



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL**



**“PEDRO RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA  
DOCENTE**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACION**

**“Aplicación De Juegos Recreativos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar El  
Nivel De Socialización, En El Área De Personal Social, En Los Niños Y Niñas De 3  
Años De La I. E. I N° 383–**

**Sairepampa-San Luis De Lucma- Cutervo, En El Año 2018”**

**INVESTIGADORA:**

**Ana Nely Pariatanta Goicochea**

**ASESOR:**

**M.Sc. José Wilder Herrera Vargas**

**Lambayeque - Perú**

**2019**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta investigación a mis seres queridos papá y mamá A mis padres, hermano y familia porque a través de su confianza han realizado la posibilidad de lograr con mis objetivos, metas y sobre todo el logro de la culminación de mis estudios.

**La autora.**

## **AGRADECIMIENTO**

El agradecimiento a nuestro creador por la vida y la salud por tener a mis padres queridos y por darme el entendimiento para lograr con los objetivos trazados.

**La autora.**

## ÍNDICE

Dedicatoria

Agradecimiento

Resumen (Abstract)

Introducción

### CAPITULO I: ANALIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación .....	10
1.2. Descripción .....	
10-12 .....	
1.3. ....	
Características 12 .....	
1.4. Metodología .....	13
Población Muestra .....	14
..... Métodos, Técnicas Y Procedimientos .....	14
<b><u>CAPÍTULO II: MARCO TEORICO</u></b> .....	15

2.1. Antecedentes

2.2. Bases Teóricas .....

22

### **CAPÍTULO III: ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

3.1. Análisis .....	53-70
.....	
SUGERENCIAS Y/O RECOMENDACIONES. ....	71
CONCLUSIONES. ....	72
Bibliografía. ....	73-75

## RESUMEN

El trabajo de investigación se ha basado en las teorías de Vygotsky y Piaget, el primero de los cuales afirma que la formación del individuo es el resultado del desarrollo sociocultural en el que se cimienta como un todo; segundo apoya consecuentemente: a infantes los que intervienen en los juegos, aprendizaje en la adquisición de valores tenemos la obediencia, lo que va a ayudar a permanecer en las normas e instrucciones de los juegos, tanto en equipo como simultáneamente. Mostrar un respeto único por todos los involucrados, de modo que el niño pueda despertar un sentido de cooperación con sus pares para lograr objetivos y tareas comunes, para comprender que el respeto entre pares y la solidaridad son principios que deben tenerse en cuenta para lograr un buen futuro.

Las estrategias del “juego facilitado” están relacionadas cuando socializan entre infantes, porque mientras juegan, el infante va a desarrollar, expresar sentimiento, pensamiento, emoción y actitudes, toleran la interacción con el medio que los rodea, tienen en cuenta su conducta, actitudes y comportamiento, una perspectiva emocional y confiada.

El propósito de este estudio fue determinar los efectos de la utilización del juego de entretenimiento como estrategias de aprendizajes para incrementar el nivel de socialización en el ámbito del personal social, I.E.I. N° 383 en infantes de 3 años - Sairepampa en el año 2018, hasta la conclusión final; incluyendo el uso del juego cotidiano como estrategias de aprendizajes en el mejoramiento del nivel de socialización de infantes de 3 años dentro del personal social de la I.E.I N° 383 – Sairepampa en el año 2018. Esto se comprobó con el puntaje promedio del post test del grupo experimental: 50 (nivel alto de socialización).

### Palabras claves

Juego recreativo, socialización, estrategia didáctica, independencia, interacción social.

## **ABSTRACT.**

The research work has been based on the theories of Vygotsky and Piaget, the first of which states that the formation of the individual is the result of sociocultural development on which it is based as a whole; Second supports consequently: to infants those who intervene in the games, learning in the acquisition of values we have obedience, which will help to remain in the rules and instructions of the games, both as a team and simultaneously. Show a unique respect for all involved, so that the child can awaken a sense of cooperation with their peers to achieve common goals and tasks, to understand that peer respect and solidarity are principles that must be taken into account to achieve a good future.

The strategies of "facilitated play" are related when socializing among infants, because while playing, the infant will develop, express feeling, thought, emotion and attitudes, tolerate interaction with the environment around them, take into account their behavior, attitudes and behavior, an emotional and confident perspective.

The purpose of this study was to determine the effects of the use of entertainment games as learning strategies to increase the level of socialization in the field of social personnel, I.E.I. N° 383 in 3-year-old infants - Sairepampa in 2018, until the final conclusion; including the use of everyday play as learning strategies in improving the level of socialization of 3-year-old infants within the social staff of I.E.I N° 383 – Sairepampa in 2018. This was verified with the average post-test score of the experimental group: 50 (high level of socialization).

### **Keywords**

Recreational play, socialization, didactic strategy, independence, social interaction.

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de indagación tiene como propósito tratar el complicado contenido del uso del juego casual como estrategia didáctica para la socialización en niños y niñas de 3 años; es sabido que el juego es una de las actividades más importantes no solo para los infantes, también para el resto de usuarios. El juego educativo se considera como adiestramiento que favorecen el progreso físico y mental, y los niños pueden disfrutar jugando dentro y fuera del aula, como Crisólogo A. (1999) señalaron que juegos significa conjuntos de comportamiento organizados, cuyo propósito es sin duda servir al desarrollo psicomotor de los niños, así como al comportamiento de los adultos después del aprendizaje. El juego es tan importante en la vida de un niño como la actividad y el trabajo en la vida de un adulto. De igual forma, la socialización juega un papel preponderante en los niños de 3 años, por lo que se define como cómo logramos encajar en la colectividad con la que vivimos, a comunicarnos con los otros y el respeto de las normativas, valores y relaciones hacia la colectividad. Las personas cumplen con estas razones están adaptadas, y creemos que el logro para adaptarse socialmente son experiencias humanas de mucha importancia. Pero una persona siempre no nacen con el aprendizaje, entonces la socialización también se aprende desde temprana edad.

Nuestra hipótesis es que el uso de "Juegos para divertirse" como estrategia de aprendizaje tiene un efecto positivo en la mejora de la socialización.

El objetivo general que sustentan la investigación es **Determinar los efectos de la aplicación de juegos recreativos como estrategia para mejorar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 383 - Sairepampa– año 2018.**

El trabajo de indagación se estructura así:

**CAPITULO I:** Método de encuesta. Destaca tipos y niveles de indagación, población y muestras de investigación, métodos e instrumento de investigación, procedimientos de recopilación de dato y métodos de procesamiento y análisis de datos.

**CAPITULO II:** Asimismo, se revela el contexto de la pregunta de indagación, la justificación que brinda las respuestas, por qué y para qué se escogió el tema, las restricciones planteadas durante el trabajo y la justificación científica que sostiene la indagación.

**CAPITULO III:** Resultado de encuesta. Introduce procesamientos estadísticos de datos y su análisis e interpretación. Al final se indica una lista de literatura de referencia, y en el anexo se muestran las herramientas utilizadas (test y fichas de observación), el modelo del plan docente utilizado en el trabajo de indagación.

Se espera que el trabajo de indagación pueda contribuir a la socialización de infantes de manera positiva.

## **CAPITULO I: ANALISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO**

### **1.1. Ubicación**

El propósito de estudio se realiza en la I.E. I N° 383 del Distrito Sairepampa de San Luis de Lucma, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, la cual cuenta con 50 alumnos en tres grupos de edad. Tiene infraestructura apropiada con 02 profesores en aulas y 1 auxiliar. Sus habitantes se dedican principalmente al rubro agrícola, ganadería y el comercio.

### **1.2. Descripción**

Vemos el contexto presente, con los medios de comunicación, conocemos los enormes problemas centrales y exteriores que se están dando en diferentes países, afectando directamente a las familias, comunidades y escuelas. Las personas prefieren estar solas porque los problemas sociales cotidianos llevan a desconfiar de los demás; siempre escuchamos la frase "ahora no se puede tener confianza con los demás" por lo que necesitas pasar poco tiempo con las personas. Hemos observado serias dificultades en los colegios, donde los infantes, adolescentes y docentes pierden la vida a manos de personas por falta de amor y la gratitud de sus seres queridos.

Los informes de la UNESCO y otros organismos internacionales, indican que la instrucción en el universo tiene que entrar en un profundo progreso de transformación, es decir, una nueva generación entra en una nueva era en la ciencia, la tecnología, la política, la economía, la sociedad y la cultura. El surgimiento de la



sociedad del conocimiento está cambiando el estatus de la economía mundial y la educación. Es imposible en el mundo colmar la mente de los infantes y adolescentes con el conocimiento de varios saberes; los ciudadanos deben desarrollar valores y actitudes que respeten y ayuden a los demás. Ciertamente, el universo ha desarrollado estrategias para lograr el triunfo.

La mejora de la economía, etc.; las coaliciones además ayudan a segregar, agredir a los países que no comulgan con las políticas de las superpotencias. Notamos excesiva separación, discriminación, supresión, indigencia, ataque, guerra, etc. en el mundo. En la escuela surgen problemas con la socialización y las relaciones interpersonales.

Nuestro país no es extraño a esta situación y, a pesar de sus mejores voluntades, no ha logrado dar solución a este gran problema.

Se han abordado magnos compromisos sindicales, sobornos, abusos de autoridad, separación de los indigentes, hambre, extorsión, diferencia, agresiones y intimidación escolar. Gran parte del gobierno ha hecho poco para abordar estos problemas. En las escuelas, los factores determinantes de este problema en la mayoría de los casos son el desconocimiento y el uso limitado de estrategias para mejorar la socialización de los niños. Actualmente, el sistema educativo peruano trata de que los niños participen activamente, teniendo en cuenta que ellos mismos son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Recuerda que desde el nacimiento el ser humano se dedica activamente a actividades como: mirar, tocar, manejar, hojear, experimentar, idear, expresarse, revelar, participar, en conclusión, jugar. El juego es la acción básica de la escuela, el juego es una necesidad y una motivación importante para inspirar a los niños a explorar el mundo, comprender el mundo y dominar el mundo. El juego desarrolla los lenguajes, despierta ingenios, nutre espíritus de observaciones, demuestra voluntades y entereza impecables, además logra desenvolver la perspicacia sensorial y palpable y desarrollos biológicos, psicológico, social y espiritual del infante. Su significado educativo es aparte y esencial.

La socialización inadecuada de los niños en los grupos escolares tendrá luego consecuencias desagradables, por ejemplo: los niños son tímidos, menos implicados, impulsivos, etc., lo que se reflejará en un comportamiento antisocial y se convertirá

en obstáculos y amabilidad para el trabajo grupal entusiasta; Por lo tanto, la educación primaria no solo brinda conocimientos, porque su formación nunca termina, sino también una actividad de socialización, es importante utilizar juegos en el aula para integrar a los niños al equipo. Con la participación activa, consciente y creativa, la escuela es. Reduce todo ejemplo de ofuscaciones, exclusión mutua, egoísmo, intimidación y retraimiento.

En el ámbito regional y local, el problema es similar al que enfrentamos esto se describe a nivel nacional, pero es importante recalcar que observamos el egoísmo, la muerte, el irrespeto al prójimo y cualquiera que trate de surgir delante, no obstante haga perjudique a otros.

Ha sido inaugurado en Centro Educativo Básica N° 383 de Sairepampa utilizando la mesa de observación, los niños y niñas que no tienen buenas habilidades sociales provocan división, agresión, violencia y discriminación entre ellos y se convierten así en obstáculos para su aprendizaje y desarrollo. El deterioro de socialización en la agencia marcó graves dificultades ya que era imposible el trabajo en unidad, preferían el trabajo individual. No les interesa el colaborador, lo principal es estar en la mayoría de las situaciones por lo tanto ser el más importante. Contiene abordar esto, dado que estamos formando ciudadanos, no existen herramientas para abordar estos temas educativos que trascienden a la sociedad. Los juegos son un medio de mucha importancia en la mejora de habilidades en diferentes campos, grado y nivel de educación; pero pocas personas usan esta estrategia. Por eso, jugar adentro y afuera del salón la importancia ya que activa órganos del cuerpo fortalece ejercitando funciones mentales. El juego se torna en algo poderoso en el preparativo de los niños para la vida social; aprender a unir, construir y fortalecer el carácter y estimular la creatividad. La instrucción debe ser vista a manera de proceso de cambios, asociado asimismo a lo determinado, inconsecuente, lúdico, instintivo, aprovechado. Debe entenderse que lo que buscamos es la educación de los futuros ciudadanos, lo que significa la capacidad de emplear modelo práctico y creativo en la resolución de problemas, comprender proceso de cambio social y tecnológico, desarrollar el pensamientos lógicos y creativos y comunicación. . . usar el lenguaje apropiado de manera efectiva.

### **1.3. CARACTERÍSTICAS**

La indolencia, la agresión, el egoísmo, el ncomunicación, la introversión, la diferencia, etc. se manifiestan claramente en diferentes contextos y ámbitos sociales. Actualmente, las personas se preocupan poco por los demás y luchan por el progreso y el progreso propio. En la I.E. N° 383 de Sairepampa se observan problemas de socialización a través de la mesa de expectación, muy pocos infantes están juntos, se prefiere el trabajo a uno, discriminación y agresión en algunos casos, esto es motivo de preocupación en la actualidad. Trabajo de investigación de bajo nivel de la Sociedad Infantil de Observación que causará problemas en la vida.

Para cambiar eso, llevamos a cabo este estudio utilizando el juego casual como una estrategia para mejorar las habilidades sociales y desarrollar estudiantes extrovertidos y sociables que se inquietan por los otros y están listos para desempeñarse superior en diferentes situaciones y momentos.

### **1.4. METODOLOGÍAS**

#### **1.4.1. NIVELES Y TIPOS DE INVESTIGACIÓN.**

##### **1.4.1.1. Nivel de investigación científica.**

Los estudios de reificación son de nivel cuasi-experimental, ya que los entes no se establecen aleatoriamente ni se igualan, aquí se forman conjuntos previamente de la experimentación: son conjuntos completos (porque aparecen y cómo se constituyen, son emancipados o complementarios de la experiencia).

##### **1.4.1.2. Tipo de investigación científica.**

La indagación a efectuar es cuantitativa en tanto pretende cuantificar los resultados del efecto que promueve el uso de los juegos cotidianos como estrategia didáctica para promover la socialización.

#### **1.4.2. DISEÑOS DE PRUEBAS DE HIPÓTESIS:**

El diseño es cuasi experimental con un solo grupo.

GRUPO	PRE- TEST	EXPERIMENTO	POST -TEST	COMPARACIÓN
G <sub>E</sub>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>	O <sub>1</sub> - O <sub>2</sub>
G <sub>C</sub>	O <sub>3</sub>	--	O <sub>4</sub>	O <sub>3</sub> - O <sub>4</sub>

**DONDE:**

GE: Grupo experimental.

GC: Grupo de control  
O<sub>1</sub>: Pre test.

X: Experimento.

O<sub>2</sub>: Post test.

O<sub>1</sub> - O<sub>2</sub>: Comparación entre resultados de pre y post test.

O<sub>3</sub>: Pre-test.

-- : ausencia de variable.

O<sub>4</sub>: Post-test.

O<sub>3</sub> - O<sub>4</sub>: Comparación entre resultados de pre y post test.

### 1.4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.

#### 1.4.3.1. Universo poblacional.

Formada por 47 infantes de ambos sexos de 03 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 383 de la comunidad de Sairepampa. Representa:

POBLACIÓN	SECCIONES	CANTIDAD	TOTAL	%
Infantes de 3 Años de La Institución Educativa Inicial N°383 de la Comunidad de Sairepampa.	❖ Rayitos de sol.	21	47	100
	❖ Gotitas de miel	26		
	❖			

#### 1.4.3.2. Muestra de estudio.

Formada por 21 infantes ambos sexos de 03 años de edad de la sección “Amigo de Verdad” de la Institución Educativa Inicial N° 383 de Sairepampa San Luis de Lucma.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>%</b>
Infantes de 03 años de la sección “Rayitos de sol” I.E. N° 383 – Sairepampa	21	28.378 %

#### **1.4.4. TÉCNICA DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.**

Técnicas empleada en la indagación son:

##### **1.4.4.1. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.**

Ocrospoma, K. & Ocrosoma, V. (2004), Creen que estas tecnologías son "Un conjunto de reglas, comportamiento coordinado, procesos y actividades determinadas en el desempeño efectivo de una diligencia o quehacer específica" (p.274).

Para Abanto, W. (2012), los métodos son procedimientos operativos sistemáticos, resolver problemas prácticos. La elección de una tecnología debe tener en cuenta qué debe investigarse, por qué, qué y cómo investigar. Estos métodos pueden ser: observaciones, entrevistas, análisis de documentos, escalas de medición de actitudes, experimentos y encuestas. (p.44)

La técnica utilizada en esta indagación es:

##### **a) La observación.**

Benguría, S., Martín, B., Valdés, M., Pastellides, P. y Gómez, L. (2010), “el proceso mediante el cual recopilamos información para la indagación, observar algo sin cambiarlo, para examinarlo, interpretarlo y sacar conclusiones al respecto”. (p. 10)

Esta técnica nos permitirá registrar los procedimientos y actitudes de cada estudiante durante el desarrollo de las lecciones de juego como variables operativas y examinar cómo cada alumno va desarrollando su socialización durante el progreso de cada actividad de instrucción.

