UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

TESIS

Aplicar juegos populares de la localidad basados en la teoría sociocultural de Vigotsky para mejorar las características psicosociales de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 80643 del caserío de Malcamachay.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia.

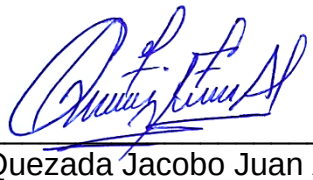
Investigador: Bach. Quezada Jacobo Juan Alvaro

Asesor: Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez

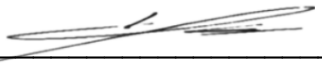
Lambayeque, 08 de abril del 2015
Perú

Aplicar juegos populares de la localidad basados en la teoría sociocultural de Vigotsky para mejorar las características psicosociales de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 80643 del caserío de Malcamachay.

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia.



Bach. Quezada Jacobo Juan Alvaro
Investigador



Dr. Sevilla Exebio Julio César
Presidente



Dr. Herrera Vargas José Wilder
Secretario



Dra. Fenco Periche Beldad
Vocal



Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN

Nº 000066

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 9:15 am horas del día 08 de abril del año dos mil quince, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 1634 -2015-UNPRG-FACHSE, de fecha 27/03/2015 conformado por:

Dr. Sevilla Exebio Julio César — PRESIDENTE(A)
M. Sc Herrera Vargas José Wilder — SECRETARIO(A)
M. Sc Tenco Periche Beldad — VOCAL
Dr. Bances Acosta Manuel — ASESOR(A)

con la finalidad de evaluar la tesis titulada Aplicar Juegos Populares de la Localidad Basados en la Teoría Sociocultural de Vigotsky para Mejorar las Características Psicosociales de los alumnos y alumnas del Cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº 80643 del Caserío de Malcamachay

presentado por el(la) / los(las) tesista(s) Juan Alvaro Quezada Jacobo

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 1692 -2015-UNPRG-D-FACHSE de fecha 01/04/2015

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°,98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a el sustentante(s), quien — procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones; quien(es) obtuvo (obtuvieron) 85 puntos que equivale al calificativo de Muy Bueno.

En consecuencia el(la) / los(las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

Siendo las 10:15 am horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

PRESIDENTE — SECRETARIO

VOCAL — ASESOR

Observaciones:

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Milagros del Pilar Cabezas Martínez, usuario revisor de la Tesis, titulada: **Aplicar juegos populares de la localidad basados en la teoría sociocultural de Vigotsky para mejorar las características psicosociales de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 80643 del caserío de Malcamachay.** Cuyo autor es: Juan Alvaro Quezada Jacobo; con DNI N° 19697216; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 8%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó el reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 6 de enero del 2026.



Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesora
DNI 16709583

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Aplicar juegos populares de la localidad basados en la teoría sociocultural de Vigotsky para mejorar las características psicosociales de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 80643 del caserío de Malcamachay.

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	8%	1%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	documentop.com Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	cdigital.uv.mx Fuente de Internet	<1%
6	1library.co Fuente de Internet	<1%
7	ministerioinfantil.org Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	gredos.usal.es Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesora
DNI 16709583

14	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
16	www.tuche.es Fuente de Internet	<1 %
17	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Autónoma de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
19	fr.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
20	iabse-bd.org Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
24	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
25	www.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
26	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
27	vdocumento.com Fuente de Internet	<1 %
28	www.lopezramos.info Fuente de Internet	<1 %



Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesora
DNI 16709583

29	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
30	www.tests-gratis.com Fuente de Internet	<1 %
31	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
32	www.fesnica.org.ni Fuente de Internet	<1 %
33	www.somosmamas.com.ar Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Politécnica de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
35	repositorio.epnewman.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		

Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesora
DNI 16709583

RECIBO DIGITAL

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma quesu trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Juan Alvaro Quezada Jacobo
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Aplicar juegos populares de la localidad basados e
Nombre del archivo:	TESIS.docx
Tamaño del archivo:	1.34M
Total páginas:	118
Total de palabras:	25,300
Total de caracteres:	131,596
Fecha de entrega:	06-ene-2026 02:58p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2853327603



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

UNIDAN DE POSTGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICOS SOCIALES

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS

Aplicar juegos populares de la localidad basados en la teoría sociocultural de Vigotsky para mejorar las características psicosociales de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 00643 del caserío de Malcamachay.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

Autor:

Quezada Jacobo Juan Alvaro

Asesora:

Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez

Huamachuco, 2015

Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesora
DNI 16709583

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos los niños y niñas de las zonas rurales del Perú, quien a pesar de las vicisitudes acuden a sus centros educativos para recibir una preparación epistemológica y espiritual, a fin de poder desafiar los retos que la sociedad actual le presenta.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Padre celestial en el nombre de su Hijo Jesucristo por darme la fuerza espiritual y poder hacer realidad este trabajo. De la misma manera a los docentes asesores por sus sabias enseñanzas en los talleres realizados, donde adquirí motivación y conocimientos para realizar la presente investigación en aras de una fidedigna educación en bien de la niñez peruana.

ÍNDICE

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS…… iii
INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN…….. iv
RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD…….. viii
DEDICATORIA…… ix
AGRADECIMIENTO …….. x
RESUMEN…… 14
ABSTRACT…..……..... 15
INTRODUCIÓN……..... 16

CAPÍTULO I: DISEÑO TEORICO

1.1. Base teórica……..……..... 19
1.1.1. Teorías que sustentan la investigación……..… 19
1.1.2. El grupo como unidad social: consideraciones generales sobre el grupo…... 21
1.1.3. Etapas evolutivas del desarrollo de los grupos ..…… 22
1.1.4. Funcionamiento de los grupos…… 24
1.1.5. Características de los niños de educación primaria.……..… 25
1.1.6. Construcción de la identidad y de la convivencia democrática en niños y niñas de educación primaria ……..……26
1.1.7. Beneficios de la convivencia e interacción sociomotriz en estudiantes del nivel primaria de la educación básica regular ……..……..27
1.1.8. Técnicas e instrumentos para determinar las características psicosociales de los alumnos …… 35
1.2. Bases conceptuales …… 38

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLOGICO

2.1. Diseño de la investigación……..…….. 41
2.2. Población ……... 41
2.3. Muestra ……..…… 42
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos …..…… 42
2.4.1. Técnicas …… 42
2.4.2. Instrumentos …….. 42
2.5. Análisis estadístico de los datos …… 43

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Análisis e interpretación del test sociométrico aplicado a los alumnos del cuarto grado ……... 46

3.2. Significación de los resultados de la sociomatriz …… 48
3.3. Análisis de la matriz sociométrica utilizada en el procesamiento de los datos (rechazos) …….. 51
3.4. Análisis y resultados …… 56
3.4.1. Clasificación sociométrica de la muestra …….. 56
3.4.2. Clasificación de la muestra expresado en porcentajes …….. 57

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN ……... 58

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5.1. Propuesta teórica ……..……... 63
5.1.1. Los juegos populares en la vida de los niños ……... 64
5.1.2. Juegos infantiles: la importancia del juego en los niños …… 65
5.1.3. El juego y la educación …… 66
5.1.4. Objetivos de los juegos ……..…… 67
5.1.5. Características de los juegos …… 68
5.1.6. Fines del juego …… 69
5.1.7. El juego educativo …… 69
5.1.8. Metodología de los juegos …….. 71
5.1.9. Juegos populares de la localidad …….. 74

- **JUEGOS SOCIALES** …… 74
  - Pelea de gallitos
  - Cuatro esquinas
  - En ratón atado
  - Pelota numerada
  - La batalla de fronteras
  - Juguemos al espejo
  - La caza de cabritos
  - El león y las ovejas
  - Chicote caliente
  - El cazador y los zorros
  - Coger la cola
  - Las ardillas
  - La pelota en el túnel
  - El cien pies
  - La serpiente
  - Carrera de patos
  - Carrera de los palitos
  - El rescate
  - La soga
  - La gallinita ciega
  - El escondite
  - La carretilla
  - El ratón y el gato
- **UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO** …… 85
  - Calles y avenidas
  - Cero o cruz
  - El palo y la pelota
  - Cogiendo objetos
  - El chizi chizi bo
  - El diablo y la monjita

- El gato y los ratoncitos
- El puente está quebrado
- El que tiene enemigos, no duerme
- El zorro y las ovejas
- La bata
- La matachola
- Los ñoquitos
- Salta borrego
- El tejo
- Te dejo en prenda

- **SISTEMA DE NUMERACIÓN** ……93
  - Tejo tejo
  - Estop
  - Los tejos
  - Corre caminos

- **OPERACIONES NUMÉRICAS** ……95
  - La gallinita ciega
  - Los yaces o yaxes
  - Kiwi
  - Los jarros
  - Sapito
  - El gavilán y las palomas
  - Derribando latas
  - Mata gente
  - Par e impar
  - Lunes y pares
  - Tiro al blanco
  - Rifa de bolas
  - Las monedas
  - Monedas al hoyo
  - El guir-guir

- **MEDIDAS DE LONGITUD** ……..……103
  - Los trompos
  - Saltando la liga
  - Las cometas
  - El cartero

- **MEDIDAS DE TIEMPO** ……105
  - los zancos
  - carrera de rueda
  - carrera de latitas
  - habas viajeras
  - el queso

RESUMEN

La investigación, realizada en la Institución Educativa del caserío de Malcamachay, Chugay – Sánchez Carrión, tuvo como objetivo rescatar juegos recreativos locales para mejorar las características psicosociales de los niños y niñas de cuarto grado. Este enfoque buscó abordar problemas como agresividad, falta de control de impulsos, inflexibilidad, conflictos interpersonales y resolución de problemas mediante la violencia verbal o física. Se planteó la hipótesis de que la aplicación de juegos populares basados en la Teoría Sociocultural de Vigotsky podría mejorar estas características. La metodología utilizada fue cualitativa, descriptiva y propositiva, empleando métodos empíricos y teóricos. Para la recolección de datos se aplicó un Test Sociométrico, cuyos resultados se procesaron en una Matriz Sociométrica, permitiendo determinar las dinámicas psicosociales del grupo. Los resultados mostraron que el 63 % de la muestra tenía una significación estadística que permitió clasificar a los estudiantes en categorías sociométricas (popular, rechazado y olvidado), mientras que el 36.5 % se ubicó en un nivel no significativo. Como conclusión, los juegos aplicados lograron cumplir con los objetivos al ser de interés y agrado para los niños y niñas, influyendo positivamente en sus características psicosociales. Además, se destacó que esta actividad innovadora consideró las características psicológicas individuales, marcando un enfoque pedagógico novedoso en el aula.

Palabras clave: Valores culturales. Juegos populares. Características psicosociales.

ABSTRACT

The research, conducted at the Educational Institution in the village of Malcamachay, Chugay – Sánchez Carrión, aimed to recover local recreational games to improve the psychosocial characteristics of fourth-grade children. This approach sought to address issues such as aggressiveness, lack of impulse control, inflexibility, interpersonal conflicts, and problem-solving through verbal or physical violence. The hypothesis proposed that implementing popular games based on Vygotsky's Sociocultural Theory could enhance these characteristics. The methodology was qualitative, descriptive, and propositional, employing empirical and theoretical methods. A Sociometric Test was used to collect data, and the results were processed in a Sociometric Matrix, enabling the identification of the group's psychosocial dynamics. The results revealed that 63% of the sample had statistical significance, allowing students to be classified into sociometric categories (popular, rejected, and neglected), while 36.5% were in a non-significant level. In conclusion, the applied games achieved the objectives by being engaging and enjoyable for the children, positively influencing their psychosocial characteristics. Additionally, this innovative activity stood out for considering individual psychological traits, marking a novel pedagogical approach in the classroom.

Keywords: Cultural Values. Popular games. Psychosocial characteristics.

INTRODUCCIÓN

Pensar en un niño que no juega es lo más triste del mundo. Un pequeño que no juega reprime su creatividad y sus sueños, teme la socialización y desarrolla desequilibrios y déficits afectivos, que se manifiestan como baja autoestima, rendimiento escolar, comportamiento precoz de adulto, inadaptación social y sentimientos de inferioridad. Un niño que no juega está deprimido; este problema podría ser consecuencia de un trauma psicológico. Los niños no tienen una personalidad definida al nacer, sino que ésta se desarrolla a lo largo de la vida como resultado de una serie de elementos biológicos y sociales, así como de su participación activa en diversos contextos de acción. La escuela, y especialmente el docente, desempeñan un rol fundamental en la formación de la personalidad del estudiante; sin embargo, en algunas ocasiones, este desarrollo puede verse impactado por ciertos problemas de comportamiento

En los niños de entre 8 y 12 años, etapa correspondiente a la escolaridad primaria, es común observar alteraciones de conducta que, si se abordan a tiempo, suelen ser transitorias. Sin embargo, si no se les presta atención, estas conductas pueden tener un impacto negativo en la vida social del niño. Los niños agresivos o impulsivos tienden a ser inflexibles y conflictivos, lo que afecta sus relaciones con los demás. Frecuentemente recurren a la violencia física para resolver problemas, lo que puede generar daño emocional y físico en otros niños. Estas acciones incluyen golpear, empujar, insultar, amenazar, burlarse o excluir a compañeros intencionadamente. También pueden tomar pertenencias ajenas, difundir rumores o intimidar para manipular a otros y forzarlos a hacer cosas en contra de su voluntad. Este tipo de comportamiento puede convertir el ambiente escolar en un espacio intimidante, incrementando el miedo, la violencia y el estrés tanto para las víctimas como para el resto de la comunidad educativa.

En vista de ello, el juego es una herramienta especial que los niños utilizan para mejorar su propio desarrollo cognitivo y resolver disputas con sus compañeros. El juego debe considerarse un componente tanto de la autorrealización individual como del desarrollo global del ser humano (cognitivo, afectivo, social y motor). Es una oportunidad inigualable para que las personas se desarrollen mejor y de forma más equilibrada, volviéndose más felices y humanas. El juego es valioso porque permite al niño comunicarse con los demás o con los objetos. El juego es ante todo una forma de recreación, y su objetivo es evidente. Las interacciones profundas o superficiales que se producen entre las personas mientras realizan cualquier actividad se denominan conexiones interpersonales.

La aplicación de los juegos populares se basa en la teoría sociocultural de Vygotsky. El objetivo es que los alumnos rectifiquen las diversas formas de agresividad, intolerancia, egoísmo y rigidez, entre otros rasgos que dificultan su capacidad para entablar relaciones sociales positivas con sus compañeros de clase. y ayudar así a los niños a desarrollar inclinaciones sociales o altruistas, así como a dominar su voluntad. El juego ayuda al niño a desarrollar su personalidad, le ofrece beneficios y alegrías para un crecimiento armónico y proporciona al profesor el mejor entorno para crear actividades pedagógicas.

Este argumento plantea como problema las características psicológicas observadas en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Nº 80643, ubicada en el caserío de Malcamachay. Entre estas características destacan la agresividad, el uso de lenguaje soez, actitudes conflictivas, burlas, apropiación de objetos ajenos, rencor y falta de flexibilidad, especialmente al trabajar en equipo.

El objeto de estudio es el proceso de enseñanza-aprendizaje enfocado en desarrollar las características psicosociales de los estudiantes de cuarto grado en el área de Personal Social. El objetivo general es rescatar juegos recreativos tradicionales de la localidad para mejorar dichas características. Los objetivos específicos incluyen:

diagnosticar las características psicosociales de los estudiantes, diseñar estrategias de aprendizaje para fomentar mejores relaciones interpersonales y proponer dichas estrategias para influir positivamente en la personalidad de algunos estudiantes. El campo de acción se centra en el uso de juegos populares como herramienta para mejorar las características psicosociales dentro del área de Personal Social. La hipótesis planteada es que la aplicación de juegos populares, basados en la Teoría Sociocultural de Vigotsky, contribuirá a mejorar estas características en los estudiantes. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones correspondientes.

Después de un exhaustivo análisis e investigación, presento la tesis titulada: **"Aplicar juegos populares de la localidad basados en la teoría sociocultural de vigotsky para mejorar las características psicosociales de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Nº 80643 del caserío de malcamachay".** El documento está estructurado en tres capítulos, descritos a continuación:

El capítulo I aborda la ubicación de la institución educativa, el origen del problema, sus manifestaciones y características, así como la metodología empleada en la investigación.

El capítulo II el marco teórico; se desarrollan las bases teóricas que fundamentan la investigación, con énfasis en la teoría sociocultural de Vigotsky. Según Vigotsky, el juego es un elemento clave para el desarrollo infantil, ya que fomenta el crecimiento, crea áreas de desarrollo potencial y actúa como un desencadenante del aprendizaje. También se incluye una revisión bibliográfica relacionada con la investigación.

En el capítulo III presenta el análisis e interpretación de los datos recopilados durante el estudio, así como la propuesta teórica diseñada para abordar el problema identificado.

Finalmente, se exponen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que complementan el trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

DISEÑO TEORICO

1.1. BASE TEÓRICA

1.1.1. Teorías que sustentan la investigación

La presente investigación se sustenta en la teoría culturalista de Vigotsky como referencia para apoyar el marco teórico de mi estudio. Vigotsky sostiene que la evolución cultural conduce a funciones psicológicas superiores que requieren mediaciones sociales derivadas de la colaboración y la cooperación, así como mediaciones instrumentales, como el lenguaje. La creación de conocimiento individual se expresa a través del lenguaje en conjunción con la cultura. Considera la educación como un proceso que, en un entorno sociocultural, implica invariablemente relaciones interpersonales.

Según Vigotsky, el juego es crucial para el desarrollo del niño, ya que fomenta el crecimiento y establece la región de desarrollo prospectivo. A pesar de ser tan antiguo como la humanidad, se ha ido modificando en cada generación para adaptarse a las múltiples etapas vitales de la infancia, la adolescencia y la juventud. A través del juego, los niños pueden canalizar sus tendencias afectivas no expresadas creando escenarios imaginarios que reaccionan a sus impulsos, deseos y exigencias emocionales. El juego siempre ha sido un medio vital e imprevisto de transmitir costumbres, costumbres sociales y habilidades, ayudando a los niños a adquirir la capacidad de afrontar y superar los obstáculos de la vida.

Numerosos autores, como Chateau, Piaget, Schiller, Claparede y otros, han estudiado el comportamiento y el desarrollo del niño desde su nacimiento hasta la edad adulta. Se ha observado que los niños juegan durante toda su vida, ya

que forma parte de sus intereses y es una necesidad psicológica para su crecimiento y equilibrio. Quizá una de las actividades humanas más esenciales sea el juego.

«El hombre no está completo si no juega», según Schiller. Además de ser una actividad divertida y placentera, el juego es la actividad más extendida, importante e incluso seria que realizan las personas a lo largo de su vida. Pero lo más importante es que permite el aprendizaje «espontáneo» y el desarrollo de hábitos morales, sociales, físicos e intelectuales. Esto demuestra cómo los profesores podemos inculcar a nuestros hijos cualidades cruciales para la vida social humana, como el amor, la tolerancia, la justicia, el aprendizaje de la convivencia, el respeto, el altruismo, la solidaridad y la honestidad, a través del juego.

