. La escuela podrá contribuir así a la promoción de las capacidades intelectuales de sus estudiantes.

Castro, L. (1999) respecto a los PPS manifiesta que “Tras la aparición de la actividad sociocultural, a través del trabajo y gracias al lenguaje, el desarrollo humano queda mediado: el empleo de herramientas, creadas en el desarrollo social y cultural, posibilita la aparición y desarrollo de los PPS”. (p.30), en estos procesos el lenguaje cumple un papel fundamental e insustituible en la emergencia de los PPS.

El pensamiento que es de carácter mental requiere de operaciones o procesos para su desarrollo y avanzar hasta lograr el pensamiento de nivel superior.

En la teoría sociocultural del aprendizaje es pertinente considerar los siguientes aspectos:

a) Actividad y mediación.- Vigotsky para desarrollar su teoría consideró necesario partir de una unidad de análisis distinta de la clásica asociación E – R, él propone, basándose en la concepción que tenía Engels de la actividad como motor de la humanización, una psicología basada en la actividad. Al fundamentar su psicología en el concepto de actividad, considera que el hombre no se limita a responder a los estímulos. Ello es posible gracias a la mediación de instrumentos que se interponen entre el estímulo y la respuesta. El sujeto modifica el estímulo; no se limita a responder ante su presencia de modo reflejo o mecánico sino que actúa sobre él.

b) El origen de los significados: las relaciones aprendizaje / desarrollo. Según Vigotsky, los instrumentos de mediación, incluidos los signos, los proporciona la cultura (el medio social). Pero, adquirir los signos no consiste sólo en tomarlos del mundo social externo, sino que es necesario interiorizarlos, lo cual exige una serie de transformaciones o procesos psicológicos. La ley fundamental de la adquisición de conocimientos plantea que comienza siendo interpersonal, para, a continuación, internalizarse o hacerse intrapersonal.

Podemos decir nosotros que, para Vigotsky el aprendizaje supone un carácter social determinado y un proceso por el cual los niños se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que le rodean; implica que si el maestro en el aula aplica las estrategias adecuadas para desarrollar el pensamiento de nivel superior, entonces todos los estudiantes desarrollarán sus capacidades y habilidades para emplear este nivel del pensamiento en sus actividades interpersonal e intrapersonales.

c) El contexto sociocultural y el aprendizaje significativo.

Aún en la actualidad, en nuestra sociedad la educación se caracteriza, sobre todo, por la transmisión de conocimiento – información existente y la aceptación de los que lo adquieren. El conocimiento en sí se sigue considerando por algunos docentes como un cuerpo inmutable y autoritario. Actualmente, el conocimiento cambia en forma permanente y vertiginosa, además el conocimiento existe por las personas y la comunidad que lo construye, lo define, lo extiende y hace uso significativo de ello para fines de resolver sus problemas y entender su contexto sociocultural.

d) Función del docente.- Flores, M. (s/f) considerando los planteamientos vigotskianos precisa que el buen aprendizaje implica un doble compromiso: el alumno debe asumir una disposición para aprender y comprometerse a trabajar para conseguirlo y el docente tiene la obligación de preparar el escenario y actuar como agente mediador entre el estudiante y la cultura. Tomando como base la conceptualización del conocimiento significativo y los hallazgos que se han dado en este campo se resume el rol docente en tres aspectos.

- ✓ Conocer y relacionarse con los alumnos. Esto implica valorar positivamente el esfuerzo y el trabajo colectivo, valorar las aportaciones de los alumnos, respetar la diversidad de capacidades y características de los alumnos, así como evaluar señalando lo que debe mejorarse y cómo hacerlo.
- ✓ Tener buen dominio de conocimientos. El agente mediador, según Vigotsky, es alguien más capaz que el aprendiz. Si el docente no tiene un dominio completo de los conocimientos que enseña, se

preocupará más por comprender determinada información que por organizar el proceso de aprendizaje para los alumnos. El dominio permitirá al docente ayudar al estudiante a descubrir relaciones y comprender procesos. Asimismo, el docente podrá crear los escenarios de actividad para la construcción del aprendizaje.