**b) El test:**

habilidad utilizada para establecer las características físicas o psicológicas de una persona a través de un análisis o experimento. En este estudio, utilizamos una prueba previa y una prueba posterior para recopilar información sobre los niveles de socialización.

#### **1.4.5. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**

**a) Ficha de observación:**

Implica la observación cuidadosa de fenómenos, hechos o asuntos, obtenidos indagación y registrándola para su rezagado estudio. A qui su utilidad es para Se utiliza para representar situaciones importantes de un estudio.

**b) Hoja de test.**

Tabla que indica varios puntos para establecer niveles de socialización de infantes de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 383- Sairempa.

**c) Escalas valorativas sumatoria.**

Para Murillo, J. (s. f.), la escala de valores agregados “ayuda a lograr un objeto, persona, grupo, proceso, rol, profesión, valor, etc. jerarquía en un atributo o variable. Este atributo o variable puede ser reputación, amabilidad, eficiencia, etc.” (p. 10)

La aplicación se utiliza para determinar el efecto significativo de los juegos casuales en el progreso de los grados de socialización en un conjunto de indagación.

#### **1.4.6. PROCESAMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:**

La indagación en educación ha demandado alcanzar las gestiones.

- 1°). Selección de temas de indagación.
- 2°). Explicación de la pregunta de investigación.
- 3°). Selección muestras de exposición.
- 4°). Identidad de variable de investigación.
- 5°). Operacionalización de las variables de investigación.
- 6°). Prepárate para la prueba.
- 7°). Uso de herramientas de indagación.

#### **1.4.7. TÉCNICA PROCESAMIENTOS Y ANÁLISIS DE DATOS:**

Utilizaremos técnica de la estadística.

- a) **Cuadro o tabla:** Presenta una proporción porcentual simple de frecuencia y media aritmética en pretest y posttest o datos paralelos para grupos de control y experimentales.
- b) **Gráficos:** Se utilización de línea y polígonos de periodicidad para representar los datos procesados.
- c) **Medidas de tendencia central:** Las siguientes estadísticas se utilizarán para analizar los datos obtenidos:

- **Media aritmética (X):** Es una distribución equilibrada de notas o corresponde a la suma de todas las notas dividida por representación de materias.
- **Mediana (Me):** En otros casos, el repartimiento sujeta el 50 % de los casos por menos y el 50 % de los casos por arriba de la puntuación especificada, lo que corresponde al 50 %.
- **Moda (Mo):** Es la facción que tiene la frecuencia más alta de otras facciones en la distribución.

**d) Medidas de dispersión o variabilidad:** Las siguientes estadísticas se utilizarán para analizar los datos obtenidos:

- **Desviación estándar:** Es uno de los indicadores de propagación más fiables. Se basan en el valor numérico de todas las fracciones. Esto se utilizará para calcular la distribución de los datos en relación con la media aritmética.
- **Coefficiente de variación:**  
La comparación de la dispersión entre escalas es una medida útil de la dispersión porque es una medida invariante de nivel. Los usos más frecuentes es enunciar la desviación estándar a través de una proporción de la media aritmética, lo que proporciona una superior explicación porcentual del nivel de variación que la desviación estándar.

**e) Medidas de la contratación de hipótesis:** En las pruebas de hipótesis, se utilizarán t Student para prototipos correlacionadas.

- **Prueba t de student para muestras relacionadas.** Esta es una tentativa estadística utilizada para valorar el igual conjunto en dos o más puntos de tiempo (pre-test y post-test) si son significativamente diferentes entre sí en términos de la diferencia de medias.



## CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

Indagaciones realizadas en el acervo de la institución se encontró que **Barturén Rojas, Vili y otros** (2010). En su comunicación de indagación pedagógica se lograron llegar en las conclusiones a continuación:

- El uso de juegos cotidianos tiene un efecto positivo en desarrollar procesos de socialización en el campo de la información entre alumnos de 3er. Año de la Institución Educativa N° 10234/Mx-P de la ciudad de Cutervo.
- En comparación con la contraprueba, los alumnos del conjunto experimental estaban socializados, no así los del grupo control, ya que los iniciales en mejorar las cualidades interpersonales comprimiendo la normativa de concordia en el salón de clase con alumnos de 3er. Año del nivel primario.

La autora **Aguilera, R.** (2005). En su libro titulado “La socialización del niño mediante el juego”. Universidad Nacional de México. La autora concluye:

- Para poder ofrecer este tipo de estrategias es necesario comprender el progreso del infante y abordar el contexto en conjunto con los papas, profesores, instituciones y sociedad para fortalecer aspectos cognitivos y socioemocionales.
- Los esparcimientos son herramientas importantes en la mejora del aprendizaje y las habilidades sociales de los alumnos, por lo tanto deben utilizarse en los otros niveles de la educación.

Otro de los autores estimado es; **Molina, R.** (2008). En su libro que lleva por titulo “El juego como medio de socialización”. Esta escritora llega a sucesivas terminaciones:

- El trabajo promueve y se valora en la socialización, los estudiantes con trastornos de socialización serán valorados a través de actividades de socialización y el rendimiento y éxito académico se verá en el trabajo en equipo y asistencia. Comprender la motivación y la mentalidad es esencial cuando se buscan estrategias de aprendizaje.
- Las actividades deben verse como un apoyo para la promoción de la interacción social, el uso de las actividades y la reacción de los estudiantes a las barreras a la interacción social dependerá de la estimulación y el lapso que hay entre las actividades.

**Azula, M.** (2007), en su estudio el autor concluye que:

- Respecto a las preguntas formuladas, infórmese en niños y niñas de 1er grado de la Institución Educativa N° 82720 Coyunde Grande muestra deficiente nivel de socialización, muestra vergüenza, no es sociable, evita trabajar en grupo, dificulta el servicio educativo y por lo tanto dificulta el transcurso de educación.
- La teoría de juegos es muy valorada en la enseñanza. Esto confirma la importancia de los juegos basados en la animación y dinámicas grupales en la socialización de niños y niñas, permitiéndoles desarrollar aprendizajes integrales y mejores resultados.
- La animación y dinámicas de grupo durante la socialización demostró ser un programa valioso y eficaz cuando se aplicó, ya que permitió aumentar el grado de socialización de infantes de 1er. grado.

- Los esparcimientos educativos han dado resultados satisfactorios ya que brindan a los niños y niñas la oportunidad de socializar, aumentando así su autoestima y brindando soluciones individuales y colectivas a problemas interiormente y externamente de la entidad.

Otro antecedente **López, M.** (2008). En su tesis denominada “EFECTOS DEL APRENDIZAJES COOPERATIVOS DE HABILIDADES SOCIALES, LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y LA VIOLENCIA ESCOLAR”. Universidad de Alicante de España, en el cual obtuvo a las consecutivas terminaciones:

- Percibe acoso y violencia entre los niños dentro y fuera de la escuela, y se necesitan estrategias apropiadas para mejorar las destrezas sociales.
- Es beneficioso emplear métodos de aprendizaje cooperativo como los juegos como parte del proceso de aprendizajes regular para aumentar el grado de socialización.
- Trabajar en conjunto y los juegos es un elemento esencial de una buena instrucción, si se tiene en cuenta que la escuela no sólo enseña conocimientos, sino también comprensión y convivencia.

Según **Pérez, S.** (2011), en su estudio titulado “El juego como recurso didáctico en la mejora de la socialización”, en el Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, en la Universidad de Tolosa de México, escritor concluye:

Las actividades de ocio deben ser vistas como un soporte para promover la socialización. La estimulación es un mecanismo de importancia insustituible en el proceso de socialización de infantes.

- Los juegos como técnica de aprendizaje mejoran elocuentemente el nivel social en alumnos, que depende en gran medida de las destrezas del profesor.

- Si los juegos no se utilizan a manera de recurso educativo en las escuelas, es casi seguro que el aprendizaje no será importante ni sostenible, por lo que los maestros deben encontrar todas las herramientas que necesitan para mejorar el aprendizaje de los estudiantes no solo cognitivamente, sino de manera completa.

## **2.2. BASE TEÓRICA**

### **2.2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?**

Es esparcimiento y está considerada como acciones importantes en la existencia, no solo para infantes, también para todos. Los esparcimientos educativos son adiestramientos que ayudan a desarrollar la mente y el cuerpo, y los niños pueden jugar tanto dentro como fuera del aula. Crisólogo A. (1999) afirma que el esparcimiento comprende un acumulado de conductas organizadas y sirven al propósito del desarrollo psicomotor y posterior aprendizaje de la conducta adulta. El juego es tan importante en la vida de un niño como la actividad y el trabajo en la vida de un adulto. (p. 253)

Como cualquier otra habilidad, la habilidad para jugar se desenvuelve vinculando las formas mentales, cognitiva, afectiva y emocional globales y la experiencia social del niño. El juego es la verdadera auto asimilación: cuando un niño utiliza la repetición de un hecho para adaptarse a él y reforzarlo, convirtiéndolo en un comportamiento familiar. El juego formará movimientos que el niño domina o no comprende, y debido a la madurez de los órganos individuales, función evolutiva, del infante se usará y se preparará a incorporarlo y dominarlo en sí mismo y podrá alcanzar un crecimiento en completa armonía.

#### **2.2.1.2. Característica**

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

- Los juegos son una acción gratuita. Los juegos con licencia no son juegos.
- La más mínima desviación puede arruinar todo el juego, perder tu personaje y volverte inútil.
- Los juegos cambian el contexto exterior y crean un universo de imaginación.
- El esparcimiento no es interesante, es una actividad que surge por sí misma y se ejerce porque su práctica da satisfacción.
- Juega en un tiempo y espacio determinado con restricciones inherentes.
- El esparcimiento crea orden y desenvuelve las dos cualidades más altas que las personas pueden encontrar y expresar en las cosas: el ritmo y la armonía.
- El esparcimiento desarrolla las habilidades de los niños.
- Un esparcimiento es una disputa de algo representativo representante de una muestra. (p.79).

#### **2.2.1.3. Valor educativo del juego.**

Según Rideau, A. (1987): Los juegos satisfacen la necesidad de movimiento, de ejercicio del niño: necesita moverse, sacudirse, correr, etc., y los juegos suelen permitirle practicar esta actividad originalmente diseñada. Asimismo, de esta utilización habitual de voluntad, el esparcimiento le admite al infante desarrollar habilidades motrices, permitiéndole soltar los dedos y ganar cierta automatización motriz que le será útil para otras cosas; así, sus primeras habilidades manipulativas se verán mejoradas creando un juego cuyas piezas sean fáciles de inspeccionar y que puedan hacerse más pequeñas a medida que el niño crezca”. (p.62).

#### **2.2.1.4. Reglas del juego.**

Además de que el juego sirve para el progreso de las situaciones físicas y psicológicas, promueve el desarrollo de las emociones sociales. Cuando se juntan y se conceden al esparcimiento, los infantes desarrollan normas que deben seguir sin irregularidad, que pueden considerarse leyes reales. Aquellos que

libremente los cumplen se enfurecen cuando sus colegas los socavan para su propio beneficio. Quizás estas simples reglas del juego crean un sentido de equidad, justicia y estado de derecho.

#### **2.2.1.5. Tipos de juegos.**

En este contenido nos sostenemos y comentamos las ideas de Cueto, C. (2007) y Olórtégui, F. (1998):

- a) **Juegos sensoriales.** Estos esparcimientos tratan sobre la capacidad de concebir y estimular el sentimiento en el centro común de todos los sentidos. Los niños son hechos felices, sencillos que expresan sentimientos.
- b) **Juegos de recreación y ficción.** Son esparcimientos que aportan satisfacción, deseos de aprender, estimulan y estimulan la intuición y la creación.
- c) **Juegos motores.** Hay muchos esparcimientos deportivos, algunos desenvuelven la concordancia de movimiento, por ejemplo, juego de habilidad, juego de manos, juegos de balón: baloncesto, fútbol, tenis; otros juegos de fuerza y agilidad como carreras, saltos.
- d) **Juegos intelectuales.** Implican comparar la atención fija de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como habilidad, razonamiento (ajedrez), reflexión (rompecabezas), imaginación creativa (inventar historias).
- e) **Juegos sociales.** Es un juego centrado en el grupo, la cooperación, el compromiso grupal, la energía colectiva. El esparcimiento es una de las potencias sociales más poderosas, ya que a través del juego los niños desarrollan comprensión general y asimilan un comportamiento en grupo.

- f) **Juegos de agilidad.** Ambos son recreaciones que te permiten el cambio de estado en el lugar y realizar rutas (saltos, carreras de obstáculos) con diferentes posiciones del cuerpo.
- g) **Juegos de inhibición.** Son esparcimientos destinados a la congregación, la colaboración de la institución, como las recreaciones sociales.
- h) **Juegos colectivos.** Son recreaciones con diversos individuos y siguen los principios de la socialización y tienen estimulación a través de las emociones y la competitividad. Ej. de movimiento.
- i) **Juegos libres.** Estos son recreaciones completamente gratuitas sin la intervención o supervisión del maestro. Este esparcimiento fue sugerido por Froebel y tiene sus dificultades porque los niños no son conscientes de los peligros que encierran algunos juegos.
- j) **Juegos vigilados.** Estos son juegos que monitorean el desarrollo de los niños sin negar su espontaneidad y libertad. El maestro deja la iniciativa al niño, pero observa y usa entusiasmo, evita el peligro, enseña alguna norma.
- k) **Juegos organizados.** Estos son esparcimientos que se juegan si se organizan con anticipación. El docente es el que planifica, e implementa con infantes, quien participan a través de un objetivo y controla la ordenanza y las normas.

### 2.2.2. ¿Qué son las estrategias didácticas?

Las estrategias de elaboración y desarrollo de conocimientos y contenidos son fundamentales en la práctica cotidiana del aprendizaje.

El desarrollo de estrategias de aprendizaje debe ser una actividad creativa y

Con la ayuda de la reflexión, los docentes tratan de crear un ambiente donde los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos, los profundicen, creen nuevos conocimientos, los apliquen y los transmitan a otros para enriquecer la conciencia colectiva. En este sentido, las estrategias de aprendizaje traducen los objetivos de aprendizaje en acciones concretas.

#### **2.2.2.1. Didácticas de las enseñanzas de los juegos.**

Considerando y parafraseando las ideas de Cueto, C. (2007): A la hora de enseñar el juego, los docentes deben tomar conocimiento de las acciones a tomar para que esta actividad alcance el máximo triunfo, que además despertará un gran interés en los niños:

- Sea paciente cuando trabaje con niños. Ayúdalos y deja que se preocupen cuando no saben cómo hacer algo.
- Reconocer y anotar eventos interesantes sin traspasar.
- Ser parte de un conjunto. Un profesor arbitrario no estimula rendimiento ni emoción.
- estar presto y deje de jugar este juego cuando el interés disminuya.
- Reconocer lo bueno y esperar siempre que todos hagan lo mejor que puedan.
- Registre o ignore los errores según sea necesario.
- Estar presto y esté prevenido para cualquier evento o realidad.
- Directamente o convertirse en gerente. Los otros solo albergarán conocimientos de usted.
- Recuerda cualesquiera las identificaciones del esparcimiento.



- No se permite el cambio de reglamento del esparcimiento luego de que el juego haya comenzado.
- Anunciar resultados en juegos competitivos.
- No mostrar juegos con la misma organización y tono en la misma sesión.
- No eche al niño fuera del juego.
- No mande al infante a jugar, buscar formas de generar interés por algo.
- Siempre que instruya un esparcimiento, revíselo primero.
- Mantenga el juego interesante.
- Decir qué hacer. No digas cosas que no quieres hacer.
- Explicar de manera específica, utilice frases para que la mayoría puedan entender.
- Demostrar mientras se explica el juego.
- Asegúrese de llamar la atención de todos en el grupo cuando hable.
- Si hay sugerencias de los niños, acepte aquellas que serán mejores en armonía y temperamento.
- Se paciente. Deja de reírte de los niños. Puedes alejarlos porque perderán la confianza en ti.
- Prepara los equipos o materiales que necesitarás, prepáralos con antelación y envíalos al jugador cuando los utilice. (p. 61).

### **2.2.3. Juegos recreativos.**

#### **2.2.3.1. Concepción.**

El "juego casual" es un conjunto de actividades utilizadas para el entretenimiento, cuyo objetivo principal es entretener a la persona que las realiza. Es una actividad muy interesante, interesante que transmite sentimientos, alegría, salud, ilusión, ganas

de ganar, permite relacionarse con los demás, por eso se transforma en una acción importante e imprescindible en el progreso de todos. Las reglas son mínimas, lo importante no es jugar bien o ganar, sino divertirse y eso traerá felicidad”. Molina R. (2008, pág. 128)

Por lo tanto, el esparcimiento entretenido no implica fertilidad y no está obligado el participante, por lo tanto, debe existir una facultad o un deseo natural de participación para distraerse y recrearse.