El juego, según Piaget, es la «asimilación de lo real al yo», es decir, la capacidad del niño de repetir un hecho para encajarlo y solidificarlo en un comportamiento conocido. Más adelante, cuando el infante sea capaz de replicar comportamientos sin éstos, pasará a la exploración para adaptarse y comprender la realidad.

Por lo tanto, el juego se basará en acciones que el niño, o bien carece de destreza o comprensión para realizar, o bien, debido a la maduración de determinados órganos o funciones evolutivas, utilizará entrenándose para integrarlas y controlarlas en sí mismo, de modo que pueda seguir creciendo plena y armónicamente. Esto demuestra que la actividad lúdica produce en los niños una satisfacción intrínseca que le permite ir integrando y cambiando características psíquicas positivas; muy importantes en la vida de las interrelaciones sociales.

“La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo o el empleo para el adulto, la actuación del hombre en sus

distintas actividades reflejan mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De allí que la educación del futuro ciudadano se desarrolla ante todo en el juego. Toda la historia de un hombre en las diversas manifestaciones de sus acciones puede ser representada por el desarrollo del juego en la infancia en su tránsito gradual hacia el trabajo. Esa transición es muy lenta". (MAKARENKO, A). Debido a la necesidad de promover una educación auténtica, se fomentará la práctica de juegos en la institución educativa donde se ha realizado el presente trabajo. Una educación que no sólo satisfaga las necesidades físicas, sino que garantice un adecuado desarrollo psicológico, un despliegue social de camaradería y el desarrollo de valores.

Nuestras tareas deben tener un alcance más amplio para evitar el pecado de deshumanizar y distorsionar la limitación, necesaria para una verdadera humanización. Dado que el juego es una herramienta para la educación, es esencial ver y tratar al hombre con humanidad.

1.1.2. El grupo como unidad social: consideraciones generales sobre el grupo.

Un grupo social se define como la reunión de dos o más personas que interactúan de manera interdependiente, asumiendo roles y posiciones sociales específicas. Estos grupos están regidos por normas que regulan la conducta de sus integrantes. Un ejemplo clásico de grupo social es la familia.

Los grupos organizados formalmente y los grupos informales, no organizados, son las dos categorías de grupos que distinguen los psicólogos. A diferencia de los primeros, los segundos tienen un líder y unas normas que rigen el comportamiento de sus miembros. Todos los grupos, oficiales e informales, tienen una estructura o forma, pero, dependiendo de las circunstancias, prevalecen normas sociales, objetivos compartidos y comportamientos de grupo que difieren de los que se observan en solitario. Los clubes sociales, los sindicatos y las familias son ejemplos de grupos formales. Una reunión en un

mercado o un encuentro imprevisto de personas en la calle ante un accidente o un personaje conocido son ejemplos de agrupaciones informales.

La amistad juega un papel importante en la formación espontánea de grupos de cualquier edad. Generalmente, elegimos a nuestros amigos entre aquellos con quienes interactuamos frecuentemente, que poseen cualidades, actividades o condiciones sociales que valoramos, y que comparten similitudes con nosotros en valores, intereses y entorno social. Sin embargo, esta última condición no siempre se aplica en grupos de niños (Whittaker, 1980).

La vida humana se desarrolla a través de constantes interacciones en diferentes contextos, como el hogar, la comunidad, la escuela o el trabajo. Dado que el ser humano es social por naturaleza, es fundamental fortalecer esta característica en los estudiantes, objetivo central de esta investigación, mediante actividades que promuevan dicha interacción.

1.1.3. Etapas evolutivas del desarrollo de los grupos:

Todo grupo se desarrolla siguiendo determinadas etapas con características definidas, así mencionamos las siguientes:

Primera etapa. Cuando se crea un grupo a partir de personas que no se conocen bien, surgen ciertas dudas. Los niños miran al profesor o a otro líder designado para que les dé instrucciones y explicaciones, si hay alguno en el aula. Por esta razón la dependencia es una cualidad más notable de un grupo que es nuevo; al mismo tiempo que se produce una cierta incertidumbre. Se lleva a cabo ciertas maniobras para probar la capacidad del dirigente.

Segunda etapa.- Después de la fase de tanteo, hay una actitud negativa generalizada y la toma de decisiones se convierte en un reto a medida que las acusaciones y los altercados se hacen más prominentes. Esto se debe a que los miembros intentan reafirmar su individualidad a medida que adquieren

confianza en sí mismos y comprenden qué esperar del líder y de los demás. Algunos la obtienen antes que otros y ello da como resultado la formación de subgrupos y la desigualdad de procedimientos; por ejemplo: tres alumnos se reúnen y opinan que deberían pedir permiso al profesor para jugar fútbol la hora de educación física; otros piensan que esto es un atrevimiento, otro grupo propone jugar fútbol la hora de recreo sin pedir permiso al profesor. En otras palabras, algunos miembros están mejor preparados que otros para tomar decisiones propias.

Tercera etapa.- Llegados a este punto, el grupo ha abandonado en su mayor parte las discusiones juveniles. Ahora pueden tomar decisiones sobre una amplia gama de temas sin consultar al profesor porque su comportamiento dependiente ha alcanzado una fase de madurez. La pandilla madura al cabo de un tiempo. En ese momento, se enfrentan a problemas importantes y las decisiones se toman teniendo en cuenta sus efectos, al tiempo que asumen una mentalidad cooperativa e interdependiente (HOWAD y BEAVNCHAMP, 1980).

No todos tenemos la misma personalidad, es así que cuando nos toca interactuar con los demás; ya sea dentro de un grupo de trabajo u otra circunstancia llega a flotar el tipo de personalidad de cada uno, y es allí donde surge las discrepancias que muchas veces son perjudiciales para el logro del objetivo propuesto por el grupo. Cada persona dentro de un grupo da su punto de vista y muchas veces es inflexible con sus opiniones así no tuviese la razón; motivo por el cual va siendo visto con indiferencia lo que hace que vaya adquiriendo una personalidad que no le va permitir en el futuro ser aceptada por los demás. Todas estas características se han observado en los niños de cuarto grado de educación primaria de Malcamachay. Pero, queremos mejorarla aplicando juegos populares de su localidad, actividad fundamental que

contribuye entre otros aspectos al mejoramiento de la personalidad del individuo.

1.1.4. Funcionamiento de los grupos:

Todo grupo comparte características y factores en común, entre los que destacan: estructura, roles, ambiente, propósito y actividades.

* Estructuralmente cada grupo tiene una jerarquía interna que se define según la capacidad de sus miembros para contribuir al logro de los objetivos comunes. Ejemplo: el profesor influye en la estructura del grupo por lo menos de cuatro maneras:
  - Mediante los controles que utiliza.
  - Mediante recompensas y castigos.
  - A través del Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
  - Por las percepciones de la estructura del grupo.
* Los papeles que desempeñan los miembros de un grupo dependen de las oportunidades que se les presenten. En las agrupaciones hay personas a las que se denomina líderes, payasos, quisquillosos, organizadores, alumnos modelo, pacificadores, etc.
* La estructura y los roles que dan a un grupo sus características distintivas crean su atmósfera o ambiente, lo que da lugar a las denominaciones de grupo que termina pronto el trabajo, grupo inquieto, grupo que discute mucho, etc.
* Cada grupo tiene determinados propósitos que el profesor debe conocer para armonizar con los deseos de los demás grupos.
* En cuanto a las actividades, dan realismo a la organización, los roles, la atmósfera y los objetivos (GOODE,1967).

En todo grupo; sus miembros asumen un rol. En tal sentido esto siempre va a contribuir a que logren con mayor eficiencia sus objetivos planteados; como consecuencia, vamos a poder distinguir grupos con diferentes formas de organización, diferente forma de trabajar; lo que va ser que se diferencie uno del otro ya que cada uno siempre va querer sobresalir más. Esto se observa muy a menudo en nuestras aulas; pero, en muchas oportunidades se ve afectada por los tipos de personalidad que unos sujetos del grupo poseen y que no son aceptados por sus pares.

1.1.5. Características de los niños de educación primaria

A medida que superan su etapa egocéntrica, los niños comienzan a desarrollar sentimientos de solidaridad y cooperación, lo que les permite coordinar puntos de vista en un marco de reciprocidad. Esto fomenta el surgimiento de valores morales que ayudan a regular su vida afectiva y fortalecer su sentido de justicia. En esta etapa, muestran respeto por las reglas del grupo y son más conscientes de las necesidades y perspectivas de los demás. Los niños mejoran su capacidad para aceptar opiniones ajenas y adaptar sus explicaciones según el contexto. Participan activamente en discusiones grupales, intercambian ideas y cooperan en la realización de actividades colectivas. También aceptan cambios en las reglas si son aprobados por la autoridad y consensuados por el grupo.

1.1.6. Construcción de la identidad y de la convivencia democrática en niños y niñas de educación primaria.

El área de Personal Social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, ayudándolos a construir su identidad personal y social, fortalecer su autoestima y valorar tanto sus propias características como las de los demás. Esto fomenta una personalidad equilibrada y segura, que les permite desenvolverse eficazmente en su entorno social.

Además, promueve el desarrollo de dimensiones cognitivas, afectivas y sociales mediante la interacción con su contexto sociocultural y natural. Así, los estudiantes adquieren un conocimiento reflexivo de sí mismos y del entorno, construyendo aprendizajes significativos a través de la convivencia en familia, escuela, comunidad y con el medio geográfico y ecológico.

El área también se enfoca en desarrollar habilidades sociales, actitudes y valores necesarios para una convivencia democrática. Esto incluye practicar valores como el respeto a las diferencias, la solidaridad, el diálogo y la cooperación, ayudando a superar conductas como el egoísmo, la agresividad y la inflexibilidad. De esta manera, los estudiantes aprenden a resolver conflictos de manera democrática, preparándose para afrontar los desafíos de la vida cotidiana.

1.1.7. Beneficios de la convivencia e interacción sociomotriz en estudiantes del nivel primaria de la educación básica regular.

El área de educación física destaca que la convivencia e interacción socio motriz contribuyen al desarrollo de actitudes, valores y normas de conducta esenciales para la formación personal. Estas habilidades se fortalecen a través de la relación entre el estudiante y su entorno, permitiendo que los niños se enfrenten a diversas situaciones, interactúen con sus compañeros y resuelvan problemas que demandan destrezas físicas, motrices y sociales.

Las actividades lúdicas, deportivas y recreativas promueven la toma de decisiones individuales y grupales dentro de un marco de respeto, cooperación, honestidad y solidaridad. Progresivamente, los estudiantes internalizan el concepto de grupo y equipo, dándole un sentido más profundo a la actividad física. La socialización, a su vez, mejora las habilidades motrices, fundamentales para una participación activa y responsable en la vida cotidiana.

Siguiendo las orientaciones del Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (2009), este trabajo busca orientar a los estudiantes de cuarto grado del caserío de Malcamachay hacia procesos de socialización mediante la aplicación de juegos recreativos tradicionales. Estas actividades, enraizadas en su contexto cultural, permiten a los niños aprender a relacionarse e interactuar de manera asertiva, integrarse en grupos, resolver conflictos pacíficamente, tomar decisiones responsables, desarrollar valores y actitudes positivas, y gestionar sus emociones. Todo esto contribuye a un ambiente de enseñanza-aprendizaje cordial y armónico, libre de insultos, agresividad, envidias o comportamientos disruptivos, facilitando así el desarrollo integral del estudiante.

El aprendizaje cooperativo permite que niños y niñas establezcan metas beneficiosas tanto para ellos mismos como para los demás integrantes del grupo. Este enfoque fomenta el trabajo en equipo, donde todos los miembros deben comprender y completar la actividad con éxito. Las relaciones entre pares se convierten en un espacio crucial para la socialización, la adquisición de competencias sociales, el control de impulsos, la consideración de distintos puntos de vista, el aumento de aspiraciones y la mejora del rendimiento académico (Díaz y Hernández, 1999).

Los niños no aprenden de manera aislada; sus aprendizajes están influenciados por la interacción con otros. En el ámbito escolar, esta interacción enriquece sus conocimientos, amplía sus perspectivas y contribuye a su desarrollo personal. Por ello, es esencial fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para potenciar estas dinámicas.

Al igual que en cualquier organización social que busca el beneficio colectivo, en las instituciones educativas, las relaciones sociales entre pares son

fundamentales. Estas relaciones facilitan la labor del docente, especialmente cuando las actividades se desarrollan en grupos, permitiendo una ejecución más efectiva y enriquecedora del proceso educativo

“Los niños en la escuela tienen la oportunidad de ampliar sus experiencias de relación social, pero se presenta el problema de aquellos niños que no han pasado por el nivel inicial y tienen dificultad de adaptación al grupo. Para los niños recién ingresados a la escuela, el profesor es la personificación de la opinión social, la aprobación o desaprobación del profesor es la base en la que se funda la actitud de los niños hacia sus progresos y conductas, como también a los progresos y conductas de los demás". (SMIRNOV, 1986).

La persona desde que nace e incluso antes de ello, se puede decir que ya vive en sociedad y va consolidando su relación social con el transcurrir del tiempo en diferentes contextos de interacción; siendo uno de ellos la escuela. Aquí es el lugar donde el ser humano debe adoptar una actitud de socialización quien se verá reflejada en toda su vida, especialmente cuando éste tenga que interactuar con sus semejantes.

“Los grupos constituidos por niños o niñas les proporciona un ambiente en el que aprende las habilidades necesarias para convivir en un pequeño grupo de niños del mismo sexo, como una parte de la educación para la vida social. El grupo puede aprender muchas habilidades tanto sociales como físicas, sin que exista la amenaza o sanción de los adultos ni la promesa de recompensa o elogio”. (Conducción y acción dinámica de grupos). El trabajo docente, por lo general se hace en grupo; y muchas veces, estos pueden estar formados por alumnos del mismo sexo como en otros casos lo pueden estar por ambos sexos. Esto va a permitir que los niños aprendan a interactuar respetando las características psicológicas y físicas que presenten cada uno de ellos;

sirviéndole en el futuro para poder actuar en cualquier grupo de personas a pesar de su diferencia de género.

El crecimiento del cuerpo y el mantenimiento de la salud mental y física se encuentran entre las metas de la Educación Básica Regular para el año 2021. Como forma de preservar la salud y el disfrute, la institución educativa fomenta el desarrollo de las habilidades, la información y las actitudes necesarias para crear hábitos saludables que favorezcan el desarrollo óptimo del cuerpo y la práctica placentera de juegos y deportes. Al respecto, debo confirmar que en la institución educativa donde realizo mi investigación, se considera que los niños deben recibir una educación integral que incluya tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de la personalidad a través de la participación en actividades recreativas locales y la creación de un ambiente de aprendizaje pacífico en nuestras aulas.

A través del deporte, la gimnasia, la expresión creativa y el juego no estructurado, el niño coordina y ejercita metódicamente sus habilidades motoras. Por lo tanto, es fundamental utilizar actividades lúdicas que inspiren a los niños ya que ellos necesitan oportunidades para estar físicamente activos; Juegos populares locales como el paca paca, empujar el aro, tirar con resorteras, el ron ron, las canicas o chuchos, trepar árboles, el voleibol, saltar la cuerda, la liga, el voleibol, la botella borracha, y muchos más que se transmiten de generación en generación en nuestra comunidad así como otros que se están recreando o innovando son un claro ejemplo de estas situaciones que pueden ser aprovechadas en el acto pedagógico.

El juego es una actividad libre que mejora el estado psíquico de quien lo practica, aportando alegría y estímulo. Sus principales elementos son el placer, que genera emociones positivas, y la ilusión, que involucra el intelecto. Desde su nacimiento, el niño utiliza el juego como una forma espontánea de expresión,

interactuando con su cuerpo y los objetos a su alrededor. Según Queyrat (1981), el juego es la máxima expresión del desarrollo humano, ya que permite liberar el contenido del alma de manera libre. A los niños les encanta jugar, y este aspecto debe ser aprovechado por los docentes para abordar problemas psicosociales negativos, ya que el juego ayuda a liberar tensiones y mejora el comportamiento. Además de ser una actividad natural, el juego se convierte en una herramienta pedagógica clave para fomentar la formación integral del niño. Por ello, debe ser promovido y desarrollado en las instituciones educativas. El juego no es una obligación ni una imposición externa; surge de una necesidad interior, similar al instinto que lleva a un animal a jugar. Como actividad física y mental, proporciona diversión, esparcimiento y momentos de felicidad, siendo una ocupación esencial en la vida del niño. Su carácter espontáneo y voluntario lo convierte en una experiencia libremente elegida y profundamente significativa.

“El juego es un testimonio de la inteligencia del hombre, en este grado de la vida.es por lo general, el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada de la vida natural, interna y misteriosa de los hombres; he aquí porque el juego origina gozo, libertad, satisfacción, paz en el mundo; el juego es el fin el origen de los mayores bienes”. (BADILLO, 1993). A diferencia de la vida cotidiana, el juego del niño surge espontáneamente de imitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. El juego es una actividad voluntaria que se realiza dentro de unas limitaciones de tiempo y lugar, de acuerdo con una regla libremente aceptada, pero también es completamente necesaria y está dotada de un fin en sí misma, junto con un momento de tensión y alegría y una toma de conciencia del ser. El juego es una actividad sana y agradable que ayuda a los niños a crecer y también sirve para prepararlos para la edad adulta.

Por intermedio del juego, la persona da a mostrar el tipo de persona que es; y como tal, desde nuestras Instituciones Educativas queremos formar seres humanos con una personalidad aceptada por la sociedad y que más que se puede hacer con esta actividad, aprovechando la gran aceptación que tiene por nuestros niños.

“El amor propio, de defensa activa o pasiva, los instintos grupales tienen su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudio hasta formar la vida del niño”. (OYOLA B., Hidalgo. M. (1989). Juegos Educativos Mimeografiado. Lima - Perú). En la actualidad nuestra sociedad se ve reflejada por un agente negativo que afecta la convivencia armónica de sus miembros. Esto pasa, no en su totalidad; pero, si en un gran porcentaje; por la poca importancia de los docentes al no incluir en su currículo programas que promuevan los valores y poder formar personas capaces de convivir juntos con sus pares; nos referimos al juego quien está comprobado que influye significativamente en la formación de las relaciones sociales que orientan la vida del niño.

“El juego es una forma de actividad que guarda íntima relación con desarrollo psíquico del ser”. (HANSEN). El juego es el medio que facilita el crecimiento del alma del niño y de su propia inteligencia. Gracias a él, el niño escapa de la influencia de coacción exterior. El mundo exterior del niño influye directamente en la formación de su personalidad. Motivo por el cual, y como uno de los agentes de la educación no podemos ser ajenos a ese poder nocivo que daña nuestra niñez y por ende la sociedad. Aprovechando el lado lúdico de los estudiantes, es que debemos desde nuestras Instituciones Educativas, desarrollar esta actividad (juego) quien influye significativamente en la formación de sus características psicosociales.