- ✓ Instrumentar didácticamente su programa. Es importante que el docente conozca el plan y programa de estudios para poder establecer los propósitos del curso, decir previamente qué va a enseñar, cómo lo va a enseñar, cómo y cuándo evaluar de acuerdo a las características y necesidades de aprendizaje de los alumnos. La instrumentación debe ser flexible y adecuarse en función de las necesidades que se vayan detectando. (p.136)

Para Vigotsky, desde el comienzo de la vida humana el aprendizaje está relacionado como “un aspecto necesario y universal del proceso de desarrollo de las funciones psicológicas culturalmente organizadas y específicamente humanas”. Este humanizarse está, en parte, definido por los procesos de maduración del organismo del individuo de la especie humana, pero es el aprendizaje lo que posibilita el despertar de procesos internos de desarrollo que no tendrían lugar si el individuo no estuviese en contacto con un determinado ambiente cultural.

2.8.2. Teoría del Desarrollo Moral de Piaget.

- a. Moral de la obligación.** Los niños perciben a todos los adultos como superiores; piensan generalmente en la conducta moral en términos de consecuencias antes que en términos de intenciones

e identifican la buena conducta con la conformidad a las reglas de los adultos.

- b. Moral de la cooperación.** Se caracteriza por la existencia de relaciones mutuas más que unilaterales, por un reconocimiento de las reglas como convenciones racionales desarrolladas para la consecución de objetivos y por una comprensión de la moral como una función compleja de intencionalidad y consecuencias.

Teniendo en cuenta esta teoría, buscaremos en nuestros niños que aprendan a través del juego lúdico aprendan a adquirir valores como el respeto, el cual ayudará a seguir las reglas e indicaciones del juego dentro del grupo y a la vez a sí mismo. Demostrando un respeto único con todos sus participantes a la vez permitirá que el niño despierte su sentido cooperativo con sus compañeros para así lograr metas y objetivos comunes, comprenderá que el respeto y la unión entre compañeros son principios que se deben tener en cuenta para lograr cosas buenas en el futuro.

2.9. Identificación de variables.

- a. **Variable independiente:** “Juegos Sociales”

❖ Juegos de roles

- Interactúa con sus compañeros y compañeras en la construcción de sus aprendizajes.
- Asume con responsabilidad su rol asignado.
- Establece estrategias de comunicación para trabajar en equipo.
- Refuerza las ideas comunicativas de sus compañeros.
- Se expresan con facilidad ante sus compañeros demostrando fluidez y coherencia.
- Utiliza al juego para interactuar con sus compañeros.
- Utiliza los juegos para desarrollar sus trabajos grupales.
- Dialoga constantemente con sus compañeros durante el desarrollo del juego.

- Crea un ambiente de familiaridad durante el desarrollo del juego.
- Se expresa con fluidez y coherencia ante el plenario.

❖ **Juegos sociales**

- Utiliza al juego para interactuar con sus compañeros.
- Utiliza los juegos para desarrollar sus trabajos grupales.
- Dialoga constantemente con sus compañeros durante el desarrollo del juego.
- Crea un ambiente de familiaridad durante el desarrollo del juego.
- Se expresa con fluidez y coherencia ante el plenario.

b. Variable dependiente: Socialización.

❖ **Nivel comunicativo**

- ¿Conversas con tus compañeros cuando juegas?
- ¿Escuchas a tus compañeros cuando hablan?
- ¿Respetas tu rol en el juego?
- ¿Utilizas señales y gestos para comunicarte?
- ¿Estás de acuerdo con las reglas de juego?
- ¿Prestas atención a las indicaciones dadas por la docente?
- ¿Cuándo juegas sabes de que se trata el juego?