Los juegos casuales nunca se juegan en lugares donde no prima el regocijo, la exaltación y la independencia, ya que están creados para satisfacer a los participantes y liberar la tensión diaria que muchas veces lastima a las personas. No hay un lugar específico para jugar este tipo de juegos, se puede jugar tanto en exteriores como en interiores.

#### **2.2.3.2. Característica del juego recreativo.**

Los juegos casuales caracterizan por ejercicios abiertos y divertidos con algunas características básicas:

- Apertura a las interpretaciones.
- Cambio en el reglamento del esparcimiento.

Por esto es de suma importancia:

- Tendencias de los miembros.
- Cambios constantes en las normas y reglamentos de perforación.
- Preparar un lugar útil para el aumento de experiencias que se pueden generar.
- Adaptar las labores a los materiales disponibles.

#### **2.2.3.3. Ejemplo de juegos recreativos**

##### **a) Perseguir**

**Lugar:** Exterior

**Edad:** 04 - 08 años

Estos juegos son comunes con infantes. La costumbre multitudinaria está llena de esparcimientos con infantes de

diferentes las épocas con infantes y tienen que atraparse, tocarse, perseguirse... Solo, en pareja o en grupo. Conocido como "Pilla, pilla", existen muchas diferencias que se han transformado en actividades lúdicas con entidades propias. Estas actividades lúdicas son los mejores para desarrollar la motricidad gruesa porque hacen que todo el cuerpo se mueva. También desarrollan velocidad, reflejos rápidos, agilidad y concentración.

**b) 1, 2, 3, pajaritos en inglés Lugar: Externo**

- **Edad:** 04 - 08 años
- Potenciar la inspección del alejamiento motor.

Los infantes están parados en la pared. Otros se paran detrás de la línea marcada a cierta distancia de la parada. Éste, golpeando la pared con ambas manos, dijo: "Uno, dos, tres, pájaro inglés" y se dio la vuelta. Cuando se enfrenta a la pared, otros pueden moverse hacia él. Cuando se gira y ve a alguien moviéndose, dice su nombre y debe volver al punto de partida. Los niños avanzan hasta tocar las espaldas de los tapones, entonces los niños afectados persiguen a los demás y deben intentar volver al punto de partida. Se detendrá y quién será atrapado.

**c) Los zapatos.**

**Material:** 01 zapato

- **Edad:** 04 años a más
- **Desarrollo:** Los niños se sientan en el suelo en círculo. Un niño con un zapato en la mano camina fuera de la multitud y se crea un eslogan con infantes y la multitud:
  - Grupos: - Mamá, quiero agua
  - chico: - nene agua
  - Grupos: - Existen moscas
  - Chicos: - beben vino
  - Grupos: - Existen mosquitos
  - Niños: - beber buen vino

- Grupos: - ¡Ay, qué bonito! Mamá, ¿A que hora vendrá el mago?
- Chico: - En... (Indican números del 01 al 12)

En ese momento, los infantes del conjunto se taparon las vistas y empezaron a relatar los números que acababan de decir. Mientras tanto, el niño que usaba el zapato lo perdió con un compañero de clase. Después de contar, todos los niños buscan zapatos detrás de ellos. Los que lo poseían se levantaron y persiguieron a los que lo dejaron, quienes a su vez tuvieron que sentarse en la pose de los perseguidores para evitar ser capturados.

#### **2.2.4. Juego de roles.**

##### **2.2.4.1. Concepción.**

Como sugiere el nombre, un esparcimiento de rol es un esparcimiento en el que uno o más personas desempeñan un rol, o personalidades específicas.

Asimismo, es una narrativa interpretativa en la que los personas toman el "papel" de actores ficticios a lo extenso de la tradición o episodio, interpretando su diálogo y describiendo sus actos. No hay un guion que perseguir, porque la progresión de la tradición depende totalmente de las decisiones del jugador. Por ello, la ilusión, el cuento oral, la singularidad son fundamentales para el correcto progreso de estas formas dramáticas. Los juegos de rol son, en cierta medida, versiones adultas de los esparcimientos de imaginación infantil, como "Policía y ladrón", "Mamás y papás" o "Vaqueros e indios", en el cual los infantes se perciben a sí mismos como una realidad que no es.

En este esparcimiento, cada participante asume ser un protagonista ideal y distinto, con diferentes personalidades y característica, según las preferencias del participante al crear el personaje o la solicitud del director del juego cuando se le asigna. La idea básica es que los jugadores persiguen objetivos comunes, cooperan entre sí (aunque a veces no se sigue esta regla) y los personajes pueden complementarse entre sí; algunos sobresalen en destreza y habilidad física, algunos sobresalen intelectual o socialmente si el tema del esparcimiento lo permite, varios van a poder lograr poderes místicos (magias, maravillas, etc.). Todos estos atributos se enumeran en la hoja de personajes y varían según la dinámica de los juegos.

Por lo tanto, los juegos de relación no siguen una pauta predeterminada, ya que crean "historias" durante el juego. Similar a los juegos de niños, cuando un participante indica "en estos momentos te voy a disparar", otro jugador responde "en estos momentos te evito". El director del juego debe decidir cuánto se debe dejar el juego al azar, con la capacidad de intervenir en cualquier momento para cambiar la trama en una dirección u otra.

#### **2.2.4.2. ¿En qué consiste un juego de rol?**

En la mayor parte de diligencias humanas, especialmente en las actividades divertidas, no existe única manera de jugar un juego. Estas guías simbolizan la totalidad de los esparcimientos de rol en el mercado, sin embargo, existen muchas variaciones.

- a) **El director de juego:** El juego es inspeccionado por uno jugadores en el esparcimiento, que no figura como "Jugador", pero se diferencia del jugador por la palabra "maestro de juegos" (se le denomina guía, mediador o informador, etc.).

El conductor de los juegos actúa como mediador entre el narrador y el jugador, interpretando personajes que no tienen atributos propios, actores no jugadores. Otra tarea igualmente importante para las que es competente son el arbitraje de la reglamentación y la tarea de percibir y detallar escenarios y situaciones de juego.

#### **b) Componente y objetivo**

Para jugar juegos de roles, por lo menos 02 individuos deben reunirse en 01 o muchas sesiones de juego. Se mencionó, uno de ellos continuamente el administrador de los juegos, quien controla la trama del juego. La(s) otra(s) persona(s) son los jugadores que desempeñan su papel en el juego. Por lo general, se siguen las pautas de juego prefabricadas y se denominan sistemas de juego, aunque los juegos se logran jugando sin más aporte en las imaginaciones.

#### **2.2.4.3. Aporte de juego de roles**

#### **2.2.4.4. Beneficio en la educación.**

- Generalmente, los juegos son la base del proceso de aprendizaje. Cuando se trata de aprender, la calidad del aprendizaje de una persona depende de algún beneficio experiencia que halle en dicha comprensión. Los juegos te permiten adquirir conocimiento de una manera importante, porque de otra manera la información relevante se vuelve ridícula.
- Aritmética mental, aprender accidentes geográficos y nombres de lugares, obtener esquemas y notas fluidos...
- Otro aporte importante de estos juegos al desarrollo de la educación es el impulso del repaso como forma de entretenimiento y entretenimiento, lo que en futuro

ayuda a desarrollar prácticas que van a ayudar a destacar muchas dificultades de aprendizaje. Poca comprensión lectora por la poca estimulación.

- Otra particularidad que asiste en el diseño de un juego de rol es tener una rica expresividad. A medida que se desarrollan estos juegos, el vocabulario es muy rico, y otro gran inconveniente suele ser la fuente del fracaso académico.
- Los juegos de rol pueden estimular la creatividad y la imaginación, no sólo poniendo en práctica el razonamiento y la lógica, sino también afrontando nuevos escenarios, retos y enfrentamientos e intentando resolverlos durante la aventura.

#### **2.2.4.5. Beneficio en determinada actitud.**

- Desarrollar las empatías y tolerancias: a través de estas recreaciones aprendes a ponerte en la dermis de la “otra persona” y empiezas
- Considere cómo se sienten otras personas en situaciones que pueden ser desconocidas al principio.
- Social: El juego de roles promueve relaciones de apoyo mutuo y de igualdad. Como ya se dijo: no es un juego competitivo, sino un juego cooperativo.
- Mejorar las habilidades sin explotar y la conciencia de los aspectos sin explotar de la personalidad.
- Satisfacer intereses y gustos personales.
- Conciencias y responsabilidades: en el transcurso de los juegos, los jugadores se afrontan a disposiciones que tienen consecuencias. Esto es significativo en la creación una comprensión más extensa entre las personas acerca de su comportamiento.

- Enaltecimiento de aspectos apagados de la personalidad: Como recreación aquí todos juegan un rol, en su mayor parte del caso el rol personificado en un efecto del aspecto reprimido del jugador.
- La capacidad de trabajar en equipo y tomar decisiones, una habilidad muy importante en la sociedad, es muy apreciada en el tiempo de solicitar un puesto de responsabilidad.
- Habilidades de espontaneidad y resolver dificultades, ya que se fundan en planear una situación solucionable según las destrezas del actor.

#### **2.2.4.6. Beneficios para un buen estado de salud mental**

- El juego de roles de imaginación ayuda a los niños de 08 y 09 años socialmente inadaptados. Desarrollan habilidades para cooperar entre sí.
- Después de pasar la prueba de personalidad, los jugadores promedio en este arquetipo de juego no mostraron ningún desvío de temperamento, excepto quizás por un aumento en los factores Q1 (tendencias experimentales, libertarismo, librepensadores).
- El valor del juego de roles de imaginación como habilidad para el desarrollo de la escritura creativa de los niños. Los resultados muestran un elevado progreso de las habilidades de escritos, vocabularios y organización estructural lingüística entre los estudiantes de primaria y secundaria.



- Se utilizaron preguntas y pruebas de elementos de personalidad en la que se evaluará a participantes y no participaciones y no se ubicaron desacuerdos, excepto que los no jugadores con algunas tendencias psicóticas (relacionadas con el crimen) puntuaron significativamente más alto). Sin embargo, esta función no se puede medir de forma fiable y no se ha demostrado su conexión con la conducta delictiva, por lo que no se pueden extraer conclusiones sobre los posibles beneficios del juego de roles. Los investigadores plantean la hipótesis que la imagen en desaprobación persistente de estas recreaciones se debe al hecho de que solo han escuchado informes alarmantes sobre el juego en los medios.

#### 2.2.5. Actividad de información.

##### a) Imitemos a alguien del grupo

- **Objetivos:** Uno de los objetivos es que el niño imite el comportamiento de los demás a través de la imitación.
- **Competencia que desarrolla el juego:** Esta recreación va a permitir favorecer la socialización ganando en empatía, tolerancia y respeto. Físicamente, promueve el progreso de la coherencia, la fuerza y el equilibrio general. Cuando se trata de relaciones interpersonales, los niños podrán entender y admitir a otros y aprender a registrar las aptitudes y habilidades de los demás, lo que les ayudará a construir relaciones respetuosas e inclusivas con los demás. Esta diligencia va a permitir que los infantes aprovechen su lenguaje físico.

- **Material:** Sin material    **Edad:** 03 años a más.
- **Progreso:** En referidas ocasiones descubrimos a infantes a cuatro patas, incluso imitando sus voces de animales o descolgando el teléfono e copiando la forma de hablar de papás. En ocasiones, les gusta representar lo que estamos haciendo en ese instante, como cocinar, barrer, planchado, etc.

Aquí tenemos maneras naturalmente de imitar, pero si quiere que su hijo imite, simplemente comience a hacer los movimientos usted mismo y pídale que lo siga. El juego no necesita publicidad, no necesita nombrar gerentes, simplemente empieza a copiar lo que otros están por hacer.

Te alcanzarán cómodamente y emergerán como líder. Comience atrayendo la atención de infantes con movimientos inusuales, aplaudiendo y nombrando diferentes partes del cuerpo al mismo tiempo. Los niños te seguirán y cuando escuches la música y empieces a bailar, tienes un conjunto de bailarinas. Esta es también una forma de que te ayuden a limpiar u organizar. Haz que se vea divertido y puedes escoltar con una tonadilla.

#### b) El juego del tren

- **Objetivos:** Con la asistencia de infantes, se establecen estructuras de tren con desiguales orientaciones, tendencias y acciones.
- **Competencia que desarrollan el juego:** Como acción de grupo, los infantes interactúan entre sí y obtienen los beneficios de la socialización. Las actividades incluyen la reproducción de ecos y tendencias que facilitan la apariencia física, la apariencia dramática y la valoración del teatro, así como que la lengua. Otras cosas los aspectos de

los beneficios incluyen el desarrollo del movimiento físico a través del acoplamiento, la energía y la proporción.

**Material:** ausencia de material □ **Edad:** 03 años a más.

- **Progreso:** Esta actividad esta basada en las ideas de crear un tren que coincida con la psicomotricidad de los niños, incorporando poco a poco dificultades y metas a lo largo del tiempo.
  - El niño imitará lo que realiza el "taxista" (experimentado o infante mayor).
  - Puedes entablar haciendo un pequeño tren a cuatro patas y luego escoltar el paseo con un silbido: «piiiiii, piiiiii, chucu, chucu».
  - Cuando el infante se levante, podemos abrazarnos en el tren, caminar despacio, cantar una canción mientras avanzamos y combinar un objetivo como lavarse las manos antes de comer.
  - Posteriormente podemos añadir diferentes ecos y movimientos (estirar una pierna o saltar cada tercer paso, saludar...), cantar y aumentar la dificultad (recoger muñecos por el pasaje, dar mimos por todos lados). En la clase, etc).

### c) El gato y el ratón.

- **Materiales:** Sin material □ **Edad:** 04 años a más.
- **Desarrollo:** Un jugador es designado como un gato y el otro como un ratón. Los demás se tomaron de la mano y formaron un círculo alrededor del ratón para que saliera el gato. El gato le pidió queso al ratón y el ratón se lo dio. El gato le pide queso al ratón, pero el ratón no le da.

El gato se enojó y comenzó a perseguirlo, tratando de ingresar al círculo. Otros infantes protegen a los ratones como una casa y tratan de bloquear la entrada del gato.

## **2.2.6. Juegos sociales.**

### **2.2.6.1. Concepto.**

Son recreaciones sociales jugado por dos o más personas, muchas veces en un ambiente cerrado o cubierto, incluye básicamente juegos de mesa y juegos de mesa, excluyendo juegos de deportes físicos y musculares.

Los juegos sociales suelen ser juegos intelectuales porque suelen requerir pensamiento, creatividad e intuición. Además, estas recreaciones requieren rapidez de pensamiento, indagación y energía. Estas recreaciones se determinan por la regularidad y, dependiendo de la situación, involucran el sentirse bien, la memoria y la aleatoriedad de manera importante.

### **2.2.6.2. Componente de juegos sociales.**

- **Estrategia:** Representan las participaciones y disposiciones de los actores las que consideran interacciones y combinaciones.
- **Habilidad:** Las habilidades de un jugador afectan el juego, incluida la agilidad mental, la velocidad de reacción, el control psicomotor y más.
- **Memoria:** Los jugadores obtienen una ventaja si logran guardar ciertas instancias o historias en el juego y actúan en consecuencia.

- **Las emociones:** jugadores y su comportamiento, influir en la consecuencia de la recreación.
- **Reflejos/Rapidez:** Los instintivos y la velocidad del jugador afectan los resultados.
- **Reflexión:** Los jugadores obtienen una ventaja a través de la lógica y la introspección.
- **Sentidos:** Utilizando bien los sentidos, será posible lograr o ganar ventajas (reconocer la voz o el grito de un compañero invisible, hallar objetos en un saco al tocarlo, etc.
- **Observación y memoria visual:** participantes corresponde su retención y recordar ciertos mecanismos que se les presentan visualmente.

### 2.2.6.3. Importancia de los juegos.

El juego es una de las actividades con importancia en la vida de un niño. Esta es una de las maneras más efectivas de aprender y prepararse para la vida. A través del juego, aprendió a informar, ejercitar su fantasía, explorar y probar sus recientes destrezas e opiniones, entrenar utiliza la totalidad de piezas de su organismo, comprender el universo que lo encierra y desarrollar su comprensión. Entonces logramos expresar que el juego es dominar periodo, vegetar, educarse, divertirse demasiado e reintegrarse al universo que lo envuelve. Este es uno de los símbolos con mucha importancia de la salud física y mental de un niño, y es la forma natural más importante ¿Qué quiere un niño cuando crece?

Dinámicamente los juego están en pleno desarrollo, inspirando el deseo de independencia, la acción espontánea, el gozo espiritual en el deseo de crear, la cualidad cándida y la meditación, aptitudes que distinguen significativamente nuestra existencia en el juego. El niño se

ve privado de todo lo reprimido y se sumerge en el mundo interior de su existencia.