El juego es una fuente de alegría y satisfacción para los niños, respondiendo a una necesidad natural y profunda de su espíritu (Calero, 1998). Para los docentes, el juego es una herramienta clave para motivar las clases, haciéndolas más dinámicas, interesantes y participativas, además de estimular el desarrollo psíquico, físico y mental de los estudiantes.

Jugar es una parte esencial de la vida de los niños, ya que no solo ocupa gran parte de su tiempo, sino que también convierte lo aprendido en habilidades útiles para el proceso educativo. Además, el juego permite a los niños liberar el exceso de energía característico de su etapa de desarrollo, lo que lo convierte en una actividad fundamental en su rutina diaria. Por ello, se dice que jugar es la esencia misma de la infancia.

Lo que puede causar más gozo en el niño es el juego y como tal se debe dar la importancia debida, a fin de educar a los alumnos en un ambiente agradable, donde todos interactúen, apuntando alcanzar el mismo fin. Por otro lado, el juego puede producir el cambio psicológico en la persona; aspecto muy importante, sobre todo cuando una persona tenga que intervenir con sus pares en cualquier faceta de su vida.

Según Bettelheim, el juego es una actividad sin reglas externas definidas, más allá de las que el propio jugador establece, y no busca un resultado concreto en la realidad. Pero ¿por qué juegan los niños?

- Para liberar impulsos y emociones.
- Para integrarse a grupos sociales y relacionarse con otros niños.
- Para explorar y entender el mundo, descubrir cómo funcionan las cosas, sus posibilidades y limitaciones.

En el entorno escolar, aunque los adultos puedan percibir el juego como simple entretenimiento, para el niño es una herramienta fundamental para conocer su entorno, adquirir experiencias y desarrollar sus capacidades físicas, intelectuales y sociales. Mientras juega, el niño enfrenta y resuelve problemas, canaliza sus energías y trabaja en su propio desarrollo. A través del juego, se revelan su vocación y aptitudes.

El juego, además de ser una forma sana de socialización, ayuda a los niños a gestionar sus emociones e integrarse con otros. Sin embargo, si no se canaliza adecuadamente, los problemas sociales que surgen durante las actividades grupales pueden convertirse en un desafío para el docente al trabajar con equipos. Por ello, el juego debe entenderse como una herramienta clave tanto para el desarrollo del niño como para facilitar la interacción y el aprendizaje colectivo.

“Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, recibe estímulos para vencer dificultades, forma su carácter y contribuye a formar su personalidad”. (MONTOYA, 1958). El trato que una persona hace a sus pares es muy importante, ya que de ello va a depender el grado de aceptación o rechazo de los demás, repercutiendo significativamente en su estado psíquico y emocional; aspecto que la larga va a significar muchísimo para que la persona sea considerada como un sujeto bueno o malo a nuestra sociedad. Los juegos infantiles son reflejos del mundo que les rodea. El contenido del juego, los papeles que se interpretan, la forma en que se tratan los objetos, las conexiones entre los niños, las conversaciones y las réplicas reflejan la vida. Los niños replican lo que ven en la gente que les rodea. Por ejemplo, una niña mece y da

de comer a su muñeca igual que hace su madre, y un niño conduce su camión igual que un adulto.

En los patios escolares surgen numerosos juegos populares que constituyen un valioso legado infantil y juvenil. Según Pérez (1997), estos juegos, impulsados por la imaginación de los niños, suelen transmitirse de generación en generación, convirtiéndose en tradiciones lúdicas. La familia y la escuela desempeñan un papel clave en la transmisión y preservación de estas formas de juego, influyendo en el aprendizaje teórico y práctico de los niños. Sin embargo, la interacción grupal en el contexto escolar también contribuye significativamente a mantener estas expresiones culturales. El juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que no solo es una actividad recreativa, sino que también fomenta el crecimiento de la personalidad, el espíritu crítico, la creatividad y la imaginación. Además, favorece el desarrollo afectivo, social y moral de los niños, al tiempo que mejora su psicomotricidad e inteligencia. En resumen, "es esencial que el niño crezca jugando", ya que el juego es una herramienta clave para su desarrollo integral.

1.1.8. Técnicas e instrumentos para determinar las características psicosociales de los alumnos:

a. **CRITERIO SOCIOMÉTRICO.-** Viene a ser los móviles que impulsan a los grupos a estar unidos para alcanzar un fin. Se evidencian en las preguntas formuladas en el test sociométrico. Ejemplo de Test Sociométrico.

TEST SOCIOMÉTRICO

Nombre del alumno:

……..

Edad:……

Grado:……Fecha:……

1. ¿Con quiénes de tus compañeros te gustaría encontrarle el próximo año?

   ---

2. ¿Con quiénes de tus compañeros no te gustaría encontrarte el próximo año?

   ---

3. ¿De tus compañeros, quiénes crees que te han elegido para que se encuentren el próximo año?

   ---

4. ¿Entre tus compañeros quienes crees que no te han escogido?

   ---

b. MATRIZ SOCIOMÉTRICA.- Cuadro de doble entrada en el que, en el eje superior y el eje de ordenadas se colocan el nombre de los sujetos. Solo se escribe las 2 ó 3 primeras letras que nos recuerden el nombre de los sujetos. Por ejemplo: LEO de Leodán, en caso que se repita los nombres se puede escoger las dos primeras letras del nombre y las dos primeras letras del apellido, por ejemplo: ISLA de Isabel Layza.

Dependiendo del estudio que se quiera realizar, se debe colocar correctamente los miembros del grupo, así en nuestro caso se puede apreciar los niños y luego las niñas, con la que se puede obtener a primera vista la impresión general de sus relaciones mutuas.

Para la colocación de los resultados en la matriz, se utiliza diversos signos. Estos signos aparecerán como leyendas debajo de los cuadros que se presenten.

c. VALORES SOCIOMÉTRICOS.- Entendemos por valores sociométricos a la cuantificación de los criterios sociométricos investigados en un test. Así tenemos el status de elección, la expansividad, etc.

Los valores sociométricos más importantes y sus símbolos son:

✦ **En relación a los criterios sociométricos en general:**

1º Status de elecciones Sp

2º Status de elecciones valorizadas Sp Val

3º Status de rechazos Sn

4º Status de rechazos valorizados Sn Val

5º Expansividad positiva Ep

6º Expansividad negativa En

7º Elecciones recíprocas Rp Er

8º Rechazos recíprocos Rn Rr

❋ **Con relación al criterio de percepción sociométrica**

9º Percepción de elecciones Pp

10º Percepción de rechazos Pn

11º Impresión de elecciones Ip

12º Impresión de rechazos In

Se aprecia “p” para elecciones y “n” para rechazos.

❋ **Sp.-** Es el conjunto de elecciones que recibe cada miembro del grupo.

❋ **Sp Val.-** Pondera el rango de cada elección.

❋ **Sn.-** Es el conjunto de rechazos que recibe cada miembro del grupo.

❋ **Sn Val.-** Es la ponderación del rango de cada rechazo.

- **Ep y En.-** La expansividad positiva es el número de elecciones emitidas y la expansividad negativa es el número de rechazos emitidos. Son los resultados directos de las de elecciones y rechazos.
- **Rp y Rn.-** Es el número de elecciones recíprocas, así como el número de rechazos recíprocos.
- **Pp y Pn.**- Percepción de elecciones o rechazos. Es el conjunto de individuos por lo que el sujeto se cree elegido o rechazado. Es la respuesta directa a las preguntas sobre percepción sociométrica.
- **Ip e In**.- Impresión de elecciones o rechazos. Estos valores nos indican el conjunto de miembros del grupo que esperan verse elegidos o rechazados por el sujeto.

d. SIGNIFICACION ESTADISTICA.- Consiste en hallar la puntuación estándar de probabilidad mediante la siguiente fórmula:

$$X = M \pm to$$

Donde:

X es el Valor Sociométrico cuya significación se busca.

M es la mediana.

t índice de probabilidad de una asimetría determinada.

El índice "t" viene dado en las Tablas de Salvosa (ver anexo); según los umbrales de probabilidad que se quiera adoptar: un margen de error del 5 por 100, 1 por 100, 1 por 1000.

En los Test Sociométricos corrientes, suele adoptarse el 5 por 100 de error.

e. TIPOS SOCIOMÉTRICOS (psicosociales)

La situación sicométrica de un alumno particular dentro de la clase.

- La expansividad (Ep).- Hace referencia al deseo del alumno de mantener relaciones sociales con sus compañeros de clase. Tanto más sea la expansividad de un alumno mejor sería sus relaciones. En tanto a la expansividad negativa (En) hace referencia a la actitud de un alumno a rechazar a sus compañeros de clase, así tanto más sea el número de rechazos por encima del límite superior, debe ser considerado como significativo de un rechazo del grupo y aún no desea mantener relaciones; en tanto menor sea por debajo del límite inferior, este será ausencia de rechazo, lo cual no significa deseo de comunicación.
- La popularidad.- Hace referencia al nivel de aceptación que un alumno tiene dentro del grupo escolar, a su forma de ser entre los compañeros de clase depende por tanto de las elecciones que éste ha recibido.

  También hace referencia a una popularidad negativa (Sn). Pues hace referencia al nivel de antipatía que un alumno tiene dentro de clase, depende de los rechazos que éste reciba.

  Según el número de elecciones o rechazos. Cabe distinguir tres tipos sicométricos diferentes:

  a. **El popular.-** Cuyo Sp es significativamente alto. Dentro de los populares se denomina “estrellas” a aquellos que polarizan junto a sí más elecciones.
  b. **El aislado o rechazado.**- Es aquel individuo que significativamente es poco elegido y además no es rechazado.
  c. **Los olvidados.**- Que poseen un Sp no significativo.

1.2. Bases conceptuales

1.2.1. SOCIOMETRÍA.- Su fundador, Jacobo L. Moreno, lo refiere como “el estudio de organización y evolución de los grupos y de posición que en ella ocupan los individuos, prescindiendo de la estructura interna de cada individuo”

"Es un método que se encarga de las interrelaciones de los individuos, las personas participantes exteriorizan o implican preferencias unas con respecto a otras". (KOIN, René. (1973) Tratado de sociología empírica. Ed. Tecnos Madrid.)

1.2.2. **TEST SOCIOMÉTRICO.-** Es una herramienta que permite conocer el estatus sociométrico de una persona -en qué medida es aceptada o rechazada en un grupo-, así como las relaciones entre ellas y la estructura del grupo.

1.2.3. **PSICOSOCIAL.**- Palabra compuesta de dos términos psíquico y social, se utiliza para referirse a las características psicológicas que se manifiestan a través de las relaciones sociales.

1.2.4. **SOCIALIZACIÓN.**- Proceso mediante el cual un individuo se incorpora a un grupo o adquiere las normas o costumbres sociales de los grupos al que pertenece.

1.2.5. **INADAPTACION ESCOLAR.**- Es la mala integración del niño dentro del grupo de la escuela. La falta de amigos.

1.2.6. **TELE.**- Es un tipo de relación, es la más pequeña unidad de sentimiento, viene a ser una elección o rechazo.

El tele es la comunicación recíproca abierta, real que puede existir entre los individuos. Es el factor de cohesión de los grupos. El tele puede ser positiva (atracción reciproca) o negativa (rechazo reciproco). (MORALEDA, 1978).

1.2.7. **ESTATUS.-** Es la posición que un individuo ocupa en una determinada sociedad.

1.2.8. **TEST.**- Prueba que valora o evalúa las aptitudes innatas o aprendidas de una persona con el fin de prever su comportamiento en el futuro.

1.2.9. **JUEGO.-** Es una actividad de ocio en la que participan uno o varios jugadores. Su objetivo principal es entretener y divertir a los jugadores. No obstante, los juegos pueden ser instructivos, ayudar a la estimulación física y cerebral y favorecer el crecimiento de las capacidades psicológicas y prácticas.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

El diseño más adecuado para este tipo de estudio es CUALITATIVA – DESCRIPTIVA – PROPOSITIVA, cuyo esquema es el siguiente.

GRUPO	OBSERVACIONES			
M_1	X_1	X_2	X_3	X_4

Donde:

M_1 = Muestra

X_1, X_2, X_3 y X_4 = Preguntas formuladas en el test sociométrico.

El diseño implica que la muestra consta de un solo grupo de control en el que se han realizado cuatro observaciones correspondientes a las preguntas del test sociométrico.

Para recopilar la información se ha utilizado la observación indirecta, plasmados a través del resultado del Test Sociométrico. Que es un instrumento que nos ha permitido medir los tipos sociométricos o psicosociales. Los resultados del Test Sociométrico van en un cuadro de doble entrada denominada Matriz Sociométrica; donde aparecen los criterios sociométricos ponderados. Estas ponderaciones hacen posible establecer los valores sociométricos, los mismos que son fundamentales para establecer la significación estadística a fin de lograr la clasificación del grupo de acuerdo a los tipos psicosociales.

2.2. **POBLACIÓN**:

Para la realización del presente trabajo de investigación se ha considerado como población a todos los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria

de la Institución Educativa Nº 80643 del caserío de Malcamachay en el año 2011; que son un número 22.

2.3. **MUESTRA**:

Para el tamaño de la muestra se ha considerado a toda la población, la cual está formada por 22 estudiantes con un margen de error del 0%; quedando especificada en el siguiente cuadro. A continuación, se detalla la muestra según su género:

GÉNERO		TOTAL
HOMBRES	MUJERES	
10	12	22

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

2.4.1. TÉCNICAS:

Para la recolección de los datos se ha utilizado la técnica de la observación indirecta, quien se concretó a través de los resultados del Test Sociométrico.

El Test sociométrico fue propuesto por Mariano Moraleda en su libro “Socio diagnóstico del aula”; en el cual se plantea un objetivo, cuatro preguntas referidas a elecciones y rechazos expresados por los individuos en estudio. Cada elección o rechazo, es ponderado con valores de 5 para la primera elección, 4 para la segunda elección, 3 para la tercera, 2 para la cuarta y 1 para la quinta y las demás. Dicho instrumento fue aplicado a los niños y niñas materia de estudio.

2.4.2. INSTRUMENTOS:

Como instrumento para recopilar los datos se ha utilizado el TEST SOCIOMÉTRICO, en el que se plasma lo siguiente:

- Objetivo.
- Datos generales.
- Un cuestionario de cuatro interrogantes que tienen que ver con elecciones y rechazos expresados por los individuos en estudio.
- Una escala de valoración a ser utilizada en la matriz sicométrica para el procesamiento de datos.

2.5. ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS:

Para el procesamiento de los datos se ha utilizado la matriz sociométrica, que es un cuadro de doble entrada en la cual aparecen los sujetos identificados con las tres primeras letras de su nombre y en caso que se repita el nombre se escoge las dos primeras letras del nombre y las dos primeras letras del apellido, caso que no se ha dado en nuestra matriz.

Estos nombres aparecen en la matriz, en las líneas de las ordenadas, como "sujetos lectores" y en las líneas de las abscisas, la misma lista de alumnos considerados como "sujetos elegidos". Para la lista de alumnos se ha considerado primero a los hombres luego a las mujeres en orden alfabético. Después de ubicar las ponderaciones arriba mencionados, y colocados los criterios a evaluar; pasamos a encontrar la significación de estos valores sociométricos con ayuda de la probabilidad teórica al azar que consiste en los siguientes pasos:

- Cálculo de la media de elecciones por la fórmula.

$$d = \frac{\sum Sp}{N}$$

Donde:

Sp = número de elecciones.

N = total de miembros del grupo.

- Cálculo de la probabilidad de un elector "S" escoja a otro individuo "R" en "d" elecciones.

$$P = \frac{d}{N-1}$$

- Cálculo de la probabilidad inversa, esto es “S” no escoja a “R” en “d” elecciones.

$$q = 1 - p$$

- Cálculo de la media (M), la desviación típica (o) y la asimetría (a) del que se busca la significación por las fórmulas siguientes:

$$M = p\ (N - 1)\ ;$$

$$O = \sqrt{(N - 1)pq}\ ;$$

$$A = \frac{q-p}{O}$$

- En tanto a la puntuación estándar de una probabilidad viene dada por la fórmula:

$$X = M \pm to$$

Donde:

X = Valor Sociométrico que se busca.

M = Mediana.

t = El índice correspondiente a la probabilidad de una asimetría determinada.

o = desviación típica o estándar.

La fórmula anterior nos da dos resultados:

- Uno superior: X = M + to
- Otro inferior: X = M – to

- El valor de "t" se obtiene de las tablas de Salvosa, las cuales están diseñadas con un margen de error del 5%, suficiente para un test sociométrico estándar.
- Los valores del test que son iguales o superiores al límite superior se consideran significativamente positivos, indicando que los alumnos seleccionados son populares en términos psicosociales.
- Los valores iguales o inferiores al límite inferior se consideran significativamente negativos, lo que señala que los alumnos seleccionados son aislados.
- Los valores situados entre ambos límites no tienen significancia, es decir, las elecciones recibidas no permiten clasificarlos de manera concluyente.

CAPÍTULO III
RESULTADOS

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL TEST SOCIOMÉTRICO APLICADO.

MATRIZ SOCIOMÉTRICA A SER UTILIZADO EN EL PROCESAMIENTO DE LOS DATOS

(ELECCIONES)

	ABR	DAN	DEN	DEY	DIL	JOL	LEO	MAR	WAL	YER	AND	BEN	CLA	ELI	EME	FIO	ISA	MEL	OLG	REG	ROC	SAN	Ep	Ip
ABR			3( )		5( )		4( )			( )	2								1		( )	1	6	5
DAN					5( )	( )	( )	4( )	3( )	2								( )					4	6
DEN	5( )					4( )	2( )		3( )	( )	( )		( )						1			1	6	7
DEY		3	( )		( )	5( )	4( )		( )										1			2	5	5
DIL	4( )	1		( )		( )	5( )	3( )		2( )	1							( )	1( )			1( )	8	9
JOL	( )	2		5( )	( )		4( )			3( )		( )						( )	1				5	7
LEO	3( )	( )	4( )	1	5( )	( )				1									2( )			1( )	7	7
MAR		5( )			3( )				4( )									2( )	1				5	4
WAL		4( )	3	( )	1	2( )	( )			5( )							( )			( )			5	7
YER	( )	4			3( )	5( )	4( )		( )		( )	1				1	( )			2( )			7	8
AND	1( )						( )					4( )	( )		5( )				3		1	2( )	6	6
BEN			( )				( )						4( )	5( )		3	2( )		1( )				5	6
CLA							1( )			( )	5( )	( )		2( )			2( )				3( )	4( )	5	7
ELI										( )	2( )	3( )	( )		( )	1	4			5( )		1	5	6
EME	1				1( )	( )	1( )				5( )					4( )	3( )			2			7	6
FIO					( )		1		( )	1( )		( )		4( )			3( )			5( )		2	6	7
ISA											( )	( )		5( )		4( )		2	( )	2( )	1		5	6
MEL		( )			1( )		1( )					1( )	3	2		3( )	4			5( )	( )		8	7
OLG	1	( )	1		1( )		2( )				3( )	( )		( )				4( )			1	5( )	8	8
REG									1	1( )					2	5( )	4( )	( )			3( )		6	5
ROC	1										5( )		( )			1	2( )	( )	3( )			4( )	6	6
SAN	2( )				1		1( )				5( )		( )					( )	3( )		4( )		6	7
SpVal	18	18	11	6	26	16	30	7	11	15	28	10	5	18	7	22	22	8	18	21	13	24		
Sp	8	5	4	2	10	4	12	2	4	6	8	4	2	5	2	8	7	3	11	6	6	11		
Pp	7	6	5	5	12	8	15	2	7	10	9	9	6	5	4	5	7	8	6	8	5	6		

Nota. Test Sociométrico elaborado y aplicado por el autor de la tesis: Determinar las características psicosociales de los alumnos (ELECCIONES)

- Observando la matriz, nos damos cuenta que en el cuadrante superior izquierdo y en el cuadrante inferior derecho, las elecciones están muy agrupadas, esto expresa que hay muy poca relación entre niños y niñas. Pues por parte de los niños existen elecciones a Olga quien es la más elegida, seguidos de Sandi y

Andrea; y por parte de las niñas a Leodán uno de los más elegidos; seguidos de Abraham y Dilter.