❖ **Nivel afectivo**

- ¿Tienes confianza con tus compañeros al jugar?
- ¿Asumes tus responsabilidades cuando juegas?
- ¿Aceptas a otros niños a que se integren a tu grupo?
- ¿Eres jefe de grupo?
- ¿Muestras tus habilidades al jugar?
- ¿Dialogas con tus compañeros de lo que te gusta o no te gusta?
- ¿Juegas con todos tus compañeros?

❖ **Nivel asertivo**

- ¿Aceptas opiniones de tus compañeros al jugar?
- ¿Eliges grupos de juego con facilidad?
- ¿Te sientes contento en tu grupo?

- ¿Te sientes contento al jugar con nuevos amigos?
- ¿Te molestan cuando pierdes al jugar?

c. Variables intervinientes:

- Sexo.
- Edad
- Procedencia.

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

1. CONCLUSIONES

- A. Antes de la aplicación de los juegos recreativos en el grupo de experimento de los niños de 3 años del colegio “Premium College” se logró identificar mediante el pre test un nivel medio de socialización; y luego de la aplicación de los juegos sociales se determinó un nivel alto de socialización.

- B. Con la aplicación de juegos sociales como estrategia permitió mejorar el nivel de socialización de los niños de 3 años del colegio “Premium College”, Cutervo en el año 2017. Esto se evidencia por el promedio alcanzado de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test del grupo de experimento.
- C. Al concluir la investigación y comparar los resultados del pre test con los del post test se encontró diferencias estadísticas entre los resultados obtenidos antes y después del tratamiento del grupo experimental, donde se observa que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test.

2. SUGERENCIAS Y/O RECOMENDACIONES

- A. Al Director del colegio “Premium College”, Cutervo en el año 2017, y a las docentes de dicha institución sugerimos aplicar los juegos sociales como estrategia en las sesiones de aprendizaje, para mejorar el nivel de socialización de los niños y niñas de Educación Inicial.
- B. A las profesoras de cada una de las Instituciones de Educación Inicial del distrito y provincia de Cutervo tener en cuenta durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje los juegos sociales, para fortalecer y lograr en los niños y niñas mejores niveles de socialización.
- C. A las autoridades de educación, a través de políticas educativas, deben fomentar actividades de capacitación en diseño y aplicación de estrategias de juegos sociales para incrementar en los niños de pre escolar sus niveles de socialización.

CAPITULO IV: MARCO METODOLÓGICO.

3. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

Diseño exploratorio

Grupos	Pre – test	Tratamiento	Pos – test	Diferencia
GE	O ₁	X	O ₂	O ₂ -O ₁ =D ₁

Dónde:

GE: representa al grupo de experimento.

GC: representa grupo de control.

X: representa la ejecución del experimento.

O: representa la información.

D: representa la diferencia.

3.2. POBLACION Y MUESTRA

3.2.1. Universo poblacional.

Está constituida por los 47 niños y niñas de 3 años del colegio “Premium College” de la ciudad de Cutervo. Representado por el siguiente cuadro.

POBLACIÓN	SECCIONES	CANTIDAD	TOTAL	%
Niños y niñas de 3 años del colegio “Premium College” de la ciudad de Cutervo.	❖ Angelitos de Jesús.	21	47	100
	❖ Estrellitas del mañana.	26		

3.2.2. Muestra de estudio.

Está constituida por los 21 niños y niñas de 3 años de la sección “Angelitos de Jesús” del colegio “Premium College” de la ciudad de Cutervo.

POBLACIÓN	CANTIDAD	%
Niños y niñas de 3 años del colegio “Premium College” de la ciudad de Cutervo.	21	44.68 %

3.3. Materiales, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.3.1. Materiales

- Computadora.

- USB.
- Papel bond.
- Lápices.