Desde un punto de vista psicológico, la recreación es una expresión del niño, de su mundo interior, mundo exterior y desarrollo psicológico. Por lo tanto, le permite instruir las inclinaciones de los infantes, su personalidad, tendencias y defectos.

La importancia del juego en el sistema educativo es muy extensa, pues la enseñanza extrae continuamente soluciones de la psicología y las utiliza en la enseñanza. El esparcimiento le da a nuestro niño la representación más despejada de su universo íntimo, descubre la lealtad de su existencia.

La importancia de los juegos, siguiendo a Cueto, C. (2007) se aprecia teniendo en cuenta conclusiones que desempeña:

#### **2.2.6.4. Para el desarrollo mental.**

La infancia es un período de desarrollo intelectual muy avanzado, y el juego es la principal prioridad. Un niño tiene un interés inmediato en actividades y juegos divertidos porque el juego es divertido porque satisface precisamente sus necesidades generales de desarrollo. En esta etapa, cuando el niño mejora sus sentidos a través del juego y gana más control sobre su organismo, acrecienta su expresividad y se desenvuelve el ánimo de vigilancia. Durante el esparcimiento, el infante va a desarrollar la capacidad de analizar, concentrarse, sintetizar, abstraer y generalizar. El niño activa su inteligencia al solucionar diversos contextos presentados en el esparcimiento, y utiliza la experiencia para adaptar sus poderes mentales para luego resolver diversas dificultades de la existencia periódica.

El esparcimiento es una estimulación primitiva de la inspiración, un infante se establece con el tiempo y el espacio, las

personas y los animales mientras juega, puede jugar con sus compañeros reales o imaginarios, por alguna razón puede fingir animales y personas. Esta es la época del animismo infantil. Esta flexibilidad de la imaginación significa que puede identificarse con la mayoría de las profesiones adultas en su juego de fantasía (juego de roles).

#### **2.2.6.5. Para la formación del carácter**

Durante el juego, los niños aprenden útiles lecciones morales y cívicas. Por lo tanto, es importante educar al niño y guiarlo para que desarrolle un comportamiento adecuado hacia los oponentes y espectadores en el juego.

**2.2.6.6. Para el cultivo de los sentimientos sociales.** Los infantes que están en áreas remotas y solitarias se desarrollan sin un juego apropiado y con un propósito, creando así una barrera social hasta cierto punto. Los infantes no tienen oportunidades de interactuar con los muñecos puesto que están socialmente solitarios y lejos de los lugares donde pueden conseguirlos.

El juego tiene la particularidad de promover de manera espontánea e insensible los valores sociales, los niños logran el deseo de cooperar a su manera, aprenden a hacer amigos y saben respetarlos, porque entienden que no estarán sin ellos. La oportunidad de disfrutar de mejores juegos promueve la solidaridad, pues suelen participar en actividades donde tienen que defender la autoridad, las buenas personas o un color que organiza su grupo, por lo que se comprobará que los juegos tienen un efecto positivo en el desarrollo socioemocional.

La mayor parte del juego no es una actividad individual, sino una actividad social y comunicativa, por lo tanto es visiblemente observable en los centros educativos; donde los

infantes pueden reunirse en grupos, iniciar y competir en juegos; o, a veces, discutir cosas relacionadas con su mundo o simplemente tomar medidas para tratar de manera encubierta asuntos personales. Es divertido tratar asuntos personales en secreto. Los juegos en grupo son divertidos e inspiran a los niños a aprender el espíritu de cooperación, solidaridad, responsabilidad, etc.

Estas son lecciones valiosas para los niños, son lecciones sociales que serán valiosas más adelante, que los ayudarán a construir relaciones no solo con sus vecinos, sino con la sociedad en su conjunto.

Cuando los centros educativos promueven el deporte y sus diversas disciplinas, se invita a los docentes, instituciones, padres de familia y la sociedad a monitorear y prestar atención el correcto progreso de estas diligencias físicas a medida que los infantes desarrollan sus inteligencias. Uno puede resolver sus problemas internos recurriendo a juegos como el ajedrez, que permiten la reunión intelectual y la meditación intensa para resolver las dificultades y lograr la gloria.

## **2.2.7. LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN.**

### **2.2.7.1. ¿Qué es la socialización?**

"el desarrollo mediante el cual logramos la aprensión en encajar en la colectividad en la que vivimos, a entablar relaciones con el resto de personas y a seguir sus reglas y méritos. Las personas que se ajustan a estas normas se adaptan socialmente. De hecho, creo que lograr un buen ajuste social es una de las lecciones más importantes que hay que aprender como persona. Pero una persona no nace con el aprendizaje, por lo que la socialización asimismo asimila a partir de temprana edad." Aguilera R. (2005, pág. 235)



la primera parte de socialización es el linaje, que es fundamental porque es el primer lugar donde se transmiten al niño emociones y sentimientos de lo que queda conforme, lo que se muestra deficientemente, y lo permitido y lo que no está permitido.

Entonces tarde o temprano el infante va a resurgir al universo para encontrarse con otras personas además de la familia. Probablemente el colegio, u infantes en el patio. El anhelo de la mamá es proporcionar a sus hijos un modelo de comportamiento o de armonía considerado adecuado ajustándose a sus formas de comportarse concluyente concebir la existencia, ¿su hija podrá estar siempre protegida en esta burbuja?

Todo padre sabe cómo encontrar el entorno adecuado para sus hijos y trata de evitar lo que muchos dicen que dicen cuando crecen: están en mala compañía. Estoy de acuerdo con eso, pero con niños tan pequeños (0-3) no se puede decir mala compañía, así que creo que está mal no ir a la escuela cuando son tan pequeños.

#### **2.2.7.2. Tipos de socialización.**

formal e informal.

- A. Socialización formal.** Determinada por diversas habilidades pedagógicas que el régimen didáctico brinda a los individuos en el salón de clase y las escuelas, que en conjunto brindan a los estudiantes las iguales medidas, pautas, méritos. O incluso convertirlos en normas de comportamiento que la colectividad aguarda de grupos de personas: conciencia, acción, compromiso con el cambio, etc. Esta forma de socialización corresponde al Estado a través de las escuelas, familias, iglesias, partidos políticos y grupos sociales.
- B. Socialización informal.** “A través del nivel de progreso y clases sociales, las personas encuentran su propia socialización informal, y generalmente es facilitada por los medios de comunicación y la convivencia social. En la sociedad peruana, el alcohol juega un papel especial en la socialización. Las funciones públicas son también un factor social. La mayoría de modelos de relaciones inconsecuentes ayudan a los individuos a socializar.” (Rideau, A. 1987 pág.25-26)

#### **2.2.7.3. Desarrollo moral.**

Creemos que ciertos docentes creen que el progreso honesto o axiológico no es dependiente de los maestros ni de las escuelas, porque los niños han traído valores de casa y la tarea de enseñar se limita a mantener el orden. Pero es claro que los niños son morales tanto dentro como fuera del aula, por lo que el sistema educativo se preocupa por la búsqueda del progreso axiológico en estudiantes.

#### **2.2.7.4. Desarrollo social.**

Se considera:

**A. Método de influencia social.** Creemos que la conducta social humano a menudo tiene múltiples causas. La imitación, la identificación, la persuasión y el juego son todas explicaciones posibles, pero ninguna razón excluye a las demás. A menudo, más de uno de estos métodos de influencia determina el comportamiento social de una persona.

**B. Imitación.** Se concluye que las observaciones de los otros juegan un papel significativo en la determinación del comportamiento, ya sea socialmente aceptable o desviado, y así cambiar el comportamiento.

**C. La imitación** Es el acto de repetir el comportamiento previamente observado y es uno de los medios más comunes para aprender el comportamiento social en cualquier cultura. Gran parte del aprendizaje temprano que un niño recibe en casa se basa en observar e imitar a los demás. Si bien la parodia generalmente significa un modelo de la vida real (modelo principal), también hay modelos simbólicos que pueden ser

icónicos (que aparecen en televisión o películas) y verbales (tomados de cómics o historias). Los modelos simbólicos se han vuelto más poderosos debido a los avances tecnológicos, que a su vez se han vuelto más complejos, más difíciles de manejar y, por lo tanto, más peligrosos.

**D. Identificación.** Ídolos y figuras mitológicas acostumbran jugar una representación muy importante en el progreso de la sociedad. La confirmación es una forma especial de reproducción, una reproducción de un piloto que es deseado ya sea por la recompensa o por el dominio del premio.

**E. La identificación** Es una tentativa de jugar o imitar la representación de alguien envidioso. Por lo general, brota de una dependencia que resulta en la aspiración de igualarse a otro individuo para disfrutar de algunos favores, más aprecio, atención o premios. Aquí los infantes pequeños se identifican con las personas que las cuidan (padres), respuesta de imitación tempranas de infantes tienen cierta expresión "Persigo ser como tú".

**F. Persuasión.** A veces, los niños, por naturaleza, no quieren identificarse ni imitar a los demás y necesitan que se les anime o convenza en el comportamiento que se tiene como modelo.

Disposiciones, solicitudes, premios, disputas fundadas, sanciones, coacciones, intimidaciones y obstáculos son los caudales por los cuales papás y maestros intiman y persuaden a los niños a que tengan un comportamiento de forma social y con aceptación y eviten el comportamiento antisocial.

**G. Agentes de incidencia en la socialización.** Se concluye que la socialización es un transcurso altamente complicado, y su complejidad se debe realmente a los muchos factores de

socialización que enfrentan los niños: papás, parientes, compañeros, maestros, medios informativos y conjuntos de etarios. Es crecidamente intenso cuando existen valores o normas en conflicto entre todos estos agentes; sin embargo, cada uno de estos actores tiene sus propias metas y técnicas de socialización específicos.

Entre quienes cumple un papel socializador destacado mencionamos:

- **La familia.** Factor número uno de socialización que encuentran los niños, pero sigue siendo el factor más importante y convincente que influye en el desarrollo social de los niños. Como se mencionó anteriormente, el género social, la organización y el tipo de interacción de la estirpe son especialmente acreditados.
- **Clase social.** Un niño ingresa a una clase social al nacer, no la deja por un tiempo, tal vez nunca, y puede querer ascender desde allí.

Las clases sociales son categorías que indican la posición mercantil y social de un individuo en correspondencia con los demás. Se identificaron varias situaciones, incluidos los ingresos del hogar, la tarea de los papas y los contextos de existencia. Solemos hablar de niveles socioeconómicos, que pueden quedar relacionados con el ideal de ayuda e instrucción que recibe un niño. Las diligencias sindicales y de ocio de infantes también difieren según la clase social de la familia; además son tremendamente visibles en la práctica educativa. Los patrones lingüísticos, el contenido y la organización del

diálogo y, por último, la variedad de palabras también desigualada entre las estirpes de género media y de género bajo, lo que otorga a las iniciales una clara ventajas sociales.

- **Estructura y tamaño de la familia.** Número de participantes la formación de la familia está íntimamente relacionada con su clase social, considerando su influencia en el desarrollo social. Las familias de bajos ingresos y las estirpes excesivas tienden a proporcionarse ayuda; El cuidado de los padres y el capital recibido por cada individuo suelen ser mínimos en las estirpes excesivas que en las pequeñas. Estos pequeños comienzos sugieren que las ventajas sociales en niveles socioeconómicos bajos están directamente relacionadas con el tamaño de la familia. No cabe duda de que el tamaño de la familia tiene un impacto directo en el éxito o frustración académica, por tanto, en la aprobación o retroceso social de otros infantes e incluso los docentes. Parece que la abandono de uno de los padres (casi siempre el padre) tuvo un impacto significativo en los patrones de conducta del niño por lo tanto en el beneficio instructivo en el colegio.
- **La escuela.** organismo de suma importancia en nuestra sociedad porque permite al individuo adquirir una comprensión alternativa de su realidad y le proporciona una educación formal como agente socializado que le permite alcanzar méritos, hábitos y conductas concordante al desarrollo. sociedad. La escuela es considerada un agente socializador central para cambiar normas, pautas y valores sociales con la ayuda de la formación instrumental directa, para proporcionar refuerzo positivo o negativo, para orientar la socialización del niño después de la adolescencia. (p. 208)

La escuela, como su nombre lo indica, es una institución eminentemente social, un proceso de aprendizaje

que se comunica a través de información y actividades personales, tanto así que se la considera comprometida en gestionar el progreso social.

- **El docente.** Determina la manera en cuanto al comportamiento, las reglas que determinan las sanciones y premios que dan, sus patrones la información, las instrucciones de enseñanza y los trabajos asignados están explícitos por sus percepciones y méritos sociales, los que van a influir en el comportamiento social de los alumnos.
- **Los medios de comunicación.** Es importante que desarrollen normas culturales que sirvan como marco de referencia para la sociedad en su conjunto. Por otro lado, los libros, periódicos, revistas, películas, radio, televisión y otros medios técnicos, utilizando la información transmitida por este sujeto socializado, estimulan o desencadenan correspondencia entre los sujetos, dando como resultado un distinto tipo de interacción entre el individuo y el grupo. Las redes sociales, al dominar la indagación, posee un gran dominio en la formación e imitación directa de herramientas y todo lo relacionado (reconocimiento, presentación de modelos, etc.). Esta agencia social puede atraer e influenciar fuertemente a los individuos sin importar su edad o factores de estatus.
- **La iglesia.** También es considerada una entidad que promueve la socialización de las personas, pues se trata de la preparación espiritual para la realización del fin primordial de su presencia. Salvaguarda un papel formativo, religioso y espiritual con los entre los feligreses. La iglesia cumple sus funciones sociales, por ejemplo, cuando trata de ofrecer soluciones alternativas a

los valores familiares básicos ya los problemas individuales, actos de cooperación y solidaridad.

#### **2.2.7.5. El asertividad en la socialización.**

La confianza son procesos de aprendizajes permanente. Es la habilidad de hacer valer los propios derechos, de afirmar que se diga y se haga mucho con firmeza y determinación, en oposición a la agresión y la vacilación o la pasividad. Por lo tanto, las personas inseguras muestran muy poca confianza.

Indecisión y respeta a las personas y sus derechos más que a los suyos propios. Se determina por volumen bajo, dificultad para hablar, aislamientos, tartamudeos, titubeos, mutis, repeticiones, quejas habituales a conciliadores, tales como: no me entienden, no soy agradable, se aprovechan, etc. acercamiento, posiciones tensas y en general no estar al corriente de las cosas. Su reflexión es que tienen que evitar molestar a los demás, no importa lo que uno quiera o lo que el otro quiera, culpa, ansiedad y un sentimiento constante de descuido.

Asimismo, un individuo confiado tiene que indicar su negativa o tomar una posición sin conflicto, explicar sus saberes y expresar comprensión del punto de vista de los demás; sabe pedir ayuda y accionar ante los ataques de manera controlada y pide aclaraciones, al fin y al cabo, sabe expresar sus sentimientos de forma positiva (agradecimiento, admiración, insatisfacción, etc.).

Para socializar adecuadamente y mantenerse motivado en contextos sociales, hay 03 normas estrictas a seguir:

- La primera regla: ten confianza, conócete a ti mismo, acéptate, no dejes que las opiniones de los demás te influyan, porque continuamente posee su propia luz y numerosas oscuridades.

- La segunda norma debe ser la voluntad. Las personas sin fuerza de voluntad son comprensiblemente las personas con menos confianza en sí mismas y las que culpan a factores externos de sus fracasos.
- El tercero es el optimismo, el pensamiento positivo, ante todo para uno mismo y para los demás. En lugar de restaurar nuestra autoestima, los juicios duros de los demás pueden afectarnos y desmotivarnos.

#### **2.2.7.6. La socialización como elemento fundamental de la vida.**

La niñez es el momento por el que se produce el en las personas educarse. En el momento en que naces estás aprendiendo y seguirás aprendiendo hasta que mueras. También se manifiesta que los infantes no todos gatean, marchan o dialogan en edad promedio, no existe una edad determinada para aprender. Los niños aprenden a diferentes velocidades, por lo que es importante brindar ánimos, rutinas o materia prima que faciliten aprendizajes, porque el propio transcurso de aprendizaje lo lleva a cabo el niño.

Por lo tanto, es responsabilidad de los padres desde el principio mantener la armonía familiar y no se debe olvidar la felicidad, la comunicación, el cariño y otros componentes muy importantes, por mucho trabajo o responsabilidades que tengan. No olvides que el desarrollo de los niños en todos los aspectos es lo más importante, no descuides su educación en la escuela y en el hogar.

#### **2.2.7.7. Proceso de socialización del niño.**

El transcurso de socialización, el infante acepta los fundamentos sociales y de cultura de su ambiente y los integra gradualmente a su identidad para encajar en la sociedad y convertirse en una persona social.

Durante este tiempo, aprende qué es un comportamiento socialmente aceptable y qué no, y comienza a seguir las pautas y



medidas que ayudan a convivir en colectividad. En este transcurso participa la familia como primer medio de socialización, la escuela como segundo y finalmente la sociedad misma.