Esto nos llama la atención y nos planteamos la siguiente pregunta para la reflexión: ¿será que la falta de capacidad para relacionarse con el otro sexo, influye en la popularidad de los niños y niñas en estas edades?

- De acuerdo a los cálculos de Sp (elecciones recibidas), SpVal (ponderado de elecciones), Ep (elecciones emitidas). Observamos que:
  - Los más elegidos son: Leodán. Andrea, Dilter, Sandi, Fiorela, Isabel y Reginia.
  - Los pocos elegidos son: Emelda, Marqruines, Deymar, y Claudia; quienes son casos de consideración, puesto que solo recibieron dos elecciones.
  - Marquines y Emelda; solo esperan ser elegidos por dos y cuatro de sus compañeros respectivamente.
- De los cálculos Pp (percepción de elecciones) e Ip (impresión de elecciones), se tiene las siguientes observaciones:
  - Es asintomático que Marquines, quien cree que será elegido por 4 de sus compañeros; sin embargo, solo 2 de sus compañeros esperan que él las elija. Lo contrario sucede con Leodán, quien cree que será elegido por 7 compañeros. Pero, son 15 estudiantes que esperan que él las elija.
  - También es bueno resaltar, que hay 12 y 10 alumnos que esperan que Dilter y Yerson las elijan respectivamente.

3.2. SIGNIFICACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA SOCIOMATRIZ (ELECCIONES)

Hallamos la significación de los principales valores individuales, con la ayuda del cálculo llamado “probabilidad teórica del azar”. Tenemos:

- SIGNIFICADO DE LAS ELECCIONES RECIBIDAS (Sp).
  - Cálculo de la media de elecciones.

$$d= \frac{\sum Sp}{N}$$

$$d= \frac{131}{22}$$

$$d=5,9$$

  - Cálculo de probabilidad “S” escoja.

$$p= \frac{d}{N-1}$$

$$p= \frac{5,9}{21}$$

$$p=0,2$$

  - Cálculo de probabilidad inversa “S” n o escoja.

$$q = 1-p$$

$$q = 1- 0,2$$

$$q = 0,8$$

  - Cálculo de la media.

$$M =p (N – 1)$$

$$M = 0,2 (21)$$

M = 4.2

- Desviación típica.

o = $\sqrt{(N-1)pq}$

o = $\sqrt{21(0.2)(0.8)}$

o= $\sqrt{3.36}$

o= 1.8

- Asimetría.

a = $\frac{q-p}{O}$

a = $\frac{0.8-0.2}{1.8}$

a = $\frac{0.6}{1.8}$

a = 0,3

- Puntuación estándar (valor sociometrico).

X = M ± to

Límite superior.

X = M + to

X = 4.2 + (1.73) 1.8

X = 7.31

Límite inferior.

X = M - to

X = 4.2 – (1.56) 1.8

X = 1,39

NIVEL DE SIGNIFICACION Sp en P.0.5		
ALTOS = 7.31	NO SIGNIFICATIVOS	BAJOS = 1,39
LEO – OLG –SAN – DIL – FIO – ABR	Todo el resto del grupo	No existe ningún alumno que se encuentre en este nivel de significación de Sp

- SIGNIFICADO DE LA EXPANSIVIDAD DE ELECCIONES (Ep).

Los parámetros de Ep son los mismos que de Sp, por tanto:

Límite superior = 7.3

Límite inferior = 1.3

NIVEL DE SIGNIFICACIÓN DE Ep en P.05		
ALTA = 7.3	NO SIGNIFICATIVOS	BAJA = 1.3
DIL – OLG	Todos los integrantes del grupo.	No existe ningún alumno que se encuentre en este nivel de significación de Ep.

3.3. **ANÁLISIS DE LA MATRIZ SOCIOMÉTRICA UTILIZADA EN EL PROCESAMIENTO DE LOS DATOS** (RECHAZOS)

	ABR	DAN	DEN	DEY	DIL	JOL	LEO	MAR	WAL	YER	AND	BEN	CLA	ELI	EME	FIO	ISA	MEL	OLG	REG	ROC	SAN	En	In
ABR		2( )		4( )		3		5	( )				1	( )	( )								5	5
DAN			2	1							( )	1	5( )		4( )		1		( )	3( )		( )	7	6
DEN					3( )			2						4	5( )	( )					1		5	3
DEY								5( )		1	( )		4( )	2	1					3			6	3
DIL			5( )						4( )			( )	3	2	( )					1			5	4
JOL			5					4( )	3		( )		2	1				( )		1			6	3
LEO								5( )	4				3( )							2			4	2
MAR			5( )				1( )			1			4( )	2		( )				3		( )	6	5
WAL	( )											2	5( )	4	3							( )	4	3
YER			2					3					5( )	( )	4			( )					4	3
AND			3( )					5( )	4							( )	( )						3	4
BEN		3			( )	( )		5	4		( )							( )		2		( )	4	5
CLA	( )		4	( )		1		3	1( )						2			( )		5			6	4
ELI	( )		4				( )	5										( )	3		( )		3	4
EME	( )	3	4	5				2	( )	( )		1( )	1						( )		( )		6	6
FIO		4	3	2( )		( )		5			( )		1					( )					5	4
ISA	( )	3( )		1	( )	2	( )	5					4		1								6	4
MEL	( )		4	1		2	( )	5	3	( )			1		1								7	3
OLG		( )		3( )		2		5( )	1				4		1					1( )			7	4
REG	( )	4( )	5( )	3	1( )		( )	2			( )		1( )									( )	6	8
ROC		3	4( )	2	( )	( )	( )	5( )	1	( )			1		1					1			8	6
SAN		2( )	5	1( )		( )		4	3( )				1	1		( )							7	5
SnVal	0	25	55	23	4	10	1	75	28	2	0	4	46	18	23	0	1	0	3	22	1	0		
Sn	0	8	14	10	2	5	1	18	10	2	0	3	17	7	10	0	1	0	1	10	1	0		
Pn	7	5	5	5	5	4	6	6	5	3	6	2	7	2	4	4	1	6	2	2	2	5		

Nota. Test Sociométrico elaborado y aplicado por el autor de la tesis: Determinar las características psicosociales de los alumnos (RECHAZOS)

- En los cálculos de Sn (rechazos recibidos); SnVal (ponderado de rechazos), En (rechazos emitidos): las observaciones con respecto a estos datos son:
  - Los alumnos más rechazados son: Marquines, Claudia, Denis, Waldir, Emelda, Deymar y Reginia.

- Los menos rechazados son: Abraham, Andrea, Fiorela, Melisa y Sandi.
- Rocio en la niña que más rechazos emite, son 8 compañeros a quien ella no le gustaría tener ninguna amistad; seguida de Daniel, Melisa, Olga y Sandi; quienes rechazan a 7 de sus compañeros cada uno.

✦ De los cálculos Pn (percepción de rechazos), In (impresión de rechazos), observando la matriz tenemos lo siguiente:

- 7 alumnos creen que serán rechazados por Abraham y Claudia 6 por Leodán, Marquines, Andrea y Melisa.
- Leodán, creen que solo 2 de sus compañeros la rechazarían.

SIGNIFICACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA SOCIOMATRIZ (RECHAZOS)

Hallamos la significación de los principales valores individuales, con la ayuda del cálculo llamado “probabilidad teórica del azar”. Tenemos:

✦ SIGNIFICADO DE LOS RECHAZOS RECIBIDOS (Sn).

- Cálculo de la media de rechazos.

$$\mathrm{d} = \frac{\sum \mathrm{Sn}}{\mathrm{N}}$$

$$d = \frac{110}{22}$$

d = 5

- Cálculo de la probabilidad “S” no escoja.

$$\mathrm{P} = \frac{\mathrm{d}}{\mathrm{N}-1}$$

$$\mathrm{P} = \frac{5}{21}$$

P = 0.2

- Cálculo de la probabilidad inversa “S” escoja.

$$q = 1 - p$$

$$q = 1 – 0.2$$

$$q = 0.8$$

- Cálculo de la media.

$$M = P (N - 1)$$

$$M = 0.2 (21)$$

$$M = 4.2$$

- Desviación típica.

$$o = \sqrt{(n - 1)pq}$$

$$o = \sqrt{(21)(0.2)(0.8)}$$

$$o = \sqrt{3.36}$$

$$o = 1.8$$

- Asimetría.

$$a = \frac{q - p}{o}$$

$$a = \frac{0.8 - 0.2}{1.8}$$

$$a = \frac{0.6}{1.8}$$

a = 0,3

- Puntuación estándar (valor sociometrico).

X = M ± to

Límite superior.

X = M + to

X= 4.2 + (1.73)1.8

X= 7.3

Límite inferior.

X = M - to

X = 4.2 – (1.56) 1.8

X = 1.3

NIVEL DE SIGNIFICACIÓN DE Sn en P.05		
ALTOS = 7.3	NO SIGNIFICATIVOS	SIGNIFICACIÓN BAJA = 1.3
DAN – DEN – DEY – MAR – WAL – CLAU – EME – REG	Todo el resto del grupo.	ABR – LEO – AND – FIO – ISA – MEL – OLG – ROC – SAN

✦ SIGNIFICADO DE LA EXPANSIVIDAD DE RECHAZOS (En)

Los parámetros de este valor son los mismos de Sn, así el límite superior e inferior son como se presentan a continuación.

Límite superior = 7.3

Límite inferior = 1.3

NIVEL DE SIGNIFICACIÓN DE En en P.0.5		
ALTOS = 7.3	NO SIGNIFICATIVOS	BAJOS = 1.3
ROC	Todo el resto del grupo.	No existe ningún alumno que se encuentre comprendido entre este nivel.

3.4. ANÁLISIS Y RESULTADOS:

El análisis de los resultados nos ha permitido clasificar al grupo de acuerdo a los tipos psicosociales. Así tenemos la siguiente clasificación:

3.4.1. CLASIFICACIÓN SOCIOMÉTRICA DE LA MUESTRA:

- Son populares.- Aquellos con un Sp (conjunto de elecciones recibidas) iguales o mayores a 7.3 de significatividad. Dentro de esta significación tenemos a los siguientes alumnos:

  Leodán (12)
  Olga (11)
  Sandi (11)
  Dilter (10)
  Fiorela (8)
  Abraham (8)

- Son rechazados o aislados.- En este tipo psicosocial tenemos a los alumnos cuyo Sn es igual o superior a 7.3 de significatividad. Observando la matriz sociométrica tenemos a los siguientes alumnos:

  Marquines (18)
  Claudia (17)
  Denis (14)
  Deymar (10)
  Waldir (10)
  Emelda (10)
  Reginia (10)
  Daniel (08)

- Son olvidados.- En esta clasificación se encuentran los sujetos cuyo Sp (elecciones recibidas) es igual o inferior a 1.3

  En este grupo de los tipos psicosociales No existe ningún alumno que se encuentre en este nivel de significación de Sp

3.4.2. CLASIFICACIÓN DE LA MUESTRA EXPRESADO EN PORCENTAJES

TIPOS SOCIOMÉTRICOS	FRECUENCIA	MUESTRA	%
Populares	6	22	27.2
Rechazados	8	22	36.3
Olvidados	0	22	0
TOTAL			63.5

De esta clasificación podemos afirmar:

- Que, del total de la muestra, el 27.2% se caracteriza por tener una personalidad del tipo popular.
- El 36,3% tiene características de una personalidad del tipo aislado o rechazado.
- Y alumnos con características de una personalidad considerados como olvidados no existe porcentaje.
- De lo ya mencionado, se llega a la conclusión que: El 63 % del grupo (muestra) tienen una significación estadística que nos ha permitido realizar su clasificación sociométrica; determinando los tipos psicosociales (popular, rechazado y olvidado), mientras que el 36.5% del grupo se encuentra dentro del nivel no significativo.

CAPÍTULO IV
DISCUSIÓN

Los resultados del test sociométrico permitieron clasificar al 63% del grupo con significación estadística, quedando 36.5% en nivel no significativo, es decir, sin evidencia suficiente para asignarle un tipo psicosocial con el criterio aplicado. Esto importa porque, cuando una proporción relevante del aula no se puede clasificar con claridad, suele sugerir patrones relacionales inestables o contexto dependientes (cambios según actividad, equipos, afinidades momentáneas), lo cual exige intervenciones que estabilicen normas de interacción y pertenencia.

En la clasificación lograda, se identificó 27.2% de estudiantes “populares” (n=6) y 36.3% “rechazados/aislados” (n=8), sin casos “olvidados”. Este perfil es especialmente relevante porque evidencia un aula con polarización relacional (un bloque con alta aceptación y otro con alta rechazabilidad), pero sin invisibilización completa (“olvido”). En términos prácticos, esto significa que el problema central no es la ausencia de vínculos, sino la calidad de los vínculos: existen interacciones, pero una parte de ellas se organiza alrededor del rechazo, la evitación o el conflicto.

Además, los estudiantes reconocidos como “populares” concentran un volumen alto de elecciones positivas (Sp ≥ 7.3), mientras que los “rechazados/aislados” concentran rechazos significativos (Sn ≥ 7.3). Esto es consistente con la literatura clásica de estatus sociométrico: el rechazo suele asociarse a conductas percibidas como disruptivas, baja cooperación o dificultades para sostener reglas compartidas, mientras la popularidad tiende a asociarse a habilidades sociales funcionales y reciprocidad. (Coie et al., 1982). Esto es importante porque la intervención basada en juegos no debería centrarse solo en “hacerlos jugar”, sino en cómo se estructura el juego para reconvertir patrones de relación (de oposición a cooperación, de exclusión a participación regulada).

Desde la teoría sociocultural, el desarrollo de funciones superiores (autorregulación, lenguaje social, control de impulsos, cooperación) ocurre primero en el plano interpsicológico (con otros) y luego se internaliza en el plano intrapsicológico (en el individuo). (Vygotsky, 1978). Esto explica por qué una estrategia centrada en juegos populares de la localidad tiene potencial psicosocial: el juego se convierte en un sistema de mediación donde los niños deben negociar reglas, turnos, roles, justicia y resolución de conflictos en tiempo real.

En un aula con un porcentaje alto de rechazo/aislamiento, la teoría vigotskiana sugiere que la mejora no proviene principalmente de discursos moralizantes, sino de situaciones sociales estructuradas donde los estudiantes practican cooperación con andamiaje docente (modelado, reglas explícitas, refuerzo de acuerdos, rotación de roles y apoyo entre pares). La clave está en diseñar juegos que creen oportunidades de zona de desarrollo próximo, es decir, tareas sociales ligeramente por encima de lo que el estudiante logra solo, pero alcanzables con apoyo. (Vygotsky, 1978). Porque el rechazo sociométrico no es solo “un rasgo del niño”, sino un resultado emergente de interacciones repetidas; por tanto, se modifica creando nuevas interacciones, más frecuentes y de mejor calidad.

Los juegos populares listados en la propuesta (por ejemplo “cuatro esquinas”, “pelota numerada”, “la soga”, “la gallinita ciega”, “el escondite”, entre otros) tienen ventajas críticas como la pertinencia sociocultural, pues al ser juegos de la localidad, activan familiaridad, motivación y sentido de pertenencia. Eso reduce barreras de entrada para estudiantes con menor aceptación, porque el recurso no es “extraño”. Alta densidad interactiva: muchos de estos juegos demandan coordinación, turnos, acuerdos, señales, autocontrol y reconocimiento del otro; es decir, variables directamente ligadas a la competencia social.

La evidencia del desarrollo infantil también respalda que el juego físico y social (incluyendo modalidades de persecución, equipos, reglas y “rough-and-tumble”

regulado) cumple funciones en la calibración de habilidades socioemocionales, siempre que exista contención normativa y supervisión pedagógica. (Pellegrini, 1998). Porque los juegos no solo “descargan energía”; bien conducidos, entrenan negociación, tolerancia a la frustración, lectura de señales sociales y control inhibitorio, que son precisamente dimensiones que suelen estar debilitadas en estudiantes con rechazo.

En los casos de estudiantes rechazados o aislados, el objetivo no debería ser “volverlos populares”, sino reducir las condiciones que producen rechazo y aumentar experiencias de aceptación mínima: ser elegidos, ser escuchados, completar tareas de equipo y aportar algo valorado. Un diseño de juegos con roles rotativos (capitán, árbitro, contador, guardián de reglas, cronometrador) reduce la exposición a la burla y reorganiza el prestigio, el reconocimiento deja de depender solo de fuerza física o carisma y pasa a depender de cumplimiento de reglas y contribución al grupo.

En un enfoque sociocultural, los estudiantes populares pueden convertirse en mediadores pares: ayudan a modelar lenguaje respetuoso, inclusión y resolución de conflictos. Sin embargo, esto requiere intencionalidad docente para evitar que “popularidad” se traduzca en dominancia o exclusión. Aquí, estrategias de aprendizaje cooperativo (interdependencia por individual y habilidades sociales explícitas) son útiles porque canalizan liderazgo hacia cooperación. (Johnson & Johnson, 1999).

Aunque esta tesis se enmarca en juegos populares con base sociocultural, el sentido de la propuesta converge con hallazgos robustos: las intervenciones escolares universales orientadas a fortalecer habilidades socioemocionales tienden a mejorar conducta prosocial y reducir problemas de conducta cuando se implementan con estructura, práctica guiada y continuidad. (Durlak et al., 2011). Porque el juego (como metodología) necesita condiciones de implementación (rutinas, reglas, retroalimentación) para producir cambios estables y no solo efectos momentáneos.