3.3.2. Técnicas:

- a) La observación.
- b) El test:

3.3.3. Instrumentos

- a) La ficha de observación:
- b) Hoja de test.
- c) Escala valorativa sumatoria.

3.4. Métodos Y Procesamiento Para Recolección De Datos:

La realización de la investigación educativa ha requerido seguir los pasos siguientes.

- 1º). Elección del tema de investigación.
- 2º). Planteamiento del problema de estudio.
- 3º). Selección de la muestra de estudio.
- 4º). Identificación de las variables de estudio.
- 5º). Operacionalización de las variables de estudio.
- 6º). Elaboración del test.
- 7º). Aplicación de los instrumentos de investigación.

CAPÍTULO V: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

A continuación presentamos los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de pre y post test al grupo experimental y de control.

La presentación de los resultados se hacen a través de tablas y gráficos estadísticos con sus respectivos análisis e interpretación en el siguiente orden:

- ✓ Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test en los niños y niñas de 3 años del colegio “Premium College” - Cutervo– Cajamarca, año 2017

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	Fi	%	fi	%
Bajo	0 – 6	0	0	0	0
Medio	7 – 13	12	57,1	0	0
Alto	14 – 20	9	42,9	21	100
TOTAL		21	100	21	100

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de en los niños y niñas de 3 años del colegio “Premium College” (Grupo de Experimento) Cutervo 2016.

Análisis

Según la Tabla Nº 1 referente a la distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017, se observa que:

- ✓ En el pre test, 12 niños (57,1%) tienen nivel comunicativo de socialización medio. En el pos test, ningún niño.
- ✓ En el pre test, 9 (42,9%) niños tienen nivel comunicativo de socialización alto. En el pos test, 21 niños (100%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel comunicativo de socialización medio.
- ✓ En el pos test, la mayoría de niños poseen un nivel comunicativo de socialización alto.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos sociales como estrategia técnica mejoró el nivel comunicativo de socialización.
- ✓ Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Estrellitas del Mañana”

(Grupo de Control) del colegio “Premium College”, Cutervo 2016.

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	fi	%	fi	%
Bajo	0 – 6	0	0	1	3,8
Medio	7 - 13	3	11,5	10	38,5
Alto	14 - 20	23	88,5	15	57,7
TOTAL		26	100	26	100

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) del colegio “Premium College”, Cutervo 2016.

Análisis

Según la Tabla N° 2 referente a la distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017.

, se observa que:

- ✓ En el pre test, 17 niños (80,95%) tienen nivel afectivo de socialización medio. En el pos test, ningún niño.
- ✓ En el pre test, 4 niños (19,05%) tienen nivel afectivo de socialización alto. En el pos test, 21 niños (100%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel afectivo de socialización medio.
- ✓ En el pos test, todos los niños poseen un nivel afectivo de socialización alto.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos sociales como estrategia técnica mejoró el nivel afectivo de socialización.
- ✓ Distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de

Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	fi	%	fi	%
Bajo	0 – 6	0	0	0	0
Medio	7 – 13	17	80,95	0	0
Alto	14 – 20	4	19,05	21	100
TOTAL		21	100	21	100

- ✓ Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017.

Análisis

- ✓ Según la Tabla N° 2 referente a la distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017.

, se observa que:

- ✓ En el pre test, 17 niños (80,95%) tienen nivel afectivo de socialización medio. En el pos test, ningún niño.
- ✓ En el pre test, 4 niños (19,05%) tienen nivel afectivo de socialización alto. En el pos test, 21 niños (100%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel afectivo de socialización medio.
- ✓ En el pos test, todos los niños poseen un nivel afectivo de socialización alto.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos sociales como estrategia técnica mejoró el nivel afectivo de socialización.
- ✓ Distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test

y pos test de los niños de 3 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) del colegio “Premium College”, Cutervo 2017.