Un niño tiene que pasar por varias etapas en su desarrollo, cada una de las cuales ayuda a moldear su personalidad. Por eso, desde temprana edad, los padres deben brindar con cuidado y amor la confianza que crea un estado de felicidad, para que crezcan como personas seguras y con una fuerte autoestima que los lleve a la acción. Hay un buen transcurso de socialización. En torno de los 03 años, el niño está preparado física y mentalmente para socializar, caminar, hablar y razonar sin dificultad, lo que le permite comunicarse con los demás por vez primera. Por lo tanto, si los papas no fomentan las relaciones anteriores y construyen la confianza con atención y afecto, es probable que el transcurso de socialización advierta obstaculizado por comportamientos como la incertidumbre, la poca autoestima, la sumisión, etc., que muestre el infante.

Es importante recordar que las influencias familiares y ambientales son la base del transcurso de socialización del infante y pueden ayudar a su perfeccionamiento de forma positiva o negativa. Si un niño tiene problemas para interactuar con los demás, los padres deben autocriticarse y reflexionar sobre lo que pueden haber hecho mal.

#### **2.2.7.8. Dificultad en la socialización del infante.**

La niñez es el tiempo donde se da con mayor intensidad el transcurso de socialización, en este período el infante definitivamente debe empezar en casa, por lo que es necesario empezar desde el primer año del niño, esto se debe a que a partir de los 03 años ya comienzan las contextos psicológicas. a aparecer. Por ello, los padres son los primeros defensores de la socialización de sus hijos y sus modelos a seguir, por lo que es muy importante

que den ejemplo, son seres sociales y les gusta comunicarse con sus hijos con amigos, participar en eventos, conocer gente, etc..

Esta es una de las claves para determinar la edad escolar de un niño y una de las ventajas únicas de que un niño asista al jardín de infancia anteriormente de la edad de escolarización obligatoria. Cuando ingresaron al colegio, su entorno pasar de un extremo a otro drásticamente y surge otro conjunto social con el que interactúan y establecer relaciones sociales, en el que participaban rápidamente tanto docentes como amigos.

Si existe un vínculo muy fuerte entre madre e hijo y si el niño tiene poca experiencia social, el cambio y la acomodación serán más dificultosas. Nos damos cuenta de que cuando un niño no quiere interactuar con nadie más que sus padres, no está socialmente apegado a ellos y no tiene ningún interés en interactuar con otras personas, lo que puede ser que nunca lo haga. con sus padres. Sus padres no querían contactar a nadie porque se sentía marginado de la familia.

Las conductas problemáticas más comunes en el hogar y en la escuela son: violencia y peleas entre compañeros, berrinches o rabietas por negar las aspiraciones del infante, baja paciencia al fracaso, arrebatar cosas que no pertenecen, oposicionismo.

Aspectos que entorpecer el proceso de socialización del infante:

- **La inseguridad afectiva del niño.** Los problemas emocionales, los desacuerdos y los enfrentamientos entre los padres pueden afectar psicológicamente a cada miembro

de la familia, afectando así el desarrollo psicológico y social del niño.

- **La excesiva protección de los padres.** Para los padres la sobreprotección es una forma de expresar afecto, amor, pero también puede ser una forma de controlar y calmar el miedo, pero para los niños puede ser una forma de crear inseguridad e indecisión.

- **La falta de atención paterna.** A este déficit social puede contribuir la falta de tiempo, dedicación y contacto adecuado con los hijos de ambos padres. Los padres deben impartir aprendizaje social y personal a sus hijos, y esto se logra mejorar a través de una relación directa, cálida y emocional entre uno y otros padres.

Reducir la presencia de los padres se considera necesario para la adecuada socialización de los infantes, lo que puede afectar negativamente la socialización de los infantes por no tener identidad del mismo sexo. Las infantas tienen ventaja aquí porque las madres son las que pasan más tiempo con sus hijos.

Después de todo, el trabajo de una madre fuera del hogar significa que está sobrecargada, ya que en muchos casos sigue soportando la mayor parte de las responsabilidades domésticas y de cuidado de los niños, lo que a menudo estresa y afecta negativamente a las mujeres. Relaciones de pareja y socialización de los hijos. Por lo tanto, si el padre acepta el compromiso de la mamá fuera del hogar, el padre tiene que asumir más responsabilidad, afrontar el proporción y la división de las tareas del hogar, y encontrar solución para el cuidado conjunto y la socialización del niño.

### **CAPITULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

Se presentan el resultado obtenido en la aplicación del instrumento pre y post test a los grupos experimental y control.

Los resultados se presentan en tablas y cuadros estadísticos y se analizan e interpretan por separado como sigue:

**Tabla N° 1**

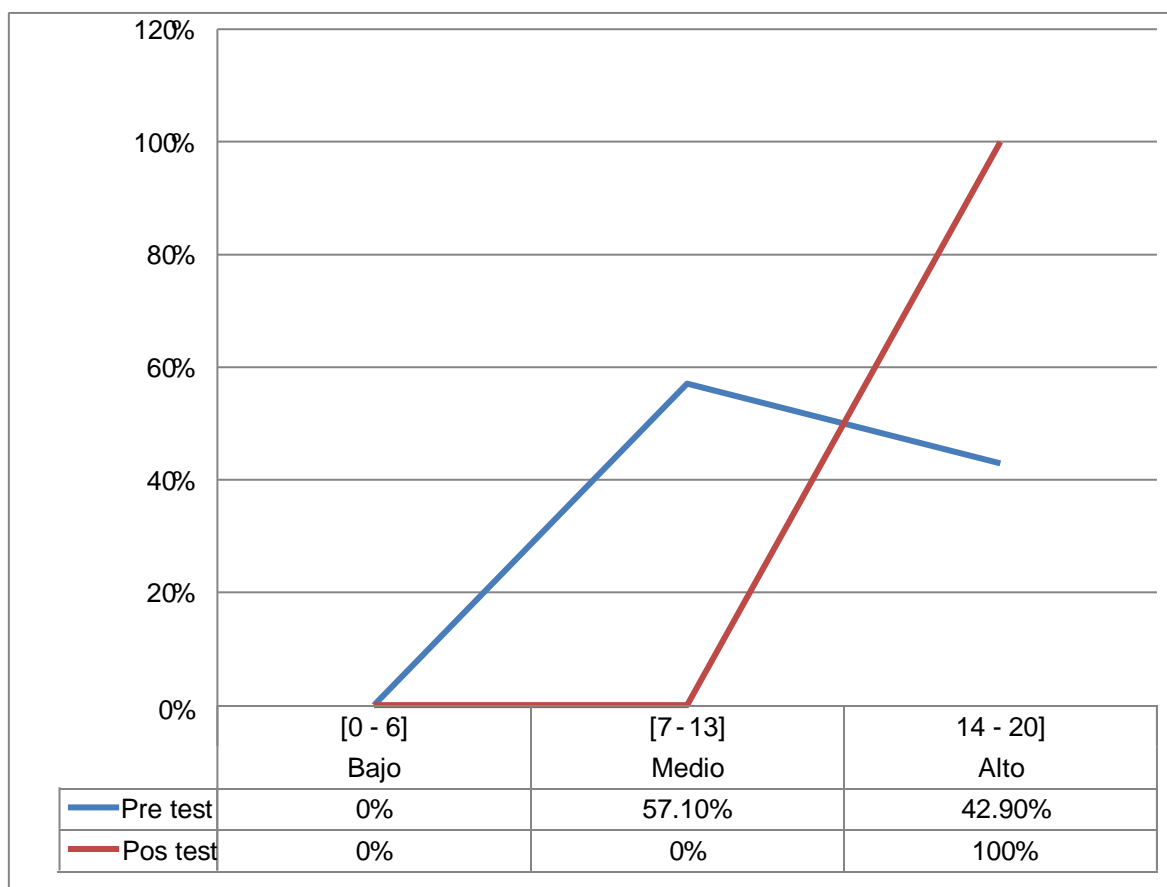
Repartición de niveles de socialización y cotejo pre y post test de infantes de 03 años, I.E.I N°383 sección “Rayitos de sol” (grupo experimental), Sairepampa 2018.

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

Fuente: Pre y post test para infantes de 3 años, IEI No. 383 Sección "Rayitos De Sol" (grupo experimental), Sairepampa 2018.

**Gráfico N° 1**

Repartición de niveles de socialización y comparaciones antes y después de la prueba para infantes de 03 años, IEI N°383 sección “Rayitos De Sol” (grupo experimental), Sairepampa 2018.



Fuente: Tabla N° 1

### Análisis

De acuerdo con la distribución de niveles de comunicación socializada mencionada en la Tabla 1 y la comparación de pre y post test de infantes de 03 años, sección “Rayitos De Sol” Institución Educativa Inicial N° 383 (grupo experimental), Sairepampa 2018, se observó:

- ✓ Doce infantes (57,1%) presentaron un grado de socialización moderado en el pretest. No hubo niños en el seguimiento.
- ✓ En el examen anterior, 9 (42,9%) niños tenían un mayor nivel de comunicación.

En el seguimiento, 21 infantes (100%) lograron un grado elevado.

## Comentario

- ✓ En la prueba anterior, la mayor parte de infantes eran moderados en comunicación social.
- ✓ En el seguimiento, la mayor parte de infantes tenían un alto grado de comunicación.
- ✓ En ese sentido se llega a la conclusión que la diligencia de los esparcimientos diarios como habilidad técnica mejora el grado de comunicación social.

**Tabla N° 2**

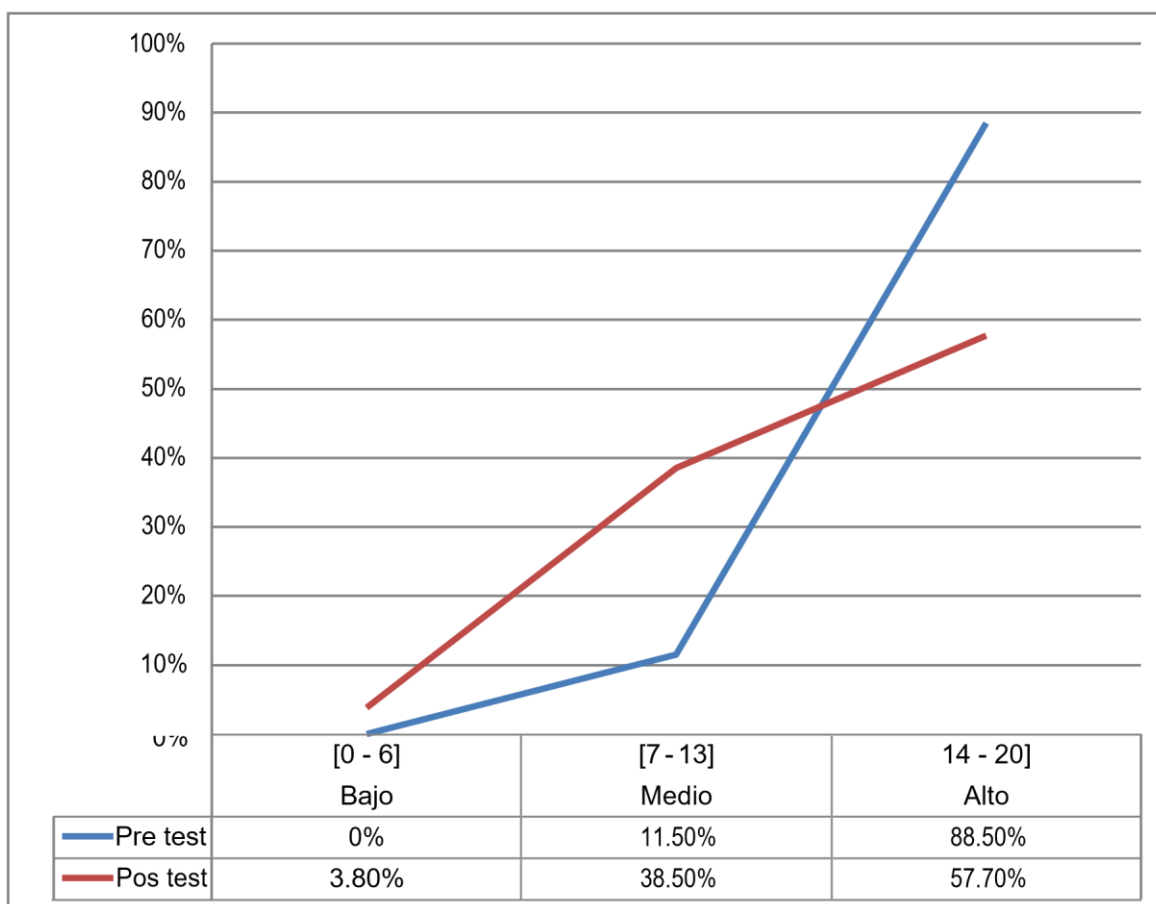
Repartición de los niveles de socialización y comparaciones antes y después de la prueba para niños de 3 años, Institución Educativa Inicial N°383 sección "Gotitas De Miel" (grupo control), Sairepampa 2018.

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	fi	%	fi	%
Bajo	0 - 6	0	0	1	3,8
Medio	7 - 13	4	11,5	3	38,5
Alto	14 - 20	6	88,5	6	57,7
TOTAL		10	100	10	100

**Fuente:** Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años “Gotitas De Miel” (Grupo de Control) de la I.E.I N°383, Sairepampa 2018.

**Gráfico N° 2**

Repartición de los niveles de socialización y comparaciones antes y después de la prueba para niños de 03 años, Institución Educativa Inicial N°383 sección "Gotitas De Miel" (grupo control), Sairepampa 2018.



Fuente: Tabla N° 2

## Análisis

En la tabla 2, en referencia a la I.E.I N° 383 “Gotitas De Miel” de 3 años (grupo control), distribución y comparación de los niveles de comunicación social antes y después de la prueba, Sairepampa 2018, se observa que:

- ✓ Ninguno de los niños presentó bajo nivel de socialización en el pretest. En el seguimiento, 01 infante (3,8%) alcanzó este grado.
- ✓ En el examen anterior, 03 infantes (11.5%) tenían un grado medio de comunicación social. 10 infantes (38,5%) llegaron al grado medio.
- ✓ En el pretest, 23 infantes (88.5) tuvieron un alto grado de socialización. Realizando el seguimiento, 15 infantes (57,7%) lograron un grado alto.

### **Comentario**

- ✓ En el pre-test, la mayor parte de los infantes tenían un alto grado de comunicación.
- ✓ Continuando tenemos que, la mayor parte de los infantes tenían un alto grado de comunicación.
- ✓ La observación de que el grupo control no utilizó el juego relajante como estrategia técnica, reduciendo así la proporción de niños con altos niveles de comunicación social.

**Tabla N° 3**

Distribución de niveles afectivos socializados y comparación pre y post test en niños de 03 años, IEI N°383 sección “Rayitos De Sol” (grupo experimental), Sairepampa 2018.

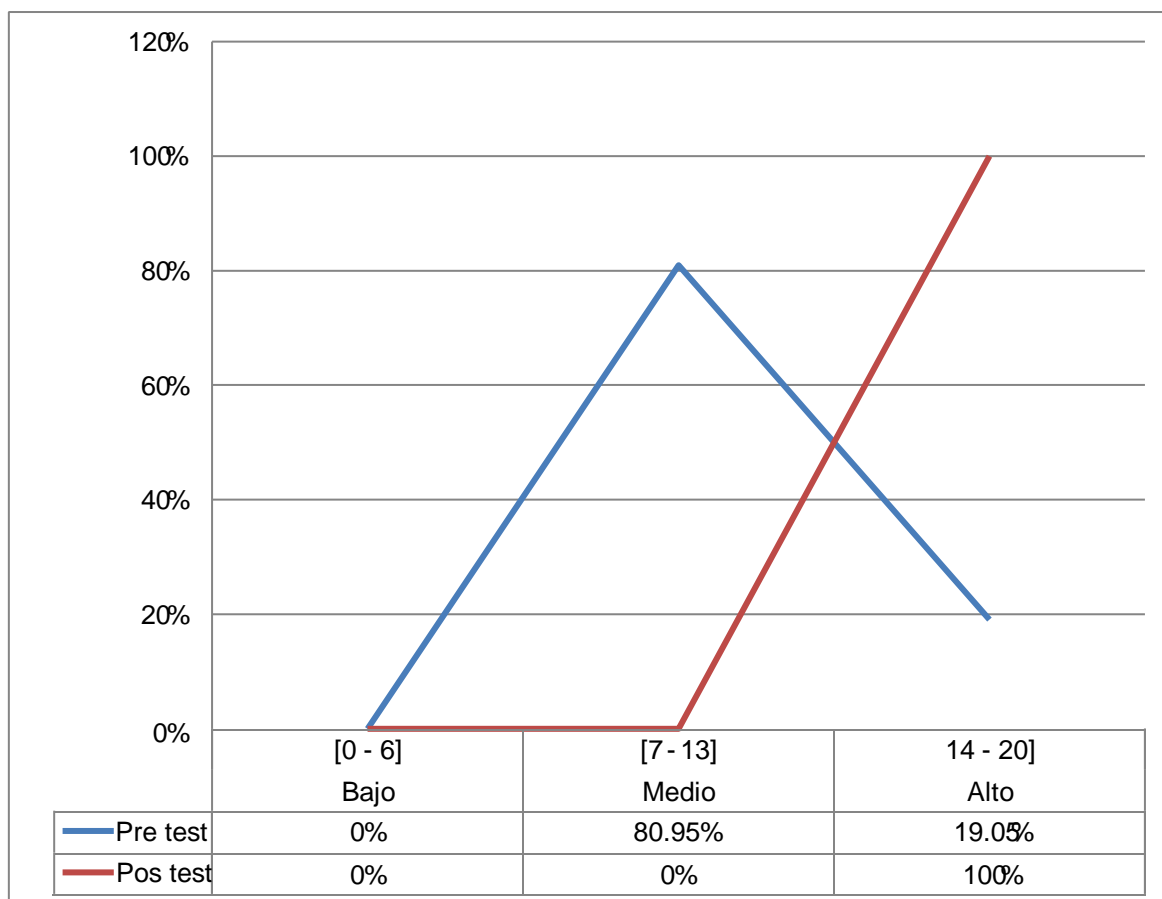
ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	fi	%	fi	%
Bajo	0 - 6	0	0	0	0
Medio	7 - 13	17	80,95	0	0
Alto	14 - 20	4	19,05	21	100
TOTAL		21	100	21	100

Fuente: Pre test y pos test aplicado en infantes de 03 años sección “Rayitos De Sol” (Grupo de Experimento) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa 2018

**Gráfico N° 3**

Repartición y comparación de niveles afectivos socializados entre pre y post test en niños de 3 años, IEI N°. 383 sección "Rayitos De Sol" (grupo experimental), Sairepampa 2018.