Asimismo, el uso de herramientas vigotskianas aplicadas a contextos educativos muestra que el aprendizaje mediado (andamiaje, autorregulación, lenguaje como herramienta) puede traducirse en comportamientos más adaptativos. (Bodrova & Leong, 1996/2007). En términos del aula estudiada, esto sugiere que el potencial transformador de los juegos populares no reside únicamente en “jugar”, sino en convertir el juego en escenario de aprendizaje social intencional.

Un punto crítico para la discusión es que el análisis presentado se apoya con fuerza en la **clasificación sociométrica** y la significación estadística de elecciones/rechazos. Esto es valioso para mapear la estructura del grupo, pero no explica por sí solo **las causas** del rechazo ni su relación con conductas observables específicas (por ejemplo, agresión, lenguaje ofensivo, incumplimiento de reglas, etc.). Por ello, la intervención con juegos debería acompañarse (idealmente) de:

1. registros sistemáticos de incidentes y acuerdos,
2. rúbricas de habilidades sociales (cooperación, autocontrol, empatía),
3. seguimiento de cambios en elecciones/rechazos (pre–post), y
4. análisis por género y subgrupos (sin estigmatizar).

CAPÍTULO V
PROPUESTA

5.1. PROPUESTA TEÒRICA

El proceso de apropiación de la realidad es crucial en las primeras etapas del desarrollo del niño, con el apoyo de la familia, el círculo del niño, la escuela y su entorno familiar y escolar. Esto contribuye a conformar la personalidad del niño, que se verá reforzada a lo largo de toda su vida. Para fomentar la apreciación de esos medios desde una edad temprana, en todas las actividades educativas y extraescolares debe hacerse hincapié en los recursos culturales de que dispone la comunidad.

Los educadores debemos estimular en los niños el reconocimiento de los principales valores artísticos de la localidad, utilizando para ello los recursos expresivos, desarrollar una correcta educación, con un conocimiento de lo nacional y lo local, así como inculcando en nuestros niños hábitos sanos constituye una necesidad para el progreso espiritual de los niños y niñas, los hace más sensibles ante todo lo bello en la vida y los educa de tal forma que pueden influir hasta en sus gustos, su comportamiento en sociedad, en sus normas de conducta, en su forma de vestir y hasta en la transformación de elementos relevantes de la cultura peruana y sus raíces que la hacen tan querido y en muchas ocasiones se dejan de lado en la educación de los niños el conocimiento de las tradiciones da la localidad que se pueden aprovechar para crear espacios de recreación.

Dada esta circunstancia, se sugiere utilizar los juegos populares locales como componente crucial para ayudar a mejorar los rasgos psicológicos de los niños que son, entre otras cosas, hostiles, insultones, malhablados, rígidos, callados e inquietos.

La novedad de la investigación radica en la puesta en práctica de juegos considerados populares de la comunidad en la que viven nuestros niños y niñas y con esto se crean opciones recreativas que ayudan a la formación de una personalidad acorde a los principios de la sociedad socialista.

5.1.1. LOS JUEGOS POPULARES EN LA VIDA DE LOS NIÑOS

Los términos “juegos populares” y “juegos tradicionales” suelen usarse indistintamente, aunque tienen diferencias. Los juegos populares reflejan las prácticas locales y son características de una región específica, mientras que los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación desde los ancestros, con frecuencia de manera universal. Algunos juegos pueden considerarse parte de ambas categorías. Según Santos y Correa (2003), los juegos populares tradicionales son actividades transmitidas oralmente, ejecutadas espontáneamente por los niños en cualquier entorno, sin requerir espacios, tiempos o materiales específicos, y muchas de estas formas han permanecido sin grandes cambios a lo largo de los siglos.

El juego es una expresión natural e indispensable en la vida del niño, tan esencial como el aire o la luz. A través del juego, el niño desarrolla sus instintos, moldea su carácter y fortalece su inteligencia, sentando las bases para su futuro. Hoy en día, se reconoce su valor educativo y formativo, elevando su importancia al nivel de un derecho fundamental, como lo son los derechos y libertades del niño, incluido su derecho a jugar libremente.

La cita martiana "los niños juegan como viven y jugando aprenden a vivir" resalta tanto la influencia de las condiciones socioeconómicas en el juego como su función educativa, que prepara a los niños para la vida. Aunque las motivaciones para jugar cambian con el tiempo, la necesidad de jugar permanece constante en todas las etapas de la vida.

5.1.2. JUEGOS INFANTILES: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS.

El juego es una actividad esencial y natural en los seres humanos, especialmente en la infancia, aunque su contenido varía según las influencias culturales de cada sociedad. Además, la capacidad de jugar trasciende la niñez, como se observa en actividades deportivas.

Hoy en día, se reconoce el juego como una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, dejando atrás la idea de considerarlo una simple "pérdida de tiempo". Su importancia radica en los múltiples beneficios que aporta:

- Medio de expresión: El juego es el lenguaje principal de los niños, permitiéndoles comunicarse con el mundo y expresar deseos, fantasías, temores y conflictos.
- Reflejo de su percepción: A través del juego, los niños revelan cómo se ven a sí mismos, a los demás y al entorno que los rodea.
- Preparación para el futuro: Les ayuda a procesar experiencias pasadas y presentes mientras se preparan para los desafíos futuros.
- Estímulo sensorial y creatividad: Enriquece los sentidos, fomenta la imaginación y canaliza su energía física y mental de manera positiva.
- Aprendizaje lúdico: Los niños asimilan mejor las lecciones cuando se divierten.

El juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades:

- Físicas: Correr, trepar, equilibrar.
- Lingüísticas: Balbucear, contar historias, interactuar verbalmente.
- Sociales: Cooperar, negociar, seguir reglas, compartir.
- Cognitivas: Categorizar, memorizar, resolver problemas.
- Emocionales: Fortalecer la autoestima y manejar los sentimientos.

También les enseña sobre:

- Ellos mismos: Sus habilidades, limitaciones, intereses y preferencias.
- Otras personas: Cómo relacionarse con niños y adultos.
- El entorno: Explorar, identificar peligros y límites.
- Sociedad y cultura: Roles, valores y tradiciones.
- Autocontrol: Perseverar, manejar contratiempos y aceptar derrotas.
- Toma de decisiones: Evaluar opciones y asumir consecuencias.

El juego evoluciona con las etapas del desarrollo:

- 0 – 1 año: Estímulo sensorial y exploración.
- 1-3 años: Juego físico, imaginativo y paralelo.
- 3-5 años: Actividades creativas, colaborativas y constructivas.
- 6-12 años: Juegos sociales con reglas, actividades escolares y competencias.

Además, el juego permite al docente observar y comprender las características de los estudiantes, como nerviosismo, agresividad o inflexibilidad, ofreciendo una oportunidad para corregir conductas negativas y fomentar hábitos positivos. Por ello, el profesor debe orientar el juego de manera estratégica para maximizar sus beneficios educativos.

5.1.3. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

El juego tiene un impacto directo en el crecimiento del niño, ya que le ayuda a conocer e identificar su entorno. Además, utiliza el arte para validar su personalidad dibujando y exponiendo sus fantasías, preocupaciones y ambiciones. Como estimula todos los órganos del cuerpo, el juego tiene un enorme valor educativo. Ejercita y refuerza las facultades psicológicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder

creador. En el leguaje, despierta el ingenio, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia, favorece la agudeza visual, táctil, y auditiva, aligera la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, el cual por su importancia se debe poner en práctica en todas las áreas del currículo.

5.1.4. OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

El uso de juegos en la educación tiene como objetivo fomentar valores y habilidades esenciales en los estudiantes, como la cooperación, el respeto mutuo, la confianza en sí mismos y el equilibrio entre liderazgo y obediencia. Estas actividades también ayudan a moldear comportamientos positivos al ofrecer experiencias alineadas con su nivel de desarrollo, preparándolos para trabajar en equipo, asumir responsabilidades y mejorar su interacción social.

Además, los juegos son una herramienta poderosa para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y el fortalecimiento de los valores morales. Proporcionan un espacio seguro para que los alumnos expresen sus emociones, se sientan motivados y mantengan un entusiasmo constante por aprender. Al integrar estas dinámicas, el aprendizaje se vuelve más activo, participativo y atractivo.

En este contexto, garantizar una educación de calidad implica diseñar clases que promuevan la colaboración, la igualdad y un ambiente acogedor donde los niños se sientan valorados y seguros, tanto dentro del aula como en otros espacios educativos. Los juegos, al combinar diversión y aprendizaje, se convierten en un medio efectivo para transformar la experiencia educativa en algo significativo y estimulante.

5.1.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

El juego es una actividad esencial en la infancia que se manifiesta a través de movimientos libres y espontáneos, algunos sin un propósito aparente y otros claramente orientados hacia un objetivo. Estas son sus principales características:

- Actividad libre y espontánea: El juego surge de manera natural, sin imposiciones externas. Si se realiza por obligación, pierde su esencia.
- Necesidad para el desarrollo integral: Es fundamental para el crecimiento físico, psicológico, social y educativo de los niños.
- Herramienta para identificar y corregir anomalías: A través del juego, se pueden detectar y trabajar problemas biológicos y sociales.
- Preparación y ejercicio: Para los niños, el juego actúa como una forma de preparación para la vida, siendo un ejercicio tanto físico como mental.
- Transformación de la realidad: Mediante el juego, los niños crean un mundo de fantasía, reinterpretando su entorno externo.
- Propósito mediato: Aunque no busca un objetivo inmediato, contribuye al desarrollo de habilidades y valores a largo plazo.
- Reflejo del comportamiento: Permite observar y analizar las conductas infantiles, incluyendo sus miedos, aspiraciones y actitudes, lo que lo convierte en una herramienta terapéutica útil.
- Fuente de satisfacción interna: El juego se realiza por el placer que genera en sí mismo, sin depender de recompensas externas.
- Lucha o representación simbólica: En ocasiones, el juego simula conflictos o representa situaciones de la vida.
- Subjetividad absoluta: Es una experiencia personal e independiente del mundo exterior, percibida únicamente por quien la vive.

5.1.6. FINES DEL JUEGO

El movimiento y la actividad lúdica son esenciales para el desarrollo físico y emocional de los niños. Los juegos permiten experimentar alegría, aliviar tensiones, desconectarse momentáneamente de la realidad y superar emociones negativas como tristeza, frustración o dolor.

En el ámbito educativo, el objetivo principal es preparar a los niños para la vida, asegurando que la escuela refleje la sociedad en la que se integrarán, promoviendo así una adaptación adecuada a su entorno. Además, debe fomentar la igualdad y la convivencia.

Los fines específicos del juego en la formación infantil incluyen:

- Reducir el estrés y favorecer el equilibrio emocional.
- Identificar y desarrollar las habilidades individuales y grupales.
- Actuar como una fuente de creatividad, logros y motivación.
- Promover el crecimiento y el desarrollo integral de los niños.

5.1.7. EL JUEGO EDUCATIVO

El juego educativo es un valioso factor de ayuda para la educación de los niños, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmando su individualismo, socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo de las actividades educativas en las diferentes áreas del currículo en forma activa.

Dado que ilustran eficazmente los numerosos procesos de aprendizaje y funcionan como fuente constante de motivación, los juegos mantienen una estrecha relación con los planes de estudios. A medida que la ciencia y la tecnología han ido progresando, se ha determinado que la integración de los juegos en las actividades educativas ha supuesto una importante ayuda cognitiva, psicosocial y psicomotriz para el crecimiento general del alumno.

a) La disciplina en los juegos

A los niños en grados superiores les encantan las reglas porque estas les ayudan a afirmar su voluntad, autonomía y sentido de pertenencia. Sin embargo, aprender a seguir reglas requiere tiempo y práctica, especialmente en el contexto escolar, donde el docente utiliza los juegos para inculcar disciplina. Este proceso comienza con una demostración por parte del profesor y se refuerza mediante la participación activa y constante de los estudiantes.

b) Formación de hábitos a través del juego

El juego es una herramienta clave para que el docente observe y forme hábitos en sus estudiantes. Durante el recreo, considerado un "laboratorio psicológico", los niños revelan su carácter: pueden ser obstinados, rencorosos, generosos o egoístas. Este es el momento ideal para que el profesor identifique estas disposiciones y brinde orientaciones que moldeen su personalidad, preparándolos para enfrentar la vida con seguridad.

Los juegos también reflejan diferencias entre niños y niñas. Mientras que las niñas suelen preferir actividades tranquilas como saltar soga o jugar yaces, los niños tienden a realizar juegos más activos como fútbol, carreras o luchas. Sin embargo, tanto en niños como en niñas, los juegos influyen en su actitud y en la adquisición de buenos hábitos, dependiendo de su educación.

c) El juego y el desarrollo integral del niño

A través del juego, el niño desarrolla diversas habilidades:

- Desarrollo motor: manipula objetos, explora su entorno y comprende relaciones de causa y efecto. Aprende sobre tamaño, color, textura, semejanzas y diferencias, fortaleciendo su memoria y creatividad. Además, el juego fomenta la función simbólica, clave para comprender conceptos abstractos y operaciones mentales.

- Desarrollo del lenguaje: El juego estimula la comunicación oral, permitiendo al niño nombrar objetos, crear rimas, realizar sonidos, cantar y expresar ideas. Esto fortalece sus habilidades de comunicación y expresión.
- Desarrollo social: Jugar facilitar la integración social, enseñando control social, roles familiares y habilidades comunicativas verbales y no verbales. Además, el niño aprende a reconocer y expresar emociones, así como a identificar cuándo y dónde es apropiado jugar.
- Desarrollo emocional: Durante el juego, el niño descubre sus preferencias, fortalece su autoconocimiento y ejercita su imaginación y creatividad. Estas experiencias contribuyen a una mejor comprensión de sus características personales y temperamentales.

5.1.8. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS

En las pedagogías modernas, el juego se valora como una herramienta esencial para el aprendizaje, destacando su impacto positivo en el desarrollo de los niños. Por esta razón, el docente debe incorporar la disciplina en las actividades lúdicas, diseñándolas cuidadosamente para cumplir objetivos educativos. Para que el aprendizaje sea significativo, es crucial que el profesor participe activamente en el juego, poniéndose al nivel de los niños y reviviendo aspectos de su propia infancia. Esto requiere abandonar las restricciones de una mentalidad adulta rígida, permitiendo una conexión auténtica.

Para aplicar los juegos de manera efectiva, es necesario planificarlos adecuadamente, asegurarse de contar con los materiales necesarios y explicar las reglas con claridad, ubicando a los participantes en posiciones que faciliten su comprensión y participación. El docente debe ubicarse en un lugar donde sea visible y audible para los niños.

Durante la ejecución, las correcciones deben ser mínimas, procurando que el juego mantenga su carácter divertido y dinámico. El docente debe integrarse como un participante más, evitando cualquier gesto de desaprobación que pueda desmotivar a los niños. Si el juego pierde interés, debe concluir de manera adecuada. Finalmente, es importante realizar una evaluación reflexiva con los niños, utilizando auto

Los juegos pueden clasificarse en individuales, cuando el niño juega solo, y sociales, cuando interactúa con otros. Ambos tipos son fundamentales para el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, siempre que sean conducidos con planificación, entusiasmo y una actitud.

a) El juego individual.

El juego individual se desarrolla en distintas etapas, comenzando con el juego con los propios miembros, donde el niño explora los movimientos de su cuerpo, brazos, manos y dedos, sometiéndolos a diferentes pruebas. Luego pasa al juego con objetos, en el que el niño manipula intensamente su entorno, guiado por la vista y la interacción con figuras como padres o cuidadores, marcando el inicio de la etapa del juguete. Posteriormente, surge el juego de imitación, en el que el niño recrea movimientos y actitudes de adultos como padres y profesores. Finalmente, aparece el juego de ficción alrededor de los 6 años, cuando el niño adquiere la capacidad de representar roles sociales y participar en actividades con otros niños, como jugar con carros, juguetes o realizar juegos educativos en la escuela. Estas etapas contribuyen al desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, preparando su aprendizaje y su interacción con los demás.

b) Juego social.

El juego social comienza alrededor de los 6 años, cuando el niño desarrolla la capacidad de interactuar con otros en actividades lúdicas y desempeñar roles sociales. Este tipo de juego fomenta la cooperación, la comunicación y la integración en su entorno, ayudándolo a entender y practicar las normas de convivencia mientras fortalece sus habilidades sociales y emocionales.

5.1.9. JUEGOS POPULARES DE LA LOCALIDAD:

En la zona (objeto de estudio) se practican numerosos juegos recreativos que nos ayudarán a potenciar los rasgos psicológicos de los alumnos de cuarto curso de primaria. A continuación se describe cada uno de ellos, ordenados de la siguiente manera:

- **JUEGOS SOCIALES**

❖ Pelea de Gallitos

Este juego se utiliza como actividad de precalentamiento y tiene como objetivo fortalecer la fuerza y el equilibrio de los participantes. No se requiere ningún material para llevar a cabo. Se organiza formando dos filas de alumnos, ubicados frente a frente, con una distancia de dos metros entre las parejas y tres metros entre los integrantes de cada fila. Los jugadores se colocan en cuclillas con los brazos extendidos y las palmas hacia el frente.

Al iniciar, los participantes avanzan saltando hacia sus oponentes y empujan con las palmas de las manos, intentando hacer que el contrincante pierda el equilibrio. Si un jugador se levanta o toca el suelo con algo diferente a las plantas de los pies, queda eliminado. Los jugadores

pueden esquivar saltando hacia atrás oa los lados. El juego puede repetirse varias veces, permitiendo la rotación de los participantes.

❖ Cuatro Esquinas

Este juego fomenta la destreza y la velocidad. Se necesita disponer de cuatro objetos (sillas, piedras u otros) para marcar las esquinas de un cuadrado, y se lleva a cabo en un patio o campo deportivo. Participan cinco jugadores: cuatro ocupan las esquinas y uno se sitúa en el centro.

El jugador central inicia el juego dando tres palmadas, tras lo cual los jugadores de las esquinas deben cambiar de lugar rápidamente entre ellos. Mientras tanto, el jugador del centro intenta ocupar una esquina libre. Si lo consigues, reemplaza al jugador que perdió su sitio. El juego continúa con los roles intercambiados, manteniendo la dinámica y la agilidad de los participantes.

❖ Ratón Atado

Este juego se centra en desarrollar la habilidad y la destreza de los participantes. Se necesita una cuerda de cinco metros y un pañuelo para vendar los ojos. En el centro de un círculo formado por los demás jugadores, se colocan dos participantes: uno con los ojos vendados (el gato) y otro sin venda (el ratón). Ambos están atados a los extremos de la cuerda.

El juego comienza cuando se da la señal, y el ratón empieza a moverse dentro del círculo mientras el gato intenta atraparlo. El ratón puede emitir gritos ocasionales para orientar al gato. Si el gato logra atraparlo, ambos jugadores son reemplazados por una nueva pareja seleccionada por el

gato. Si el ratón no es atrapado en tres minutos, ambos salen del juego y se da paso a otra pareja.