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	fi	%	fi	%
Bajo	0 – 6	0	0	0	0
Medio	7 – 13	3	11,5	16	61,5
Alto	14 – 20	23	88,5	10	38,5
TOTAL		26	100	26	100

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) del colegio “Premium College”, Cutervo 2016.

Análisis.

Según la Tabla N° 4 referente a la distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) del colegio “Premium College”, Cutervo 2017, se observa que:

- ✓ En el pre test y pos test, ningún niño tiene nivel afectivo de socialización bajo.
- ✓ En el pre test, 3 niños (11,5%) tienen nivel afectivo de socialización medio. En el pos test, 16 niños (61,5%) alcanzaron el nivel medio.
- ✓ En el pre test, 23 niños (88,5%) tienen nivel afectivo de socialización alto. En el pos test, 10 niños (38,5%) alcanzaron el nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel afectivo de socialización alto.
- ✓ En el pos test, la mayoría de niños poseen un nivel afectivo de socialización medio.
- ✓ Por lo tanto, de lo observado se concluye que no habiendo aplicado los juegos recreativos como estrategia técnica en el grupo de control, una mayoría de niños tienen un nivel afectivo de socialización medio.
- ✓ Distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre

test y pos test de los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017.

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	fi	%	fi	%
Bajo	0 - 5	1	4,8	0	0
Medio	6 - 11	14	66,7	1	4,8
Alto	12 - 18	6	28,5	20	95,2
TOTAL		21	100	21	100

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017.

Análisis.

Según la Tabla N° 5 referente a la distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo año 2017, se observa que:

- ✓ En el pre test, 1 niño (4,8%) tiene nivel asertivo de socialización bajo. En el pos test, ningún niño.
- ✓ En el pre test, 14 niños (66,7%) tienen nivel asertivo de socialización medio. En el pos test, 1 niño (4,8%) alcanzó un nivel medio.
- ✓ En el pre test, 6 niños (28,5%) tienen nivel asertivo de socialización alto. En el pos test, 20 niños (95,2%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel asertivo de socialización medio.
- ✓ En el pos test, la mayoría de los niños poseen un nivel asertivo de socialización alto.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos sociales como estrategia técnica mejoró el nivel asertivo de socialización.
- ✓ Distribución del nivel de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y sección “Angelitos de Jesús”

(Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo 2017.

NIVEL	PUNTAJE	“Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control)				“Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento)			
		Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0 – 19	0	0	0	0	1	4,76	0	0
Medio	20- 39	6	23,1	20	76,9	19	90,48	0	0
Alto	40- 60	20	76,9	6	23,1	1	4,76	21	100
TOTAL		26	100	26	100	21	100	21	100

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo 2017.

Análisis.

En la Tabla N° 7 referente a la distribución del nivel de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años d del colegio “Premium College”, Cutervo 2017, se observa que:

- ✓ En el grupo de control, en el pre test y pos test ninguno de los niños presenta nivel bajo. En el pre test, 6 niños (23,1%) tienen nivel medio y en el pos test 20 niños (76,9%) el mismo nivel. En el pre test, 20 niños (76,9%) obtuvieron nivel alto y en el pos test sólo 6 niños (23,1%).
- ✓ En el grupo de experimento, en el pre test 1 niño (4,76%) alcanzó nivel bajo y en el pos test ningún niño presenta nivel bajo. En el pre test, 19 niños (90,48%) tienen nivel medio y en el pos test ningún niño presenta dicho nivel. En el pre test, 1 niño (4,76%) obtuvo nivel alto y en el pos test 21 niños (100%).

Interpretación.

- ✓ En el grupo de control, en el pre test una mayoría tiene nivel alto de socialización. En cambio, en el pos test una mayoría tiene nivel bajo de socialización

- ✓ En el grupo de experimento, en el pre test una mayoría tiene nivel medio de socialización. En cambio, en el pos test la totalidad de niños tienen nivel alto de socialización.
- ✓ En consecuencia, se concluye que la aplicación de juegos recreativos como estrategia técnica en el grupo de experimento mejoró el nivel de socialización de los niños.
- ✓ Estadísticos descriptivos del nivel de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo 2017.