Fuente: Tabla N°3

### Análisis

De acuerdo con la distribución de los niveles afectivos socializados mencionados en la Tabla 3 y la comparación de pre y post pruebas para infantes de 03 años, el Institución Educativa Inicial No. 383, sección “Rayitos De Sol” (grupo experimental), Sairepampa 2018, se observa:

- ✓ En el examen anterior, 17 infantes (80,95%) tenían un grado moderado de emociones socializadas.  
No hubo niños en el seguimiento.
- ✓ En el examen anterior, 4 niños (19,05%) tenían un nivel emocional socializado más alto.  
realizado el seguimiento, 21 infantes (100%) lograron un grado alto.

### **Comentario**

- ✓ En el pretest, el nivel socioemocional de la mayoría de los niños estaba en medio.
- ✓ La mayoría de infantes tenían un nivel socioemocional alto en el seguimiento.
- ✓ En ese sentido, se puede concluir que el aplicar esparcimientos diarios como habilidad técnica mejora el grado emocional de socialización..

**Tabla N° 4**

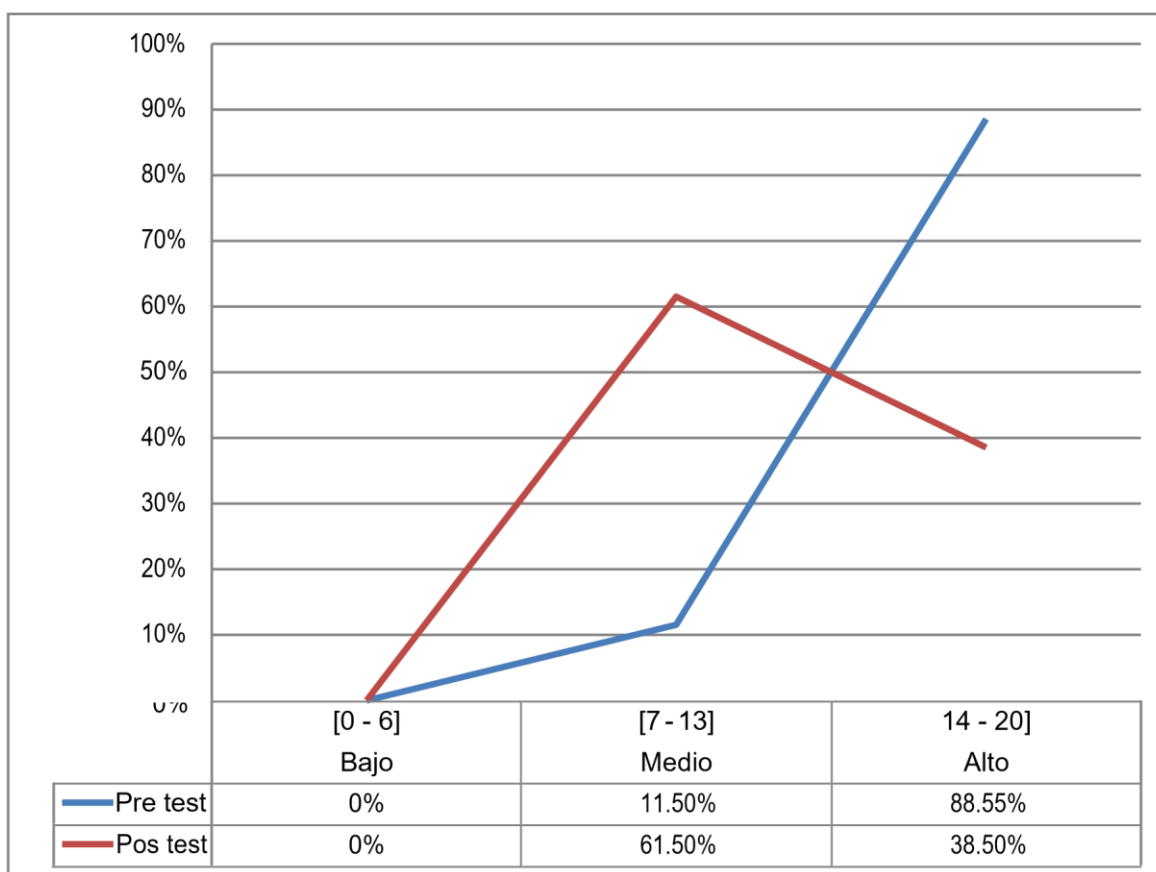
Repartición de niveles afectivos socializados y cotejo pre y post test en niños de 3 años, Institución Educativa Inicial N°383 sección “Gotitas de Miel” (grupo control), Sairepampa 2018.

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

Fuente: Pre test y pos test establecido en infantes de 03 años sección “Gotitas de Miel” (Grupo de Control) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa 2018.

**Gráfico N° 4**

Repartición de niveles afectivos socializados y cotejo pre y post test en niños de 3 años, Institución Educativa Inicial N°383 sección “Gotitas de Miel” (grupo control), Sairepampa 2018.



Fuente: Tabla N° 4

### Análisis.

Según la distribución de los niveles afectivos socializados mencionada en la Tabla 4 y la comparación pre y post test de infantes de 03 años, la sección “Gotitas de Miel” del Institución Educativa Inicial N° 383 (grupo control), Sairepampa 2018, se observó,:

- ✓ Ninguno de los niños presentó un bajo nivel de afectividad socializada en el pre y post test.
- ✓ En el pretest, 03 infantes (11,5%) tenían un grado moderado de influencia socializada.
- ✓ En el seguimiento, 16 infantes (61,5%) lograron el nivel medio.
- ✓ En el examen anterior, 23 infantes (88,5%) tenían un grado afectivo socializado alto. En el seguimiento, 10 infantes (38,5%) lograron un grado alto.

## Comentario

□ En el pretest, la mayor parte de los infantes presentaba un grado socioemocional alto.

En el seguimiento, la mayor parte de los grados afectivos socializados de los niños estaban en el rango promedio.

Por lo tanto, la conclusión de la observación de que el juego recreativo no se utilizó como habilidad técnica en el conjunto de control fue que el grado afectivo socializado fue moderado para la mayoría de los niños..

### **Tabla N° 5**

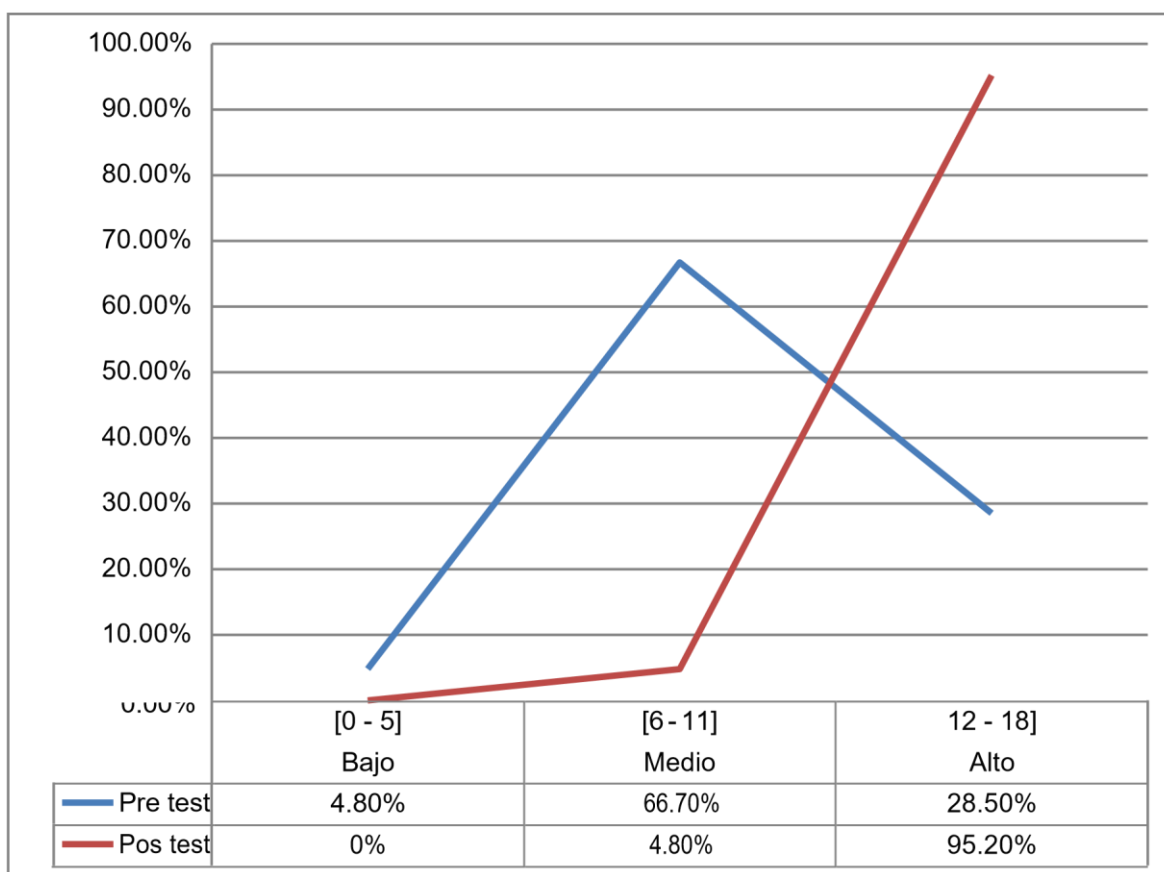
Distribución de niveles de confianza socializada y comparación pre y post test de niños de 03 años, sección “Rayitos De Sol” (grupo experimental) de la Institución Educativa Inicial N° 383, Saiepampa 2018.

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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a infantes de 03 años sección “Rayitos De Sol” (Grupo de Experimento) de la Institución Educativa Inicial N°383, Saiepampa 2018

### **Gráfico N° 5**

Repartición de niveles de confianza socializada y comparación pre y post test de niños de 03 años, sección “Rayitos De Sol” (grupo experimental) de la Institución Educativa Inicial N° 383, Saiepampa 2018.



Fuente: Tabla N°5

### Análisis.

Según la Tabla 5, ver la distribución y comparación del nivel de autoconfianza socializada de los infantes de 03 años antes y después de la prueba de la Institución Educativa Inicial N° 383, Sairepampa 2018 sección "Rayitos De Sol" (grupo experimental), observado:

- ✓ En el examen anterior, 1 niño (4,8%) presentaba un nivel bajo de autoestima socializada. No hubo niños en el seguimiento.
- ✓ En el pretest, 14 infantes (66,7%) tenían un grado medio de socialización. En el seguimiento, 01 infante (4,8%) alcanza el grado medio.
- ✓ En el examen anterior, 06 infantes (28,5%) tenían un alto grado de autoconfianza socializada. En el seguimiento, 20 infantes (95,2%) lograron un grado alto.

### **Comentario**

- ✓ En las pruebas, la mayor parte de infantes tenían un nivel moderado de confianza social.

En el seguimiento, la mayor parte de infantes eran muy competentes socialmente. Por tanto, se puede concluir que la aplicación de los esparcimientos casuales como habilidad técnica aumenta el grado de confianza socializada.

**Tabla N° 6**

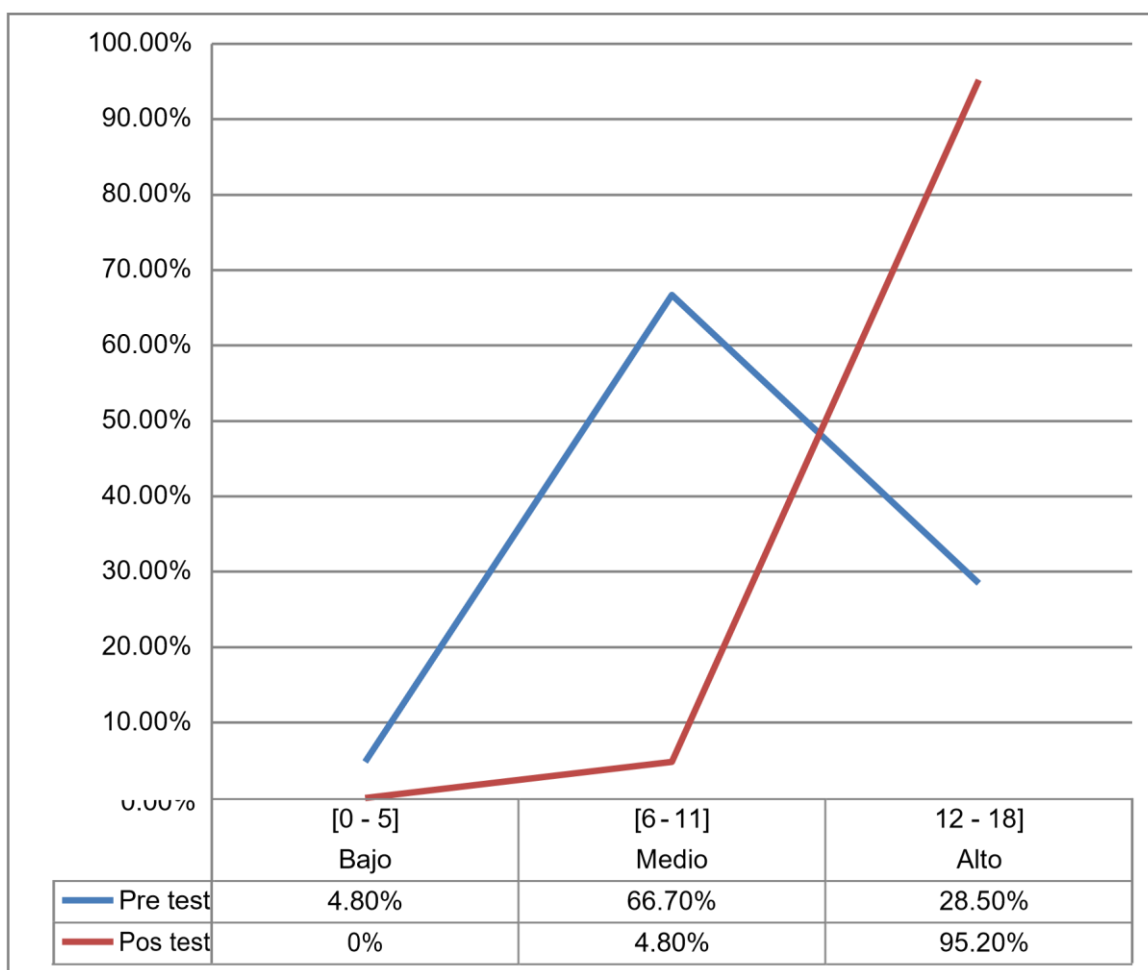
Repartición del grado asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de linfantes de 03 años sección “Gotitas de Miel” (Grupo de Control) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa 2018

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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 03 años sección “Rayitos de Sol” (Grupo de Experimento) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa.

**Gráfico N° 6**

Repartición del grado asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test en infantes de 03 años sección “Rayitos de sol” (Grupo de Experimento) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa 2018.