❖ Pelota Numerada

Este juego promueve la rapidez y la coordinación en equipo. Se necesitan dos pelotas y un espacio de 15 a 20 metros de largo. Los jugadores se dividen en dos equipos de cinco o seis integrantes, quienes forman columnas paralelas frente a una línea de lanzamiento. Cada jugador recibe un número, y al frente de cada columna se ubica un lanzador con una pelota.

El líder del juego menciona un número al azar, y los lanzadores tienen dos segundos para lanzar la pelota al jugador correspondiente en su equipo. Los jugadores de la columna deben agacharse para permitir el pase libre. Si el jugador indicado atrapa la pelota, su equipo suma un punto y él toma el lugar del lanzador. Si el lanzador demora más de dos segundos, no se suma el punto. Gana el equipo que obtenga más puntos al finalizar el tiempo asignado.

❖ La Batalla de Fronteras

Este juego de potencia y lucha se realiza en un patio o terreno llano y no requiere materiales. Se divide a los jugadores en dos equipos de 8 a 12 integrantes cada uno, ubicándolos a ambos lados de una línea de 8 metros de longitud. Los participantes se organizan por parejas enfrentadas, tomándose de las manos en la línea divisoria.

El objetivo es jalar al contrincante con fuerza para hacerlo cruzar la raya hacia el territorio opuesto. Si un jugador cruza la línea, queda prisionero del

equipo contrario. El juego se repite tres veces, y el equipo con más prisioneros al finalizar se declara ganador, fomentando el trabajo en equipo y la fuerza física.

- **Juguemos al Espejo**

Este es un juego simple y dinámico que fomenta la atención y la capacidad de imitación. Un participante lidera el juego mencionando una parte del cuerpo que los demás deben tocar, mientras todos imitan el movimiento indicado.

El líder también puede realizar movimientos incorrectos con el propósito de confundir a los demás, como decir “mano” pero tocarse los pies. El juego sigue hasta que todos puedan participar, promoviendo la concentración y la diversión a través de la interacción grupal.

- **La Caza de Cabritos**

Este juego al aire libre combina ejercicio físico y orientación auditiva. Se divide a los jugadores en dos equipos: pastores y cabritos. Los cabritos se esconden mientras los pastores esperan diez minutos para iniciar la búsqueda. Durante el juego, los cabritos deben emitir un silbido cada dos minutos para guiar a los pastores.

El juego tiene una duración de 30 minutos. Los pastores ganan si encuentran a más cabritos en el tiempo establecido. Por otro lado, los cabritos ganan si logran permanecer ocultos hasta el final, promoviendo la agilidad, el sigilo y la percepción auditiva.

- **El León y las Ovejas**

Este juego de persecución activa fomenta el trabajo en equipo. Se elige a un jugador como león y a los demás como ovejas, que forman una columna sujetándose de las caderas. El primer jugador de la fila actúa como guardián, protegiendo a las ovejas del león, quien intenta atrapar a la última oveja de la fila.

El guardián puede bloquear al león extendiendo los brazos, pero no está permitido usar las manos para sujetarlo. Si el león atrapa a la última oveja, gana la partida. Posteriormente, los roles de león, guardián y oveja se rotan, permitiendo la participación equitativa y fomentando la coordinación grupal.

❖ Chicote Caliente

Este juego de persecución y coordinación motora se realiza al aire libre y requiere de un cordón suave. Un jugador, seleccionado por sorteo, esconde el cordel mientras los demás se esconden también. Una vez que el cable está oculto, el jugador llama al resto para que comiencen a buscarlo.

Los participantes son guiados mediante indicaciones de “caliente” o “frío” según se acerquen o alejan del cordel. El primero en encontrar utiliza el cordel para perseguir al resto, golpeándolos suavemente mientras intenta regresar a sus escondidos para salvarse. Este juego combina velocidad, percepción y estrategia, garantizando diversión y actividad física.

❖ El Cazador y los Zorros

Este juego al aire libre es ideal para grupos grandes de 12 a 30 jugadores. Antes de comenzar, se designan dos roles: un cazador y su ayudante,

conocido como el perro. Estos se ubican en un extremo del campo de juego, mientras que los demás participantes, representando a los zorros, se dispersan por toda el área. El objetivo de los zorros es evitar ser cazados.

Al dar la señal de inicio, el cazador y su ayudante comienzan a perseguir a los zorros, quienes deben moverse con rapidez para no ser atrapados. Cuando un zorro recibe tres palmadas del cazador, queda oficialmente cazado. El juego continúa hasta que todos los zorros hayan sido capturados, promoviendo la agilidad y el trabajo en equipo.

- **Coger la Cola**

Este juego pone a prueba la habilidad, destreza y fuerza de los participantes. Los jugadores forman una fila tomándose de la cintura, representando un "dragón". El primero de la fila actúa como cabeza del dragón y debe intentar atrapar al último, conocido como la cola, sin soltarse de los demás.

La cola debe moverse ágilmente hacia el lado contrario para evitar ser atrapada. Si la cabeza logra alcanzarla, el jugador atrapado pasa al inicio de la fila, mientras que el segundo en la línea toma el rol de cabeza. El juego continúa de manera dinámica y rotativa, incentivando la velocidad y la coordinación grupal.

- **Las Ardillas**

En este juego de destreza, los participantes forman grupos de 2 o 3 personas, tomándose de las manos para crear jaulas. Una persona se ubica dentro de cada jaula como la ardilla, mientras que una ardilla sin jaula

se coloca en el centro del campo. A la señal, todas las ardillas deben cambiar de jaula, y la del centro intenta ocupar una nueva.

El jugador que no logrará encontrar una jaula al final de cada ronda pasa al centro del campo. Con el tiempo, los roles se rotan para que todos los jugadores participen como ardillas y jaulas. Variantes como el uso de círculos dibujados con tiza o la persecución entre dos ardillas sin jaula añaden dinamismo y diversión al juego.

❖ La Pelota en el Túnel

Este juego fomenta la agilidad y la coordinación grupal. Los jugadores se dividen en equipos de 15 personas que forman filas, separando las piernas para crear un túnel. El primer jugador de la fila sostiene una pelota y debe lanzarla hacia atrás a través del túnel formado por las piernas de sus compañeros.

El último jugador de la fila recoge la pelota, corre al inicio y lanza nuevamente hacia atrás. Este proceso continúa hasta que todos los jugadores puedan participar. El equipo que completa la dinámica primero es el ganador. El juego promueve la integración, la rapidez y la precisión en los movimientos.

❖ El Cien Pies

Este juego grupal mejora la coordinación motora y fomenta el trabajo en equipo. Se necesitan al menos cuatro equipos, cuyos integrantes se toman de la cintura formando un "cien pies". Los primeros jugadores de cada fila colocando un pie sobre la línea de salida, mientras que al fondo del campo se traza una línea de meta.

A la señal de inicio, los equipos avanzan juntos, asegurándose de que todos los miembros usen el mismo pie para moverse de manera sincronizada. Si un equipo pierde el ritmo, debe reajustarse para seguir avanzando. El equipo que llegue primero a la meta será el ganador, promoviendo la cooperación y el ritmo colectivo.

❖ La Serpiente

Este juego al aire libre fomenta el trabajo en equipo y la coordinación motora. Se forman dos equipos con un mínimo de 10 jugadores cada uno. Los integrantes de cada equipo se colocan en fila, tomándose de la cintura del compañero que está delante, formando así una serpiente. El primer jugador es la cabeza de la serpiente, y el último, la cola.

El objetivo es que la cabeza de una serpiente persiga a la cola de la otra sin que los integrantes del equipo se suelten. Si la cola es atrapada, se reorganizan los equipos para formar nuevas serpientes, permitiendo la rotación de roles. Este juego refuerza la unidad grupal y la coordinación física entre los participantes.

❖ Carrera de Patos

Este juego de competencia promueve la agilidad y el equilibrio postural. Se traza una línea de salida y otra de llegada en un espacio amplio. Los jugadores se organizan por parejas, cogiéndose del brazo, y se colocan en cuclillas, imitando la postura de un pato.

A la señal del juez designado, las parejas avanzan desde la línea de salida hasta la meta sin levantarse de la posición. La pareja que llega primero es

declarada ganadora. Este juego, además de ser divertido, fortalece los músculos de las piernas y mejora el equilibrio.

❖ Carrera de los Palitos

Este juego educativo mejora la coordinación motora y el equilibrio. Los participantes se dividen en dos equipos que forman columnas. Cada jugador sostiene un palo de escoba en la palma de su mano, y el objetivo es recorrer una distancia predeterminada manteniendo el palo en equilibrio.

Por turnos, un jugador de cada equipo compite en parejas, y si logran completar el recorrido sin que el palo se caiga, suman un punto para su equipo. Gana el equipo que acumula la mayor cantidad de puntos al finalizar el tiempo establecido, promoviendo la concentración y el control físico.

❖ El Rescate

Este juego de persecución requiere un espacio amplio y delimitado. Se designa a un jugador como perseguidor, quien intenta capturar a los demás participantes y llevarlos a una “casa” establecida (como una piedra o un árbol). Los capturados permanecen en la casa, pero pueden ser liberados si otro jugador toca su mano y grita “¡salvado!”.

Cuando hay más de un capturado, estos pueden formar una cadena tomándose de las manos para facilitar el rescate. El juego termina cuando el perseguidor logra capturar a todos los jugadores y llevarlos a la casa. Esta dinámica fomenta el trabajo en equipo y la estrategia entre los participantes.

❖ La Soga

Este clásico juego de saltar cuerda combina coordinación y resistencia física. Dos jugadores sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar, mientras el resto de los participantes se coloca en fila esperando su turno. Cada jugador debe saltar al ritmo de la cuerda sin interrumpirla.

Si alguien falla al saltar o tropieza con la cuerda, el juego se detiene y ese jugador toma el rol de girar la cuerda, permitiendo que los demás continúen. Esta actividad es ideal para fomentar la agilidad y la diversión grupal, con reglas simples y gran participación.

❖ La Gallinita Ciega

Este tradicional juego de grupo se realiza con la ayuda de un pañuelo. Uno de los participantes actúa como la gallinita ciega y se le cubren los ojos con el pañuelo para que no pueda ver. El resto de los jugadores forma un círculo a su alrededor y comienza a cantar:

"Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?"

"Una aguja y un dedal", responde la gallinita.

"Pues da tres vueltas y ponte a buscar. Una, dos y tres. ¡Y la del revés!"

La gallinita gira tres veces sobre sí misma y extiende los brazos para tratar de atrapar a alguien dentro del círculo.

Los jugadores intentan esquivarla moviéndose, tocándola o agachándose para distraerla. Si la gallinita atrapa a alguien, debe adivinar quién es únicamente por el tacto. Si acierta, el jugador atrapado se convierte en la nueva gallinita; Si no, debes continuar buscando. Este juego fomenta la interacción grupal y es ideal para desarrollar habilidades sensoriales y de coordinación.

❖ El Escondite

Este juego clásico de exterior es ideal para grupos. Después de decidir mediante sorteo quién será el encargado de buscar (o “ligarla”), este jugador cuenta hasta un número previamente acordado mientras el resto se esconde. Una vez terminado el conteo, el buscador comienza la búsqueda diciendo:
"Ronda, ronda, el que no se haya escondido que se esconda o si no que responda".

Cada vez que encuentra a alguien, debe anunciar su nombre y el lugar donde está escondido. Mientras tanto, los demás intentan llegar al sitio donde estaba contando el buscador para "salvarse" al gritar: "¡Por mí!" El juego termina cuando todos los jugadores han sido encontrados o salvados. El primero que fue visto será quien busque en la siguiente ronda, manteniendo la dinámica entretenida y rotativa.

- **La Carretilla**

En este sencillo juego en parejas, los participantes forman duplas donde uno actúa como la carretilla y el otro como el carretillero. El carretillero sostiene las piernas de su compañero mientras este avanza usando únicamente las manos. Ambos se colocan en la línea de salida y compiten para llegar a la meta lo más rápido posible.

Gana la pareja que alcance la línea de llegada primero. Sin embargo, es importante avanzar con cuidado, ya que un movimiento brusco puede hacer que el jugador que hace de carretilla se golpee en el suelo. Este juego promueve el equilibrio, la coordinación y el trabajo en equipo, siempre bajo una dinámica divertida.

- **El Ratón y el Gato**

En este juego de persecución, los jugadores forman un círculo tomándose de las manos y levantando los brazos para crear huecos por donde el ratón y el gato puedan pasar. Uno de los participantes actúa como ratón y otro como gato. El grupo favorece al ratón ampliando o estrechando los espacios para dificultar la tarea del gato.

El juego finaliza cuando el gato logra atrapar al ratón. En ese momento, los roles se intercambian o se eligen dos nuevos participantes para asumir los papeles. Esta actividad desarrolla la agilidad, la rapidez y la colaboración entre los jugadores, manteniendo una dinámica constante y emocionante.

- **JUEGOS DE UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO**

❖ Calles y Avenidas

Este juego se realiza en espacios abiertos y amplios con un mínimo de diez participantes. Para iniciar, se seleccionan dos niños: uno hará el papel de gato y otro de ratón. Los demás jugadores forman filas de cuatro personas, tomadas de las manos, creando un entramado de “calles” y “avenidas” en el espacio.

El gato debe perseguir al ratón a través de las calles y avenidas creadas por los jugadores. Si el gato logra atrapar al ratón, el juego termina y se reinicia con otros dos niños en los roles principales. Esta dinámica permite un constante cambio de roles, promoviendo la interacción grupal y la actividad física.

❖ Cero o Cruz

Este juego de salón involucra la participación de cuatro niños divididos en dos parejas. Se utiliza una hoja cuadriculada con nueve espacios y tarjetas con preguntas. Cada pareja elige un símbolo (O o X) antes de comenzar. El juego consiste en responder preguntas de manera alternada; Si la pareja acierta, puede colocar su símbolo en una de las cuadrículas.

El objetivo es formar una línea de tres símbolos iguales en dirección vertical, horizontal o diagonal. La pareja que logre completar esta línea primero será la ganadora. Este juego combina diversión con aprendizaje, fomentando la competencia sana y el trabajo en equipo.

- **El Palo y la Pelota**

Este juego se lleva a cabo en un patio o una cancha pequeña y dura aproximadamente una hora. Participan ocho jugadores divididos en dos equipos de cuatro integrantes, con un juez supervisando el juego. Cada jugador utiliza un palo tipo bate para empujar una pequeña pelota, y el objetivo es hacer goles en el arco contrario.

El juego comienza en el centro de la cancha, donde los equipos avanzan coordinadamente para dirigir la pelota hacia el arco rival. Gana el equipo que acumula la mayor cantidad de goles dentro del tiempo determinado. Este juego fomenta la coordinación, la agilidad y el trabajo en equipo.

- **Cogiendo Objetos**

Este juego, ideal para un patio amplio, involucra a cuatro participantes y requiere una soga y pelotas u otros objetos. La soga se extiende en el suelo formando un cuadrado, y en cada esquina se coloca un objeto. Los niños

se posicionan en los ángulos del cuadrado, sujetando la soga con una mano.

A la señal, los jugadores deben tirar de la soga en direcciones opuestas mientras intentan recoger el objeto con la mano libre. El primero en lograrlo se convierte en el ganador. Este juego desarrolla la coordinación motora y fomenta la competitividad sana entre los participantes.

❖ El Chizi Chizi Bo

Con 15 a 20 participantes, este juego se puede realizar en espacios amplios, tanto abiertos como cerrados, y tiene una duración de 20 a 30 minutos. Los jugadores forman una ronda y acuerdan una lista de penitencias. A algunos se les entregan piedras u objetos pequeños para iniciar el juego.

Mientras cantan “chizi chizi bo” , las piedritas se pasan de mano en mano en direcciones opuestas. Al detenerse el canto, se identifica al jugador con más piedritas en las manos, quien deberá cumplir una penitencia y pasar al centro de la ronda. El juego continúa hasta que queda un ganador, promoviendo la diversión y la interacción grupal.

❖ El Diablo y la Monjita

En este juego para 10 a 15 participantes, uno asume el papel de diablo, mientras que 4 o 5 serán las monjitas. El resto de los niños forma un círculo tomados de las manos, simulando el convento, y dos de ellos representan las puertas de entrada: una para el diablo y otra para las monjitas. El objetivo del diablo es atrapar a las monjitas, quienes deben correr y refugiarse dentro del convento utilizando su puerta asignada.

Cada monjita atrapada queda eliminada, y el juego finaliza cuando todas las monjitas han sido capturadas o el tiempo pactado ha terminado. Se reinicia el juego eligiendo nuevos roles para que todos tengan la oportunidad de participar como diablo o monjita. Este juego fomenta la agilidad y el trabajo en equipo, mientras añade un toque de creatividad a través de los roles asignados.

❖ El Gato y los Ratoncitos

Este juego para 6 a 20 niños requiere un campo abierto. Los jugadores forman un círculo cerrado, tomándose de las manos, mientras uno de ellos actúa como ratón y otro como gato. El ratón lleva una campanilla o dos piedritas pequeñas, que utiliza para responder al llamado del gato, quien tiene los ojos vendados. El gato llama diciendo: “¡RATONCITO!” y el ratón responde moviéndose rápidamente para evitar ser atrapado.

Si el gato logra capturar el ratón, se intercambiarán los roles con otros dos jugadores. Si no lo consigue en un tiempo determinado, ambos son reemplazados. Este juego combina diversión y habilidades sensoriales, fomentando la agilidad y la percepción auditiva en un ambiente lúdico.

❖ El Puente Está Quebrado

En este juego, que involucra a 12 o más participantes, dos niños forman un “puente” al tomarse de las manos. Cada lado del puente recibe un nombre, como frutas o ciudades. El resto de los niños pasa bajo el puente mientras cantan un estribillo:

"¡Con cáscara de huevo, burritos al potrero!
¡Que pase el rey, que ha de pasar, que alguno de sus hijos se ha de quedar!"

Cuando el canto termina, el niño que queda bajo el puente elige en secreto a cuál lado del puente se unirá. Una vez todos los participantes han tomado un lado, ambos equipos jalan hacia su dirección para arrastrar al equipo contrario. Pierde el equipo que es arrastrado, y el juego se reinicia con nuevos roles para los participantes.

❖ El que Tiene Enemigos, No Duerme

En este juego de campo libre, los participantes forman un círculo tomados de las manos, mientras uno de ellos corre alrededor llevando una huaraca (un látigo de lana). Este jugador elige a alguien al azar para entregarle la huaraca y corre rápidamente para ocupar su lugar en el círculo antes de ser atrapado.

Si el nuevo portador de la huaraca logra atraparlo antes de que alcance el círculo, el primero queda eliminado. Si no, el eliminado será el perseguidor. El juego continúa hasta que solo quedan tres jugadores, quienes serán declarados ganadores. Este juego fomenta la agilidad, la estrategia y la capacidad de reacción rápida.