Estadístico	Grupo de control		Grupo de experimento	
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Media Aritmética	45,3	34,2	29,5	50
Desviación Estándar	8,6	8,6	6,2	0
Coeficiente de Variación	18,98%	25,15%	21,02%	0%

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) del colegio “Premium College”, Cutervo 2017

Análisis.

En la Tabla N° 8 referente a los estadísticos descriptivos del nivel de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años del colegio “Premium College”, Cutervo 2017, se observa que:

- ✓ De 26 niños del Grupo de Control, en el pre test alcanzaron un promedio de 45,3 puntos que corresponde a un nivel alto de socialización; una desviación estándar de 8,6 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 18,98 %. Por otro lado, en el pos test alcanzaron un promedio de 34,2 puntos correspondiente a un nivel medio de socialización; una desviación estándar de 8,6 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 25,15 %.

- ✓ De 21 niños del Grupo de Experimento, en el pre test alcanzaron un promedio de 29,5 puntos que corresponde a un nivel medio de socialización; una desviación estándar de 6,2 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 21,02 %. En cambio, en el pos test obtuvieron un promedio de 50 puntos; una desviación estándar de 0 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 0 %.

Interpretación.

- ✓ Al comparar los estadísticos del Grupo de Control, se observa que: el promedio disminuyó de 45,3 puntos (nivel alto de socialización), en el pre test a 34,2 puntos (nivel medio de socialización) en el pos test.
- ✓ Al comparar los estadísticos del Grupo de Experimento, se observa que: el promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test.
- ✓ Por consiguiente, se concluye que la aplicación de juegos recreativos como estrategia técnica en el grupo de experimento mejoró el nivel de socialización de los niños.

CAPÍTULO V REFERENCIAS

2. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguilera, R. (2005). La socialización del niño mediante el juego. Universidad Nacional de México.
2. Azula, M. (2007). Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-
3. Castro, L. (1999). Constructivismo y educación. Ediciones EDUCAP. Perú.
4. Crisólogo, A. (1999). Diccionario pedagógico. Abedul. Perú.
5. Cueto, C. (2007). Los juegos educativos en educación primaria.(s.d)
6. López, M. (2008). Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de
7. Olórtogui, F. (1988). Psicología del Desarrollo. Perú

8. Pérez, S. (2011). El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Colegio Primario "Villa de Guadalupe", Universidad de Tolosa de México.
9. Rideau, A. (1987). La Psicología Moderna. Tercera Edición – Bilbao España.
10. Vigotsky L. (1979). El individuo es el resultado del desarrollo socio cultural, dentro del cual se construye.

Efectos que produce la aplicación de “juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium college - Cutervo – Cajamarca, año 2017

Maritha del Rocío GONZÁLEZ TARRILLO

El presente informe de investigación brinda información sobre efectos que produce la aplicación de “juego sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium college, de Cutervo (Cajamarca).

Este informe incluye datos personales, trabajos escritos y otros que evidenciarán dedicación frente al área que estamos estudiando. Como principales conclusiones tenemos:

Antes de la aplicación de los juegos recreativos en el grupo de experimento de los niños de 3 años del colegio “Premium College” se logró identificar mediante el pre test un nivel medio de socialización; y luego de la aplicación de los juegos sociales se determinó un nivel alto de socialización.

Con la aplicación de juegos sociales como estrategia permitió mejorar el nivel de socialización de los niños de 3 años del colegio “Premium College”, Cutervo en el año 2017. Esto se evidencia por el promedio alcanzado de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test del grupo de experimento.

Al concluir la investigación y comparar los resultados del pre test con los del post test se encontró diferencias estadísticas entre los resultados obtenidos antes y después del tratamiento del grupo experimental, donde se observa que el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test.