Fuente: Tabla N°6 **Análisis.**

De acuerdo con la distribución de los niveles de confianza socializados en la Tabla 5 y las comparaciones previas y posteriores a la prueba de infantes de 03 años, I.E.I N° 383, Sairepampa 2018, por "Rayitos de sol" (grupo experimental), observado:

- ✓ En el examen anterior, 1 (4,8%) niño presentaba un bajo nivel de autoestima socializada. No hubo niños en el seguimiento.
- ✓ En el pretest, 14 infantes (66,7%) tenían un grado medio de socialización. En el seguimiento, 01 infante (4,8%) logró el grado medio.
- ✓ En el examen anterior, 06 infantes (28,5%) tenían un alto grado de autoconfianza socializada. En el seguimiento, 20 infantes (95,2%) lograron un grado alto.

**Comentario.**

En las pruebas, la mayor parte de infantes se encontraban en un grado moderadamente seguro de competencia social.

- ✓ En el seguimiento, la mayor parte de infantes eran muy competentes socialmente.
- ✓ Entonces, se llega a la conclusión que el uso de los esparcimientos diarios como habilidad técnica aumenta el grado de confianza socializada.

**Tabla N° 7**

Repartición de niveles de socialización (comunicación, emociones, confianza) y comparación entre pretest y postest niños de 03 años, sección “Gotitas de Miel” (grupo control) y sección “Rayitos de Sol” (grupo experimental) Institución Educativa Inicial No. 383, Sairepampa.

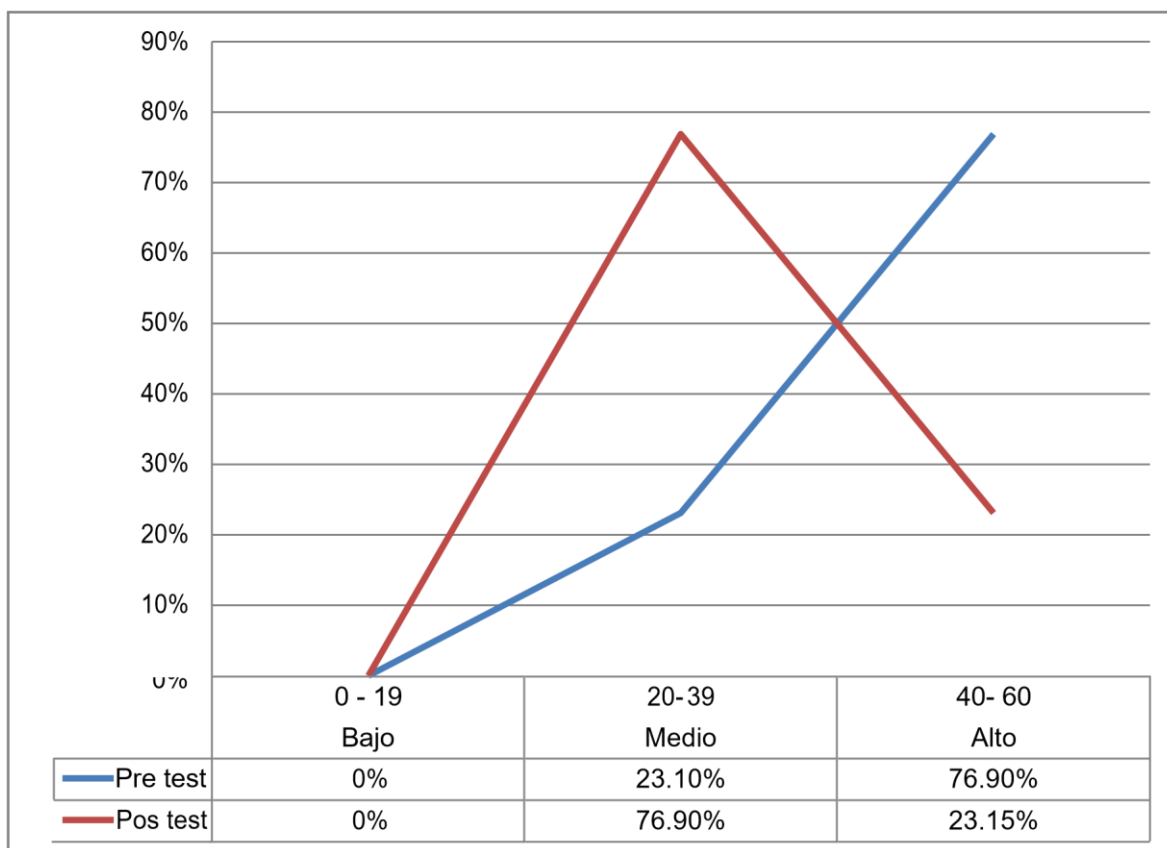
NIVEL	PUNTAJE	“Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control)				“Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento)			
		Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0 - 19	0	0	0	0	1	4,76	0	0
Medio	20- 39	6	23,1	20	76,9	19	90,48	0	0
Alto	40- 60	20	76,9	6	23,1	1	4,76	21	100
TOTAL		26	100	26	100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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 3 años sección “Gotitas de Mielo” (Grupo de Control) y sección “Rayitos de Sol” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°383, Sairepampa.



### **Gráfico N° 7.1**

Repartición del grado de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 03 años sección “Gotitas de Miel” (Grupo de Control) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa.



Fuente: Tabla N°7

### **Análisis.**

Refiriéndose a la distribución de los niveles de socialización de los niños de 3 años de Sairepampa, 2018 de la IEI N° 383 y comparación del pretest y postest en la Tabla 7, se observó que:

- En el grupo control, ningún infante presentó niveles bajos en el pre y post test. Hubo 06 infantes (23,1%) en el grado medio en el pretest y 20 infantes (76,9%) en el postest. 20 infantes (76,9%) lograron un grado alto en el pre-test, pero solo 06 infantes (23,1%) en el post-test.
- En el grupo experimental, 01 niño (4,76%) logró un grado bajo en el pretest y ningún niño tuvo un grado bajo en el postest. En el pretest, 19 niños (90,48%) se

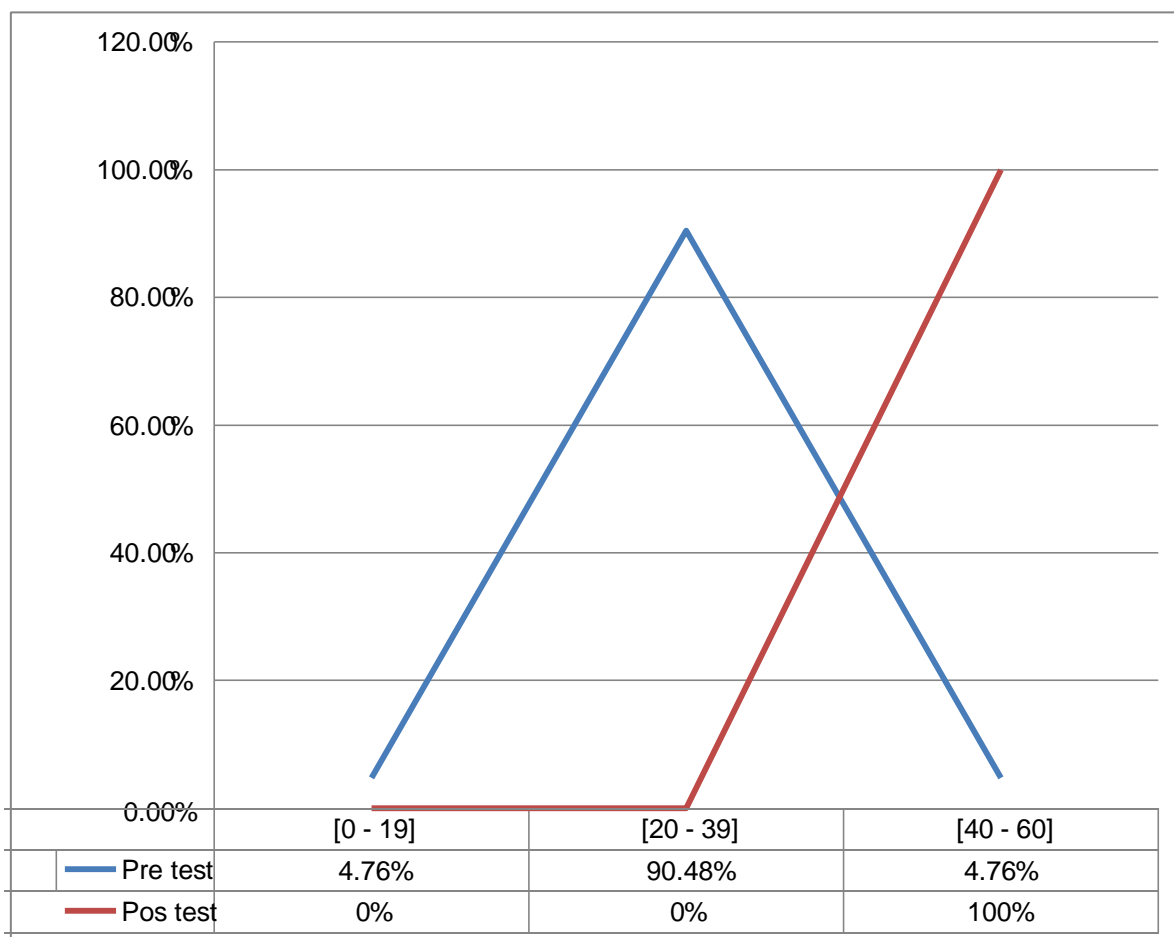
ubicaron en el nivel medio, mientras que ningún niño alcanzó este nivel en el postest. 1 niño (4,76%) logró un nivel alto en el pretest y 21 niños (100%) en el postest.

### **Interpretación.**

- ✓ Aquí en este conjunto control, en el pre test existe una parte con mayor grado alto de socialización. Por lo que en el pos test existe un mayor grado bajo de socialización
- ✓ En el conjunto de experimentación, en el pre test la mayor parte esta con un grado medio de socialización. Por otro lado, en el pos test en su integridad los infantes muestran un grado alto de socialización.
- ✓ Como resultado, se ha concluido que el empleo de esparcimientos de recreación con habilidad técnica en el conjunto de experimentación ha mejorado el grado de socialización de infantes.

### **Gráfico N° 7.2**

Repartición del grado de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de infantes de 03 años sección “Rayitos de sol” (Grupo de Experimento) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa.



Fuente: Tabla N°7

**Tabla N° 8**

Estadísticos descriptivos del grado de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 3 años sección “Gotitas de Miel” (Grupo de Control) y sección “Rayitos de Sol” (Grupo de Experimento) de la Institución Educativa Inicial N°383, Sairepampa 2018

Estadístico	Grupo de control		Grupo de experimento	
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Media Aritmética	45,3	34,2	29,5	50
			6,2	0

Desviación Estándar	8,6	8,6		
Coefficiente de Variación	18,98%	25,15%	21,02%	0%

Fuente: Pre test y pos test aplicado a infantes de 03 años sección “Gotitas de Miel” (Grupo de Control) y sección “Rayitos de Sol” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°383, Sairepampa 2018

### **Análisis.**

En la Tabla N° 08 referente a los detallados descriptivos del grado de socialización y comparación entre el pre test y pos test de infantes de 03 años de la Institución Educativa Inicial N°328, Sairepampa año 2018, observamos:

- ✓ Entre los 26 infantes del conjunto control, en el pre test lograron promediar un 45.3 puntos, esto da como correspondencia a un mayor grado de socialización, la desviación estándar del promedio fue de 8.6 puntos, el coeficiente de variación 18.98%. Por otro lado, en el examen de seguimiento se obtuvo una media de 34,2 puntos los que han correspondido a un grado de socialización moderado, la desviación estándar de la media fue de 8,6 puntos y el coeficiente de variación fue de 25,15%.
- ✓ Los 21 infantes del conjunto experimental lograron una media de 29,5 puntos en el pretest, lo que correspondió a un grado moderado de socialización, la desviación estándar con relación a la media fue de 6,2 puntos, el coeficiente de variación 21,02%. En cambio, promediaron 50 puntos en el seguimiento; desviación estándar de 0 puntos de la media; y un coeficiente de variación del 0%.

### **Comentario.**

- ✓ Comparando las estadísticas del conjunto control, se observó que: la media ha disminuido de 45,3 puntos en el pre-test (socialización alta) a 34,2 puntos en el post-test (socialización media).
- ✓ Comparando los datos estadísticos del conjunto experimental, se observó que el puntaje promedio desarrolló de 29.5 puntos en el pre-test (nivel de socialización medio) a 50 puntos en el post-test (nivel de socialización alto).

- ✓ En ese sentido, se concluyó que el uso de esparcimientos cotidianos como habilidad técnica en el conjunto experimental ha mejorado el grado de socialización de infantes.

## CONCLUSIONES

- A. Anteriormente al empleo de esparcimientos casuales al conjunto experimental de niños de 3 años I.E.I N°383 se pudo determinar un nivel de socialización moderado mediante pre-test, y luego del empleo de esparcimientos casuales se ha determinado que la socialización era alta.
- B. El uso de esparcimientos cotidianos como habilidad mejora el grado de socialización de los infantes de 05 años en el personal social de Sairepampa I.E.I.N° 383, 2019. Esto fue demostrado por el puntaje promedio posterior a la prueba del grupo experimental de 50 (nivel alto de socialización).
- C. Al final del estudio se compararon los resultados del pre-test y post-test y se encontró que hubo diferencia estadística entre los resultados del pre- y post-tratamiento del grupo experimental, entre los cuales se observó. que la puntuación media aumentó en 29,5 puntos en la prueba previa (nivel medio de socialización) y en la prueba posterior al tratamiento - Aumentó a 50 puntos (nivel alto de socialización).

## **SUGERENCIAS Y/O RECOMENDACIONES**

- A. I.E.I. al director de la comunidad de Sairepampa no. 383 y al personal docente de la institución, recomendamos el uso de los juegos recreativos como estrategia en el plan didáctico del personal social para mejorar la socialización de los niños y niñas de primaria.
- B. Para que los docentes de cada institución de educación primaria del distrito de San Luis de Lucma tomen en cuenta en el progreso de diligencias de aprendizajes juegos recreativos en el área social personal, para fortalecer y lograr un mejor grado de socialización de los niños y niñas.
- C. Las instituciones educativas, a través de la política educativa, deben promover actividades de capacitación en el desarrollo y uso de estrategias de juegos de entretenimiento en el aumentar el nivel de socialización de los niños en edad preescolar.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- Abanto, W. (2012). Guía Metodológica en Investigación Científica .Trujillo, Perú: UCV.
- Aguilera, R. (2005). La socialización del niño mediante el juego. Universidad Nacional de México.
- Antunes, C. (2005). Las inteligencias múltiples. Primera edición. Editorial Alfaomega. Lima.
- Azula, M. (2007). Influencia del jugo basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc. Universidad César Vallejo – Perú.
- Barriga, C. (1997). Teorías contemporáneas de la educación. Editorial “San Marcos”. Perú.
- Benguría, S., Martín, B., Valdés, M., Pastellides, P. y Gómez, L. (2010). La observación. Métodos de investigación en educación especial. Trillas. México.
- Brockert, S. y Braun, G. (1997). Los test de la inteligencia emocional. Editorial Robin Book. España.
- Carrasco, S. (2005). Metodología de la Investigación. Lima, Perú: San Marcos.
- Castro, L. (1999). Constructivismo y educación. Ediciones EDUCAP. Perú.
- Castro, L. (2000). Diccionario de ciencias de la educación. Editores CEGURO. Perú.
- Chiroque, S. y Rodríguez, S. (1998). Metodología. Ediciones Kipu. Perú.
- Crisólogo, A. (1999). Diccionario pedagógico. Abedul. Perú.



- Cueto, C. (2007). Los juegos educativos en educación primaria.(s.d)
- De Zubiría, J. (2006). Las competencias argumentativas. Editora Magisterio. Colombia.
- Díaz F. y Hernández G. (s/f). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editora Grijalbo. México.
- Flores, M. (s.f). Teorías cognitivas y educación. Perú. Editora San Marcos.
- Gálvez, J. (1997). Métodos y Técnicas de Aprendizaje (2 ed.). Cajamarca, Perú: COPYRIGHT.
- Gispert, C. (2001). Laurence Kohlberg: Teoría y Práctica del Desarrollo Moral en la Escuela. Ediciones Océano, Barcelona – España.
- Golemán, D. (1998). La inteligencia emocional. Grupo Zeta. Buenos Aires.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). “Investigación del comportamiento: Métodos de Investigación en Ciencias Sociales”. McGraw Hill Interamericana. México.
- López, M. (2008). Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de Alicante de España.
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. (s.d).
- Ocrospoma, K., & Ocrospoma, V. (2004). Terminología Básica de las Tendencias Pedagógicas Vigentes. Lima, Perú: J.C. Gráfica Nelly.
- Olórtogui, F. (1988). Psicología del Desarrollo. Perú
- Pérez, S. (2011). El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, Universidad de Tolosa de México.
- Rosado, G. (s.f.). El verdadero cliente del sistema educativo. Perú.
- Rideau, A. (1987). La Psicología Moderna. Tercera Edición – Bilbao España.
- Sevilla, J. & Quiñones, C. (2003). Seminario de Investigación Educativa (Vol.

3). Lambayeque, Perú: FACHSE.