❖ El Zorro y las Ovejas

En este juego de estrategia, los participantes deciden quién será el zorro y quién representará a las ovejas. Se dibuja un tablero cuadrangular con líneas horizontales, verticales y diagonales. Las ovejas (representadas por 10 piedras pequeñas) comienzan en un extremo, mientras que el zorro (una piedra más grande) inicia en su "casa" en una esquina del tablero.

Las ovejas avanzan un espacio a la vez, sin retroceder, mientras intentan acorralar al zorro. El zorro puede avanzar y retroceder libremente,

siguiendo las líneas, y “comer” ovejas que estén solas o desprotegidas. El juego termina cuando las ovejas logran acorralar al zorro, declarando su victoria, o cuando el zorro se viene a todas las ovejas. Este juego desarrolla el pensamiento estratégico y la destreza de los participantes.

❖ La Bata

En este juego, participan siete niños divididos en dos equipos: el equipo A con cinco integrantes y el equipo B con dos integrantes que actúan como lanzadores. En un espacio abierto, se dibujaron cuatro estaciones con tiza, ubicadas de manera paralela. Los jugadores del equipo A se forman en fila y, por turnos, lanzan una pelota lo más lejos posible. Una vez lanzada la pelota, el jugador corre por las estaciones mientras los lanzadores del equipo B intentan recuperar la pelota y gritan "¡alto!". El corredor debe detenerse inmediatamente. Si no está dentro de una estación segura, los lanzadores intentan arrojarle la pelota; si no lo alcanzan, está a salvo.

Los jugadores continúan girando hasta que logran recorrer las cuatro estaciones, momento en que se integran al final de la fila de su equipo. Si un lanzador logra acertar a un jugador con la pelota, intercambiarán roles. El juego se repite manteniendo la dinámica hasta que todos los participantes hayan cambiado de lugar al menos una vez, promoviendo la agilidad, la estrategia y el trabajo en equipo.

❖ La Matachola

Este juego puede jugarse entre dos o más participantes en un espacio libre que tenga un poste, palo o árbol. Se utiliza un medio de nailon que contiene una pelota de trapo, la cual se amarra al poste. Los jugadores se colocan

frente al poste, uno en cada lado, y toman turnos para lanzar la pelota con la intención de enrollar la media alrededor del poste hacia su lado.

El objetivo es ser el primero en enrollar completamente la media al poste. La habilidad y la precisión en los lanzamientos son fundamentales, ya que un mal golpe puede favorecer al oponente. El juego es ideal para desarrollar destreza, fuerza controlada y competitividad sana.

❖ Los Ñoquitos (Huequitos)

Este juego al aire libre requiere cuatro o cinco participantes y bolitas de cristal. En el suelo se hacen tres huecos o ñocos, separados por una distancia de tres pasos entre ellos. Los jugadores, por turnos, lanzan sus bolitas hacia el último año, buscando acercarse lo máximo posible. El jugador cuya bolita queda más cerca continúa lanzando primero en la siguiente ronda.

El objetivo es introducir las bolitas en los tres huecos. Una vez que un jugador logra hacerlo, grita "¡cerrado!" y cobra una bolita de cada participante. El juego sigue hasta que todos hayan tenido la oportunidad de competir, promoviendo la precisión y la paciencia entre los jugadores.

❖ Salta Borrego

En este juego dinámico, participa al menos tres niños. Los jugadores se colocan en fila, agachándose uno detrás del otro. El último jugador debe saltar por encima de sus compañeros hasta llegar al inicio de la fila. Luego, el siguiente jugador realiza el mismo recorrido, y así sucesivamente.

Si un jugador tropieza o no logra completar el salto, pierde su turno hasta la siguiente ronda. El juego continúa hasta que todos los participantes hayan completado sus saltos. La persona que logra la mayor cantidad de saltos consecutivos sin fallar es la ganadora, promoviendo la agilidad y la resistencia física.

❖ El Tejo

En este juego, dos o más jugadores utilizan una piedra plana y una superficie marcada con 12 casillas grandes, dibujadas con tiza en el suelo. Se lanza una chapa al aire para decidir los turnos, y los participantes deben empujar la piedra con el pie alrededor de las casillas siguiendo un movimiento en el sentido de las agujas del reloj.

El objetivo es completar un circuito sin pisar las líneas ni los casilleros que ya tengan dueño. Cada vez que la piedra regresa al punto de partida, el jugador se adueña de una casilla escribiendo su nombre en ella. El ganador es quien logra conquistar el mayor número de casilleros, desarrollando precisión y control en los movimientos.

❖ Te Dejo en Prenda

Este juego se juega en un área amplia con 12 participantes formando un círculo. Uno de los niños es elegido como "adivinador" y se le coloca los ojos vendados. Con un objeto pequeño, como un anillo o una piedra, el adivinador elige a quién entregarlo mientras recita: “Te dejo en prenda, te dejo en prenda…” . Los demás participantes mantienen las manos juntas en posición de oración para recibir el objeto.

Después de entregar el objeto, todos los jugadores cambian de lugar para confundir al adivinador. Este deberá quitarse la venda e intentar adivinar quién tiene el objeto. Si no lo logra en tres intentos, continúa como adivinador. Si acierta, el jugador identificado pasa a ocupar su lugar. Este juego fomenta la observación, la memoria y la interacción grupal.

- **SISTEMA DE NUMERACIÓN**

❖ Tejo Tejo

En este juego para tres participantes, cada jugador debe elaborar un collar utilizando materiales como cáscaras de porpuro, hojas, semillas de árboles, hilo y tijeras. Este collar será su distintivo durante el juego. En un espacio libre, se dibuja en el suelo una cruz de doble brazo que se divide en diez casilleros numerados del 1 al 10. Por sorteo, se define el turno de los jugadores, quienes deben lanzar su collar al casillero correspondiente y avanzar saltando por los recuadros sin pisar las líneas.

Cada jugador regresa por el mismo camino para recoger su collar, y al finalizar marca el casillero con tiza para evitar que otros lo pisen. Si alguien pisa las líneas o lanza el collar al casillero incorrecto, pierde su turno. El juego continúa en forma ascendente hasta que se completan todos los casilleros. El ganador será quien logre acumular la mayor cantidad de casilleros sin errores, fomentando la precisión y el control.

❖ Estop

Este juego, ideal para exteriores, reúne a siete participantes. Se asigna un número del 1 al 7 a cada niño, y todos se posicionan alrededor de un cuadrado pequeño dibujado en el centro de una plataforma deportiva. Un jugador, ubicado en el centro del cuadrado, lanza una pelota hacia arriba

mientras menciona un número. El niño cuyo número es llamado debe correr al centro para atrapar la pelota.

Si logra atraparla antes de que caiga, grita "¡STOP!" y todos los demás participantes deben quedarse inmóviles. El jugador con la pelota identifica al compañero más cercano y avanza tres pasos hacia él para intentar lanzarle la pelota y eliminarlo. Los demás deben esquivar el lanzamiento. El juego continúa hasta que queda un ganador, siendo este quien esquiva la pelota más veces o permanece hasta el final del juego.

❖ Los Tejos

En este juego para dos participantes, se dibuja un cuadrado dividido en nueve partes en el suelo. El casillero central recibe el número 9, mientras que los demás se numeran del 1 al 8. Además, se trazan medias lunas en los recuadros 1, 7, 8 y 9. Por turnos, cada jugador debe avanzar su tejo por los casilleros en orden. ascendente sin pisar las líneas.

Si completa el recorrido sin errores, el jugador puede reclamar un casillero escribiendo su nombre en él, bloqueándolo para los demás participantes. Si alguien pisa las líneas o no cumple con las reglas, cede el turno. El ganador será quien logre marcar su nombre en la mayor cantidad de casilleros, promoviendo la destreza y la precisión.

❖ Corre Caminos

En este juego, los participantes trazan un camino en el suelo y asignan retos o dificultades que deberán cumplir al llegar a ciertos puntos numerados. Cada jugador recibe fichas de colores y toma turnos para

lanzar un dado que determinará el número de casillas que puede avanzar en el camino.

Mientras avanzan, los jugadores deben superar los retos establecidos, que pueden ser desafíos físicos o preguntas. El objetivo es llegar primero a la meta, superando las dificultades del trayecto. Este juego combina estrategia, suerte y agilidad, ofreciendo una experiencia divertida y educativa para los participantes.

- **OPERACIONES NUMÉRICAS**

❖ **La Gallinita Ciega**

Este clásico juego requiere al menos cinco participantes y se realiza en un espacio amplio. Uno de los jugadores es llamado "gallinita ciega" y se le cubren los ojos con un pañuelo. Antes de comenzar, se realiza un breve diálogo entre la gallinita y uno de los participantes:

- Alumno: Toca la puerta (Tac, Tac).
- Gallinita: ¿Quién es?
- Alumno: Hola.
- Gallinita: ¿A quién buscas?
- Alumno: A la gallinita ciega.
- Gallinita: Aquí estoy.
- Alumno: ¿Qué se te ha perdido?
- Gallinita: Una aguja y un dedal.
- Alumno: ¿En dónde?
- Gallinita: En el totoral.
- Alumno: ¿Cuántas vueltas quieres dar?
- Gallinita: Dos, tres, una decena, dos decenas...

Después de este intercambio, la gallinita gira el número de vueltas que elige mientras los demás niños comienzan a dar palmadas para despistarla. La gallinita, con los ojos vendados, debe intentar atrapar a uno de los participantes siguiendo las pistas auditivas. Cuando logra capturar a alguien, este pasa a ser la nueva gallinita ciega, y el juego continúa, fomentando la diversión y la interacción grupal.

❖ Los Yaces o Yaxes

Este juego, ideal para dos o más participantes, se realiza en un área plana, ya sea exterior o interior. Cada jugador utiliza una pelota pequeña de jebe y yaces. Los participantes se sientan en círculo, acuerdan las reglas y turnos, y comienzan el juego lanzando la pelota al aire junto con los yaces.

El objetivo es recoger los yaces mientras la pelota está en el aire, pasando por diversas fases. En la primera fase, se realizan movimientos básicos como "chanchito", "levis" y "pasadas", siempre comenzando de nuevo si se falla. La segunda fase incluye retos adicionales, como realizar palmadas entre cada lanzamiento. En la tercera fase, los jugadores se enfrentan a pruebas más complejas, como "china ligera" y "china especial". Este juego desarrolla la coordinación y la precisión, siendo un desafío entretenido para todas las edades.

❖ Kiwi

Este juego dinámico, ideal para grupos de 10 a 12 personas, divide a los participantes en dos equipos de igual número. Con cartulinas, plumones, tijeras y cinta adhesiva, los jugadores rotulan 15 latas de leche con palabras formadas por sílabas. Las latas se apilan en forma de torre, y se determina una distancia de 15 pasos para los lanzadores.

El equipo A lanza la pelota hacia la torre para derribarla, mientras el equipo B recoge la pelota e intenta tocar a los jugadores contrarios mientras estos reconstruyen la torre. Si un jugador es tocado, queda eliminado. El equipo ganador es el que logra reconstruir la torre y grita "kiwi, kiwi, kiwi", o aquel que elimina a todos los jugadores contrarios. Este juego también puede adaptarse utilizando chapas de gaseosa y figuras geométricas en el suelo, ofreciendo una experiencia variada y entretenida.

❖ Los Jarros

Este juego al aire libre involucra a cinco o más participantes y utiliza tarros de conservación y una piedra u otro objeto similar. Los niños trazan un círculo de un metro de diámetro en el suelo y colocando sus tarros dentro del círculo en una fila. Se dibuja también una línea de saque a una distancia de 5 a 6 metros del círculo. Por turnos, los jugadores se ubican detrás de la línea y lanzan la piedra con el objetivo de sacar la mayor cantidad de tarros del círculo.

Cada jugador puntos dependiendo de los tarros que logre sacar: 10 puntos por un tarro, 20 por dos, y así sucesivamente. Gana el niño o niña que acumula el mayor puntaje al finalizar los turnos. Este juego fomenta la precisión y la coordinación, además de ser una actividad sencilla y entretenida para grupos de niños.

❖ Sapito

Este divertido juego, ideal para espacios amplios, comienza con la elaboración de un tablero triangular que representa al sapito. Los participantes dibujaron el tablero en cartón o directamente en el suelo, dividiéndolo en áreas cinco marcadas con puntajes. Dentro del tablero se

incluyen tres círculos: dos símbolon agua y uno la boca del sapito, cada uno con un puntaje asignado. Una vez listo el tablero, se coloca en el suelo y se marca una línea de lanzamiento a 5 pasos de distancia.

Por turnos, los jugadores lanzan monedas, chapas u objetos similares hacia el tablero desde la línea de lanzamiento. Según el lugar donde caiga la moneda, obtendrás puntos. El jugador con el puntaje más alto al final del juego es el ganador. Esta actividad promueve la creatividad en la elaboración del tablero y la destreza en los lanzamientos.

❖ El Gavilán y las Palomas

En este juego dinámico, participa al menos diez niños. Se elige uno para que represente al gavilán, mientras los demás son las palomas. En el suelo, se traza una línea horizontal para delimitar la zona de refugio, o se marcan esquinas en el área que funcionarán como cuevas. Una paloma avisa al resto gritando: “¡Ya viene el gavilán!”, lo que da inicio a la persecución.
El gavilán persigue a las palomas, tratando de atraparlas. Las palomas pueden refugiarse detrás de la línea o en las cuevas para evitar ser capturadas. Si una paloma es atrapada, se convierte en gavilán, y ambos continúan la persecución. El juego termina cuando solo queda una paloma sin ser atrapada, quien es declarada ganadora. Este juego desarrolla la velocidad, la estrategia y la interacción grupal.

❖ Derribando Latas

Este juego, ideal para exteriores, requiere al menos dos participantes y materiales simples como latas de conservación, bolitas o piedras pequeñas, tiza y un dado. Los jugadores trazan una línea horizontal en el suelo para colocar las fichas en posición vertical, formando una torre. A unos cinco pasos de distancia marcan una línea desde donde los

participantes lanzarán las piedras. Los turnos se determinan tirando el dado.

Cada jugador tiene dos intentos por ronda para derribar la mayor cantidad de latas posibles. Al finalizar todas las rondas, se suman los puntos según las latas derribadas por cada jugador. Si hay empate, se realizan lanzamientos adicionales para definir al ganador. Este juego fomenta la precisión, la concentración y la competencia amistosa.

- **Mata Gente**

En este juego dinámico, que se lleva a cabo en un espacio amplio, participa al menos ocho niños. Dos de ellos se colocan en los extremos del campo con una pelota, mientras que los demás se ubican en el centro. Los jugadores de los extremos lanzan la pelota hacia los del centro con el objetivo de impactarlos.

Los niños del centro deben esquivar la pelota para no ser eliminados. Si logran atraparla en el aire, acumulan "vidas", que pueden compartir con compañeros eliminados para permitirles reingresar al juego. Cuando queda un único jugador en el centro, debe esquivar la pelota tantas veces como años tenga. Si lo logra, salva a todos los eliminados y el juego reinicia. Si no, el juego termina. Este juego combina agilidad, estrategia y trabajo en equipo.

- **Par e Impar**

Este sencillo juego para dos participantes se puede realizar en cualquier espacio. Se utiliza una manta y granos de cereales o piedrecillas como material. Los jugadores se sientan frente a frente, y uno de ellos toma una cantidad de cereales en su mano, cerrando el puño. Luego pregunta: *"¿pares o impares?"* al otro jugador.

Si la respuesta es correcta, el contrincante gana los cereales; si no, pierde 10 de los suyos. Los roles se alternan y el juego continúa durante seis rondas. Al finalizar, gana quien acumula la mayor cantidad de cereales. Este juego desarrolla la atención y el pensamiento lógico de los jugadores.

❖ Lunes y Pares

Este juego para seis niños utiliza sillas, habas y una repisa. Los participantes se sientan en círculo y colocando 10 habas cerca de sus pies. Un jugador es designado como líder del juego, quien cubre su mano con el mantel y toma una cantidad de habas al azar al pasar por cada niño.

El líder cruza las manos en forma de X y pregunta: "¿lunes o pares?" Si un niño responde correctamente, gana cinco habas; si falla, entrega una haba a cada compañero. El juego continúa hasta que se terminan las rondas y se cuenta quién acumuló más habas, siendo este el ganador. Este fomenta el juego la atención y el razonamiento lógico, además de ser entretenido para todos.

❖ Tiro al Blanco

Este juego para cuatro participantes se realiza en un campo abierto y requiere chapitas o piedritas, una tiza, un lápiz y un papel. En el suelo, se trazan tres círculos con puntajes diferentes, acordando previamente los turnos de lanzamiento. Los jugadores lanzan sus chapitas o piedritas desde una distancia determinada, buscando alcanzar el círculo con el mayor puntaje.

Si el objeto lanzado cae sobre una línea, se debe repetir el tiro. Un jugador se encarga de registrar los puntajes obtenidos por cada participante. Al

finalizar la ronda, el jugador con el puntaje más alto es declarado ganador, promoviendo la precisión y la competencia sana.

❖ Rifa de Bolas

Ideal para interiores o exteriores, este juego reúne a dos o más niños y utiliza canicas, un tablero con agujeros y papeles para registrar los puntajes. Los participantes elaboran un tablero donde cada agujero tiene un puntaje asignado. Uno de los jugadores sostiene el tablero, mostrando la parte de los puntajes a los demás, y se definen los turnos para insertar las canicas.

Los participantes lanzan sus canicas una por una, y el puntaje obtenido se anota en un papel. Tras cuatro rondas, se suman los puntajes, y el jugador con el mayor total es el ganador. Este juego fomenta la destreza, la coordinación y la estrategia entre los participantes.

❖ Las Monedas

Este juego, que combina precisión y estrategia, se realiza en un campo abierto. Se dibuja un rectángulo dividido en cuadrantes, con un hoyo excavado en el extremo más alejado. Los jugadores se colocan a cuatro metros de distancia y lanzan monedas una por una, intentando alcanzar el hoyo.

El puntaje se asigna según dónde caiga la moneda: 4 puntos si entra al hoyo, 2 puntos si cae en la línea de división, y 1 punto si queda en los cuadrantes. Alguien del grupo anota los puntajes obtenidos en cada ronda. El jugador con el puntaje más alto al final del número de turnos acordado gana la partida, fomentando la precisión y la paciencia.

❖ Monedas al Hoyo

Este juego sencillo y competitivo es ideal para dos participantes en un área de tierra. Se preparan diez agujeros de 3 cm de diámetro con un clavo, y se traza una línea de lanzamiento a una distancia razonable. Los jugadores lanzan monedas de 20 céntimos por turnos, intentando llenar los agujeros vacíos.

El juego termina cuando todos los agujeros tienen monedas dentro. El jugador que logra medir más monedas en los agujeros es declarado ganador. Este juego desarrolla la precisión y el control en los lanzamientos, ofreciendo una experiencia entretenida y desafiante.

❖ El Guir-Guir

Este juego tradicional enfrenta a dos o más participantes. Cada jugador elabora su propio guir-guir aplanando una chapa con una piedra, perforando dos agujeros en el centro y pasando una pita a través de ellos. Los jugadores se colocan frente a frente con sus guir-guir listos.

A la señal de inicio, intenta cortar la pita del contrincante utilizando la fuerza y la habilidad para manipular su guir-guir. Cada jugador tiene tres intentos, y gana quien logra cortar la pita de su oponente primero. Este juego promueve la destreza manual y la estrategia en un ambiente competitivo y divertido.

- **MEDIDAS DE LONGITUD**

❖ Los Trompos

Este juego tradicional, que puede reunir de dos a seis participantes, se realiza al aire libre utilizando trompos y cordeles. En el suelo se dibuja un

círculo llamado “mundo” con un aspa en el centro, conocido como el “ombligo”. A unos metros de la circunferencia se traza una línea denominada “Salamanca”. Los jugadores lanzan sus trompos, y aquel cuyo trompo se acerca más al “ombligo” invita a los demás a colocar sus trompos en el centro del círculo.

El objetivo es sacar los trompos ubicados en el centro fuera del “mundo”. El trompo que sea impulsado más lejos hacia la “Salamanca” será el perdedor y recibirá golpes con la púa del trompo, según lo pactado por los jugadores. Si alguien no logra lanzar correctamente en tres intentos, su trompo sigue siendo llevado hasta la línea indicada. Este juego combina precisión, estrategia y diversión, fomentando la habilidad manual de los participantes.

- **Saltando la Liga**

Este juego dinámico y desafiante se realiza en un patio o campo deportivo con cuatro participantes. Dos de ellos sostienen una liga de tela resistente a nivel de los tobillos, mientras los otros dos inician el salto. El juego tiene tres fases: en la primera, los jugadores saltan con los pies separados y la liga a diferentes alturas (tobillos, rodillas, cintura, etc.); en la segunda fase, repiten el proceso pero con los pies juntos; y en la tercera, los jugadores cruzan los pies y elevan la liga hasta niveles más altos, como el cuello o incluso las orejas.

El reto aumenta conforme se eleva la liga, y si esta llega a la altura de la cabeza, los jugadores pueden usar las manos para ayudarse. Gana la pareja que completa todas las fases primero, destacándose por su agilidad

y resistencia. Este combina juego de coordinación, trabajo en equipo y destreza física.

❖ Las Cometas

Este juego para dos o más niños se realiza en espacios abiertos con viento. Los participantes confeccionaron sus propias cometas usando bolsas o papel de colores, pijamas o palos delgados, cola sintética e hilo. Una vez listas, acuden al campo abierto y, a una señal, lanzan sus cometas al aire para que vuelen sujetadas por el hilo.

Los jugadores pueden competir para lograr que sus cometas alcancen mayor altura y realizar piruetas o movimientos en el aire. El ganador es el niño cuyo cometa vuele más alto, fomentando la creatividad y la conexión con el entorno natural a través de esta actividad al aire libre.

❖ El Cartero

Este divertido juego, ideal para cuatro a seis participantes, puede realizarse en espacios abiertos o cerrados. Los roles se dividen entre “el cartero” y “los destinatarios”. Se trazan dos líneas separadas por ocho metros: una para la partida (destinatarios) y otra para la llegada (el cartero). El juego comienza con el cartero anunciando: *“¡Ha llegado una carta!”* y los demás respondiendo: *“¿Para quién?”.* El cartero elige un destinatario y menciona el lugar de origen del mensaje, como “Trujillo” o “San Martín”.

El destinatario avanza tantos pasos como sílabas tenga el nombre del lugar, según las indicaciones del cartero (pasos de gigante, enano, etc.). Si al llegar a la meta sobran sílabas, el jugador debe retroceder hasta ajustarse. El ganador es quien cruza atención la línea de llegada primero,

combinando, cálculo y movimiento en una dinámica educativa y entretenida.

- **MEDIDAS DE TIEMPO**

❖ Los Zancos

Este juego competitivo para ocho niños se realiza en un área amplia utilizando zancos hechos de tarros de café o troncos de madera, asegurados con soguillas. Los jugadores se alinean en una fila inicial y se colocan sus zancos, sujetando firmemente los cordeles para mayor estabilidad. Frente a ellos se dibuja una línea que marca la meta.

A la señal de un silbato, los participantes inician la carrera sin bajar de los zancos. Si algún jugador pierde el equilibrio y desciende, queda eliminado. El primer niño en cruzar la línea de meta gana la competencia, promoviendo el equilibrio, la destreza y la velocidad en un ambiente seguro y divertido.

❖ Carrera de Rueda

Esta carrera, ideal para dos o más niños, se lleva a cabo en un campo abierto. Los participantes utilizan aros de jebe o alambre, impulsados con una manilla de alambre. Antes de comenzar, se define una ruta con obstáculos como curvas, montones de tierra o baches, y se eligen jueces que supervisarán el cumplimiento de las reglas.

A la cuenta de tres, los jugadores inician la carrera, impulsando sus ruedas a través de la ruta establecida. Gana el participante que complete el recorrido en el menor tiempo posible, superando los desafíos planteados. Este juego fomenta la habilidad, la concentración y la coordinación.

❖ Carrera de Latitas

Con doce participantes, este juego se realiza en un área libre. Se trazan dos líneas paralelas, una de partida y otra de llegada, así como los caminos por donde deben deslizarse las latas. Los jugadores forman dos equipos, cada uno alineado detrás de la línea de partida.

A la señal de inicio, el primer jugador de cada equipo hace rodar una lata usando únicamente la cabeza, evitando tocarla con las manos o desviarse del camino. Al llegar a la meta, el siguiente jugador del equipo toma su turno. El equipo que termine el recorrido completo primero será el ganador, desarrollará la coordinación y el trabajo en equipo.

❖ Habas Viajeras

Este juego para doce participantes utiliza 24 habas y cuatro sillas. Los jugadores se dividen en dos filas enfrentadas, con una distancia de un metro entre ellas, y colocando una silla en cada extremo de las filas. Las habas se colocan inicialmente en las sillas de un extremo.

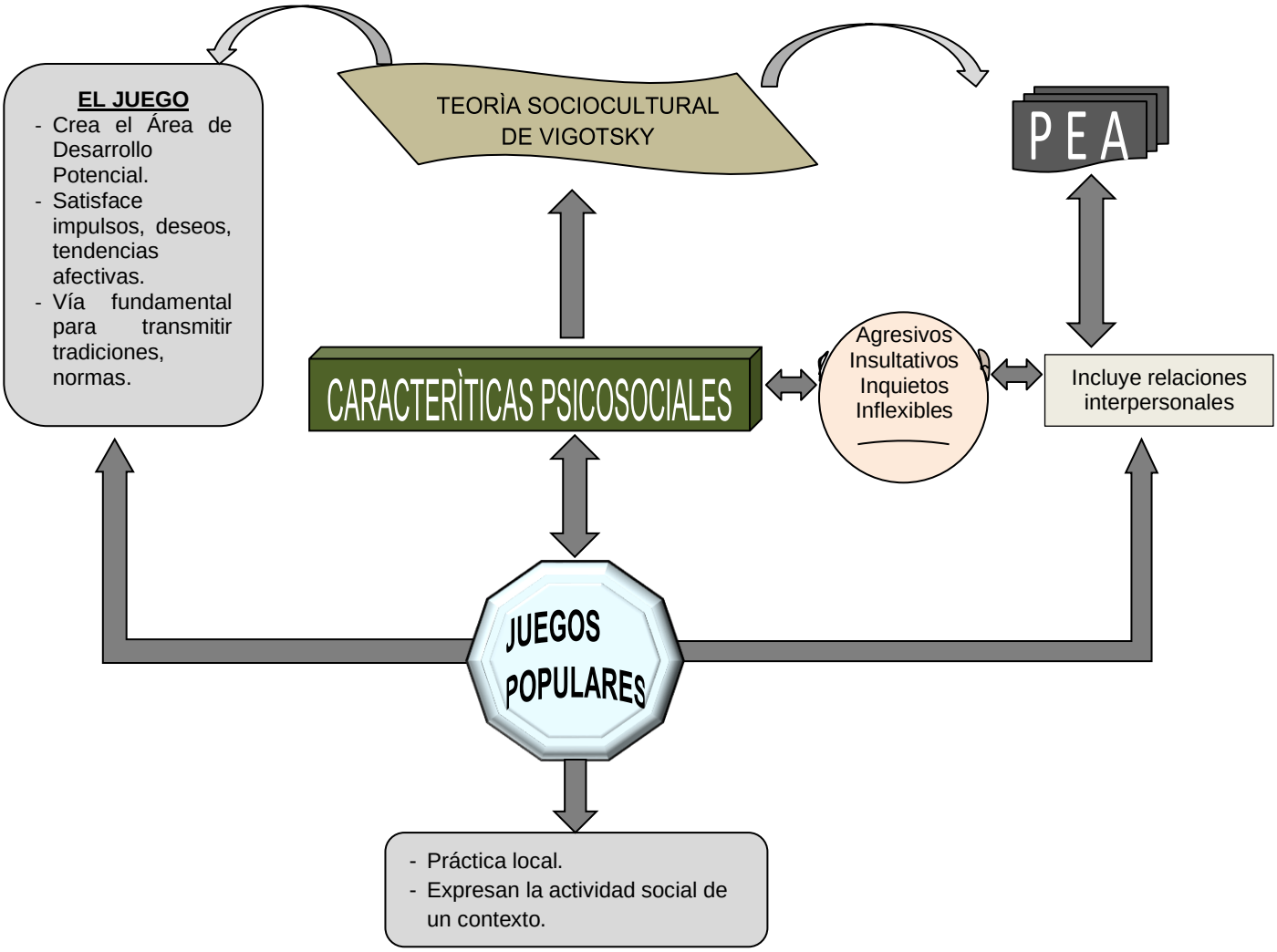
El primer jugador toma una haba y la pasa a su compañero utilizando las manos en posición de palmas abiertas, sin desentrelazar los dedos. Las habas continuar su viaje hasta llegar al otro extremo, donde se coloca en la silla correspondiente. Si una haba ha caído, debe ser recogida sin romper el enlace entre los jugadores. Gana el equipo que transporta las 12 habas en el menor tiempo posible, fomentando la agilidad y la coordinación grupal.

❖ El Queso

Este divertido juego al aire libre involucra a cinco niños. Uno de ellos actúa como comprador y los otros como vendedores, quienes se ubican en cuatro esquinas simulando tiendas. El comprador visita cada esquina preguntando: *“¿Tiene usted queso?”,* mientras los vendedores responden: *“En la otra esquina”.*

Mientras el comprador se dirige a la siguiente esquina, los vendedores cambian rápidamente de lugar. Si el comprador logra ingresar a una de las “tiendas” antes de que el vendedor la ocupe, toma su lugar. El niño que queda sin tienda pasa a ser el nuevo comprador. Este juego fomenta la rapidez, la estrategia y la interacción social.

5.1.11 MODELO TEÒRICO DE LA PROPUESTA



CONCLUSIONES

La investigación realizada demuestra que:

- Se ha demostrado que la extrema heterogeneidad en la composición de los equipos dificulta la comunicación porque hay chicos y chicas con características psicosociales diferentes, y se rechazan mutuamente, sobre todo cuando tienen que trabajar en equipo. No obstante, el trabajo cooperativo en equipo es una gran herramienta para la ayuda mutua y para aprender de los diferentes estilos cognitivos.
- El rescate de juegos populares nos permitió dar solución al problema e incrementar el conocimiento y su puesta en práctica por los estudiantes objeto de estudio.
- Se logró el objetivo propuesto en dicha tesis. Esto demuestra que a través de juegos los maestros podemos desarrollar en nuestros niños el amor, la tolerancia, la justicia, a aprender a convivir con los demás, el respeto, el altruismo, la solidaridad, la honestidad, entre otros valores, muy importantes en la vida social del ser humano.

RECOMENDACIONES

- Alcanzar a la UGEL una copia de este trabajo para que pueda ser implementado y generalizado en otras instituciones educativas a nivel local, regional e incluso nacional.

- Se ha sugerido utilizar juegos populares locales. Con la finalidad de socializar con todos los docentes y promover la práctica de esta actividad, crucial para el crecimiento y avance de la cultura popular, se deberá entregar una copia a la institución educativa donde se realizó el estudio.

- Conocedores de la pluriculturalidad que cuenta nuestro país, es necesario que todos los docentes; rescatemos y pongamos en práctica con nuestros estudiantes los juegos recreativos populares de las comunidades donde tengamos la oportunidad de ejercer nuestra labor.

- El entorno de un niño puede tener un impacto significativo en su desarrollo. Por ello, se recomienda estudiar los efectos directos de las distintas circunstancias familiares, el entorno y las actividades extraescolares de los niños en los niveles de socialización.

ANEXOS

TEST SOCIOMÉTRICO

OBJETIVO: Determinar el grado de aceptación, rechazo y relación de los niños y niñas, dentro de un equipo de trabajo.

I. DATOS GENERALES:

NOMBRES Y APELLIDOS: ----------

FECHA: ----------

II. CUESTIONARIO SOCIOMÉTRICO:

INSTRUCCIONES: reflexiona y escribe el nombre y apellido de tus compañeros o compañeras en las siguientes preguntas formuladas.

¿A quién de tus compañeros o compañeras prefieres como tus mejores amigos o amigas? Escribe el nombre de todos ellos; pero, en orden empezando por el que más prefieres.

---

1. Escribe el nombre y apellido de tus compañeros o compañeras que no te gustaría tenerla como tu amiga o amigo. Hazlo como antes empezando por el que menos te guste.

   ---

2. Escribe el nombre y apellido de tus compañeros o compañeras que crees que te han escogido.

   ---

3. Escribe el nombre y apellido de tus compañeros o compañeras que crees que no te han escogido.

MATRIZ SOCIOMÉTRICA A SER UTILIZADO EN EL PROCESAMIENTO DE LOS DATOS

(ELECCIONES)

																							Ep	Ip
SpVal																								
Sp																								
Pp																								

MATRIZ SOCIOMÉTRICA A SER UTILIZADO EN EL PROCESAMIENTO DE LOS DATOS

(RECHAZOS)

																							En	In
SnVal																								
Sn																								
Pn																								

TABLAS DE SALVOSA PARA LA “t”

Grado de oblicuidad izquierda o negativa	P.05	P.01	P.001	Grado de oblicuidad derecha o positiva	P.05	P.01	P.001
0.0	-1.64	-2.33	-3.09	0.0	1.64	2.33	3.09
0.1	-1.84	-2.55	-2.95	0.1	1.87	2.40	3.23
0.2	-1.58	-2.18	-2.81	0.2	1.70	2.47	3.38
0.3	-1.56	-2.10	-2.67	0.3	1.73	2.54	3.52
0.4	-1.52	-2.03	-2.53	0.4	1.75	2.62	3.81
0.5	-1.49	-1.95	-2.40	0.5	1.77	2.69	3.67
0.6	-1.46	-1.88	-2.27	0.6	1.80	2.76	3.96
0.7	-1.42	-1.81	-2.14	0.7	1.82	2.83	4.10
0.8	-1.39	-1.73	-2.02	0.8	1.84	2.89	4.24
0.9	-1.35	-1.66	-1.90	0.9	1.88	2.98	4.39
1.0	-1.32	-1.59	-1.79	1.0	1.86	3.02	4.53
1.1	-1.28	-1.52	-1.63	1.1	1.89	3.09	4.67

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUGA ARTOR, Valeri. (1974). Introducción al Test Sociométrico. Barcelona: Ed. Herder.

BADILLO, Javier. (1993). "Juegos Populares Infantiles". Lima Perú: Edit. HH. Herrera Editores.

BEAVNCHAMP, HOWAD. L. (1980). "Comprensión del Dessarrollo Humano". México: Ed. Edemex.

BODROVA, E. LEONG, D. J. (1996). Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education. Pearson.

CALERO PEREZ, Mavilo. (1998). texto educar jugando. Lima - Perú: Edit. San Marcos.

CHATEAU, J. (1958): Psicología de los juegos infantiles. Ed. Kapeluz, Buenos Aires. Argentina

COIE, J. D., DODGE, K. A. COPPOTELLI, H. (1982). Dimensions and types of social status: A cross-age perspective. Developmental Psychology, 18(4), 557–570.

DÍAZ BARRIGA,Frida y HERNANDEZ, Gerardo. (1999). Estrategias Docentes para Un Aprendizaje Significativo. Distrito Federal. México: McGraw-HILL Interamericana Editores.

DURLAK, J. A., WEISSBERG, R. P., DYMNICKI, A. B., TAYLOR, R. D., SCHELLINGER, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development, 82*(1), 405–432.

J. GOODE, William. (1967). "Métodos de investigación social". México: Ed. Trillas S.A.

JOHNSON, D. W., JOHNSON, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.

KOING, Rene. (1973). "Tratado de sociológica empírica I". Madrid: Ed.Tecnos.

M. BEAL, George. (1964). "conducción y accion dinámica del grupo". Buenos Aires: Ed. Kapeluz

MAKARENKO, A. (1987). Conferencia sobre Educación Infantil. Lima Perú: Edit. Retablo.

MARTÍ PÉREZ, J. (2006). Un juego Nuevo y otros Viejos. Cuba: primera reimpresión.

MONTOYA ARCE, E. (1958). Juegos Escolares. S/edit.

MORALEDA, Mariano. (1978). "Socio diagnóstico del aula ". Madrid: Ed. Marvosa S.L.

MORENO, J. L. (1953). *Who shall survive? Foundations of sociometry, group psychotherapy and sociodrama*. Beacon House.

OYOLA B., Hidalgo. M. (1989). Juegos Educativos Mimeografiado . Lima - Perú.

PELLEGRINI, A. D. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development, 69*(3), 577–598.

QUEYRAT, Federico. (1981). "Los Juegos De Los Niños". S/E.

SMIRNOV, A. (1986). "Psicología". México: Ed. Grijalbo.

TINEO CAMPOS, Luis. (2006). Eduque con Juegos. Lima - Perú: B. Honorio J.

WHITTAKER. (1980). "Psicología". México: Ed. Edemx.

VYGOTSKY, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.

LINCOGRAFÍA**:**

http: //www. Slideshare.net/evavictor/juegos-recreativos

http: //aquijuegosdeportivos.blogspot.com/

http: //definición.de/juegos-recreativos/

www.ilustrados.com/.../juegos-recreativos-para-favorecer-relaciones-interpersonales

http://www.minedu.gob.pe/dinfocad/modernización/unidad06.pdf

http://www.xtec.cat/~arodri11/Portada/Fisica/Rodajoc/jocsesp.htm

http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg2.htm

http://juegosydeportes-lbs.blogspot.com/

http://www.cucurrucu.com/juegos-infantiles-la-importancia-del-juego-en-la-infancia/index.htm

http://www.monografias.com/trabajos76/juegos-locales-favorecer-habitos-recreativo/juegos-locales-favorecer-habitos-recreativo2.shtml

http://juanmago.com/2008/08/29/la-importancia-de-los-juegos-en-el-desarrollo-de-los-ninos/