## ANEXOS

### TEST DE NIVELES DE SOCIALIZACIÓN

- I. OBJETIVO:** Determinar los efectos de la aplicación de juegos recreativos como estrategia para mejorar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en infantes de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 383 - Sairepamapa – San Luis de Lucma en el año 2019.
- II. RESPONSABLES:** profesor de Educación Inicial.
- III. FECHA:** \_\_\_\_\_
- Cuál es tu edad:** \_\_\_\_\_ **Lugar de procedencia:** \_\_\_\_\_
- IV. INSTRUCCIÓN:** Apreciados infantes en estos momentos se les va a realizar preguntas, solicitamos tengan toda la atención y respondan a las preguntas realizadas y que lo hagan conscientemente porque es requisito para esta indagación que se realiza.

N°	Dimens iones	ITEMS	VALORACIÓN				PUNTAJE
			Nun ca	A veces	Casi siem- pre	Siem pre	
			0	1	2	3	
1	Nivel comunicativo	- ¿Conversa con compañero cuando juega?					
2		- ¿Escucha al compañero al hablar?					
3		- ¿Respeto tu rol en el juego?					
4		- ¿Utiliza señales y gestos para que se comuniquen?					
5		- ¿Están de acuerdo con el reglamento para los juegos?					
6		- ¿Presta dedicación la indicación dada por el profesor?					
7		- ¿Al jugar sabe o entiende sobre el esparcimiento?					
8	Nivel afectivo	- ¿Tiene desconfianza con sus compañeros al jugar?					
9		- ¿Asume responsabilidad en los juegos?					
10		- ¿Aceptan la amistad de cualquier infante a la integración a tu conjunto?					
11		- ¿Se consideran líderes de los grupos?					
12		- ¿Muestra tus estrategias en el juego?					
13		- ¿Conversa con los amigos de lo que te agrada o no te agrada?					
14		- ¿Juega con la mayoría de sus amigos?					
15		- ¿Aceptación de opiniones de amigos cuando juega?					

16	Nivel asertivo	- ¿Tienen opción de elegir conjuntos de esparcimiento sin obstáculos?					
17		- ¿Te sientes contento en tu grupo?					
18		- ¿No hay ningún problema al jugar con amigos nuevos?					
19		- ¿Expresa con libertad su sentimiento al jugar?					
20		- ¿Siente molestia cuando se pierde en el juego?					

# DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES 5 AÑOS
<u>Personal Social</u>	<b>PARTICIPAN EN ACTIVIDAD CON DEPORTE EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO.</b> Participación en actividad física variada de forma libre en el desarrollo de su creatividad a través de los juegos que se pueden modificar. Interactuando con su entorno, objeto y personas que están rodeando con el respeto a la normativa y las particularidades de los amigos en la participación de los diferentes esparcimientos motores.	<input type="checkbox"/> <b>Emplea habilidades sociomotriz al compartir con los demás, alguna actividad física.</b>	Proponer y participar en juegos en grupo, interactuar con sus pares, compartir material y aceptar diferentes propuestas de juego.
<u>Comunicación</u>	<b>COMPRENDE TEXTOS ORALES</b> Entender texto sobre algún tema diversos, en la identificación indagación explícita; realizando inferencia sencilla a partir de esta indagación en situaciones de comunicación. Son opciones que de alguna manera ha gustado dentro de los contenidos del texto.	<input type="checkbox"/> <b>Escuchar de forma activa textos de forma verbal.</b>	Prestar atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.
	<b>SE EXPRESA ORALMENTE</b> Organización de pensamientos ubicándose generalmente en temas; utilizando vocabularios de uso diario utilizando habla entendible, se apoyan en gesticulaciones y lenguajes corporales. En intercambio, por lo general participan y van a responder de manera adecuada a lo que se refieren.	<input type="checkbox"/> <b>Interactúan de manera colaborativa y mantienen la temática</b>	 Interviene para aportar en torno al tema de conversación.

## **I. DATOS GENERALES:**

- 1.1 Institución Educativa** : N° 383
- 1.2 Directora** : Prof. Margarita Gutierrez Peralta0
- 1.3 Área** : Personal Social
- 1.4 Sección** : 03 años
- 1.5 Docente De Aula** : Prof. Mareleni Taboada Alburqueque
- 1.6 Docente Observador** : Prof. Marleni Taboada Alburqueque
- 1.7 Docente** : Prof. Prof. Ana Nely Pariatanta Goicochea

## **II. DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

- 2.1 Unidad** : N° 1
- 2.2 Nombre de la Unidad** : “¡!”
- 2.3 Título de Sesión de Aprendizaje** : El gato con botas.
- 2.4 Fecha** : 12 de marzo del 2019
- 2.5 Duración** : 90 minutos

## **III. APRENDIZAJE ESPERADO**



PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	<p>★ <b>Motivación:</b> Se Entonará a los infantes la canción “hojitas de los árboles” (<b>ANEXO 1</b>), se logra el interés en cada uno, luego se les hará las siguientes interrogantes: <b>Saberes previos:</b> ¿Cuál es el nombre de la canción?, ¿De qué trató la canción? ¿Qué se desprendía de los árboles? ¿y qué les hizo que se hagan?, etc.</p> <p><b>Conflicto cognitivo:</b> Posteriormente se les preguntará a los niños y niñas ¿El gato será un animal salvaje?</p> <p><b>Declaración del tema:</b> lo que vamos a hacer el día de hoy niños y niñas es: “<b>El gato con botas</b>”</p>	<p>○ Estímulo verbal.</p>
Desarrollo	<p>Explica a los infantes en que consiste el juego, el cual servirá para relacionarse entre ellos, beneficia su socialización, su desarrollo físico motor. (<b>ANEXO 2</b>)</p> <p>Juntos con los infantes establecemos las reglas para salir fuera del aula.</p> <p>Invitaré a los infantes a salir a fuera para realizar el juego.</p> <p>★ Desarrollaré el juego con los infantes, cambiando a los personajes entre los infantes.</p> <p>★ Finalizado el juego se les pedirá a los infantes que pasen a su salón.</p>	<p>○ Estímulo verbal.</p> <p>○ RR.HH</p>
Conclusión	<p>★ Los infantes narrarán sus experiencias obtenidas durante el juego.</p>	

#### IV. SECUENCIA DIDACTICA

#### V. BIBLIOGRAFÍA:

- ★ Rutas de aprendizaje
- ★ Google.

#### VI. ANEXOS



# Las hojitas y los boles



□ **Materiales:** Sin material



# *Juego “El gato y el ratón...”*

- **Edad:** 4años a más.
- **Desarrollo:** se designa a un jugador para que sea el gato y otro el ratón. Los demás forman un círculo alrededor de ratón tomándose de las manos para que el gato que de afuera.  
El gato pide queso al ratón, el ratón le da. El gato vuelve a pedirle queso al ratón y el ratón no quiere darle.  
El gato se enoja y empieza a perseguirle, tratando de entrar dentro del círculo. Los demás niños que son la casita defienden al ratón y tratan de entorpecer las entradas y salidas del gato.



## FICHA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Responsables** : Pariatanta Goicochea, Ana Nely
2. **Área** : Personal Social
3. **Fecha** :-----

Nombre: \_\_\_\_\_

Variable	Dimensión	Ítem	Respuesta
----------	-----------	------	-----------

<b>“Juegos Recreativos “como estrategia didáctica.”</b>	<b>Juegos de roles</b>	1. ¿Participas durante la clase?	Sí	No
		2. ¿Conoces las reglas de juego asumiendo lo que te toco realizar?	Sí	No
		3. ¿Te sientes bien al trabajar con tus compañeros?	Sí	No
		4. ¿Aceptan tus opiniones?	Sí	No
		5. ¿Siempre estás de acuerdo con las ideas de tus compañeros?		
		6. ¿Tienes confianza para conversar tus con compañeros?	Sí	No
	<b>Juegos sociales</b>	7. ¿Tienes muchos amigos?	Sí	No
		8. ¿Te gusta realizar trabajos con tus compañeros?	Sí	No
		9. ¿Opinas sobre las normas de juego?	Sí	No
		10. ¿Te sientes importante en tu grupo de juego?	Sí	No
		11. ¿Te expresas con fluidez durante el desarrollo del juego?	Sí	No

**ESCALA DE VALORIZACIÓN:** Cada ítem vale (02) puntos, haciendo un total de (20), es decir si es que la respuesta es **SÍ** el puntaje será (02); de lo contrario si la respuesta es **NO** el puntaje será (00).

### **PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL**

#### **CUADRO N° 1**

**PUNTAJE Y NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS SECCIÓN “AMIGOS DE VERDAD” (GRUPO DE EXPERIMENTO) DE LA I.E.I N°301, CUTERVO 2015**

N°	Nivel comunicativo		Nivel afectivo		Nivel asertivo		TOTAL			
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test				

	Pu nt	Niv el	Pu nt	Ni vel	Pu nt	Niv el	Pu nt	Ni vel	Pu nt	Niv el	Pu nt	Niv el	P re te st	Niv el	P o s te st	Ni vel
1	15	Alt a	17	Alt a	10	Me dia	20	Alt a	13	Alt a	15	Alt a	1 8	Baj a	5 2	Alt a
2	11	Me dia	18	Alt a	10	Me dia	19	Alt a	10	Me dia	15	Alt a	3 1	Me dia	5 2	Alt a
3	16	Alt a	19	Alt a	15	Alt a	20	Alt a	14	Alt a	13	Alt a	4 5	Alt a	5 2	Alt a
4	17	Alt a	20	Alt a	9	Me dia	17	Alt a	7	Me dia	13	Alt a	3 3	Me dia	5 0	Alt a
5	16	Alt a	17	Alt a	13	Me dia	17	Alt a	10	Me dia	17	Alt a	3 9	Me dia	5 1	Alt a
6	17	Alt a	19	Alt a	10	Me dia	19	Alt a	5	Baj a	14	Alt a	3 2	Me dia	5 2	Alt a
7	12	Me dia	19	Alt a	11	Me dia	16	Alt a	15	Alt a	14	Alt a	3 8	Me dia	4 9	Alt a
8	14	Alt a	19	Alt a	11	Me dia	18	Alt a	6	Me dia	17	Alt a	3 1	Me dia	5 4	Alt a
9	12	Me dia	20	Alt a	8	Me dia	19	Alt a	13	Alt a	15	Alt a	3 3	Me dia	5 4	Alt a
1 0	10	Me dia	19	Alt a	13	Me dia	16	Alt a	9	Me dia	15	Alt a	3 2	Me dia	5 0	Alt a
1 1	14	Alt a	15	Alt a	12	Me dia	17	Alt a	12	Alt a	15	Alt a	3 8	Me dia	4 7	Alt a
1 2	9	Me dia	17	Alt a	13	Me dia	18	Alt a	13	Alt a	15	Alt a	3 5	Me dia	5 0	Alt a
1 3	14	Alt a	19	Alt a	14	Alt a	17	Alt a	9	Me dia	14	Alt a	3 7	Me dia	5 0	Alt a
1 4	11	Me dia	19	Alt a	10	Me dia	19	Alt a	9	Me dia	10	Me dia	3 0	Me dia	4 8	Alt a
1 5	13	Me dia	18	Alt a	15	Alt a	19	Alt a	10	Me dia	14	Alt a	3 8	Me dia	5 1	Alt a
1 6	12	Me dia	19	Alt a	14	Alt a	19	Alt a	11	Me dia	15	Alt a	3 7	Me dia	5 3	Alt a
1 7	14	Alt a	17	Alt a	12	Me dia	18	Alt a	7	Me dia	12	Alt a	3 3	Me dia	4 7	Alt a
1 8	13	Me dia	19	Alt a	13	Me dia	16	Alt a	9	Me dia	13	Alt a	3 5	Me dia	4 8	Alt a

- Valoración del nivel de socialización por cada dimensión

Nivel	Cualitativa	Cuantitativa
Comunicativo	Bajo	0 - 6
	Medio	7- 13
	Alto	14- 20
Afectivo	Bajo	0 - 6
	Medio	7- 13
	Alto	14- 20
Asertivo	Bajo	0 - 5
	Medio	6- 11
	Alto	12- 18

- Valoración del nivel de socialización agrupando las tres dimensiones

Nivel	Cualitativa	Cuantitativa
Socialización	Bajo	0 - 19
	Medio	20- 39
	Alto	40- 60

**CUADRO N° 2**

**PUNTAJE Y NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS SECCIÓN  
“GOTITAS DE MIEL ” (GRUPO DE CONTROL) DE LA I.E.I N°383,  
SAIREPAMPA 2018**

N°	Nivel comunicativo				Nivel afectivo				Nivel asertivo				TOTAL			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test		Pre test		Pos test		Pre test	Nivel	Pos test	Nivel
	Punt	Nivel	Punt	Nivel	Punt	Nivel	Punt	Nivel	Punt	Nivel	Punt	Nivel				
1	9	Media	14	Alta	13	Media	11	Media	14	Alta	11	Media	36	Media	36	Media
2	15	Alta	11	Media	14	Alta	12	Media	9	Media	9	Media	38	Media	32	Media
3	14	Alta	12	Media	15	Alta	15	Alta	11	Media	10	Media	40	Alta	37	Media
4	18	Alta	17	Alta	17	Alta	11	Media	11	Media	12	Alta	36	Media	40	Alta
5	18	Alta	14	Alta	16	Alta	11	Media	13	Alta	11	Media	47	Alta	36	Media

6	14	Alt a	11	Me dia	17	Alt a	14	Alt a	14	Alt a	10	Me dia	4 5	Alt a	3 5	Me dia
7	16	Alt a	11	Me dia	15	Alt a	14	Alt a	9	Me dia	10	Me dia	4 0	Alt a	3 5	Me dia
8	14	Alt a	14	Alt a	14	Alt a	10	Me dia	12	Alt a	14	Alt a	4 0	Alt a	3 8	Me dia
9	16	Alt a	7	Me dia	13	Me dia	12	Me dia	9	Me dia	10	Me dia	3 8	Me dia	2 9	Me dia
1 0	13	Me dia	6	Baj a	14	Alt a	9	Me dia	12	Alt a	12	Alt a	3 9	Me dia	2 7	Me dia
1 1	18	Alt a	17	Alt a	13	Me dia	18	Alt a	10	Me dia	12	Alt a	4 1	Alt a	4 7	Alt a
1 2	17	Alt a	15	Alt a	17	Alt a	11	Me dia	11	Me dia	12	Alt a	4 5	Alt a	3 8	Me dia
1 3	18	Alt a	14	Alt a	14	Alt a	8	Me dia	11	Me dia	12	Alt a	4 3	Alt a	3 4	Me dia
1 4	14	Alt a	14	Alt a	14	Alt a	14	Alt a	11	Me dia	12	Alt a	3 9	Me dia	4 0	Alt a
1 5	17	Alt a	11	Me dia	14	Alt a	9	Me dia	10	Me dia	12	Alt a	4 1	Alt a	3 2	Me dia
1 6	19	Alt a	14	Alt a	17	Alt a	14	Alt a	13	Alt a	12	Alt a	4 9	Alt a	4 0	Alt a
1 7	16	Alt a	15	Alt a	18	Alt a	14	Alt a	12	Alt a	10	Me dia	4 6	Alt a	3 9	Me dia
1 8	19	Alt a	16	Alt a	15	Alt a	12	Me dia	12	Alt a	10	Me dia	4 6	Alt a	3 8	Me dia
1 9	16	Alt a	15	Alt a	17	Alt a	15	Alt a	12	Alt a	12	Alt a	4 5	Alt a	4 2	Alt a
2 0	17	Alt a	16	Alt a	17	Alt a	18	Alt a	13	Alt a	13	Alt a	4 7	Alt a	4 7	Alt a
2 1	16	Alt a	14	Alt a	16	Alt a	15	Alt a	12	Alt a	10	Me dia	4 4	Alt a	3 9	Me dia
2 2	17	Alt a	14	Alt a	15	Alt a	11	Me dia	12	Alt a	12	Alt a	4 4	Alt a	3 7	Me dia
2 3	17	Alt a	13	Me dia	16	Alt a	11	Me dia	10	Me dia	14	Alt a	4 3	Alt a	3 8	Me dia
2 4	17	Alt a	13	Me dia	14	Alt a	13	Me dia	11	Me dia	9	Me dia	4 2	Alt a	3 5	Me dia
2 5	14	Alt a	12	Me dia	14	Alt a	13	Me dia	12	Alt a	11	Me dia	4 0	Alt a	3 6	Me dia
2 6	12	Me dia	13	Me dia	14	Alt a	12	Me dia	15	Alt a	10	Me dia	4 1	Alt a	3 5	Me dia

- Valoración del nivel de socialización por cada dimensión

Nivel	Cualitativa	Cuantitativa
Comunicativo	Bajo	0 - 6
	Medio	7- 13
	Alto	14- 20
Afectivo	Bajo	0 - 6
	Medio	7- 13
	Alto	14- 20
Asertivo	Bajo	0 - 5
	Medio	6- 11
	Alto	12- 18

- Valoración del nivel de socialización agrupando las tres dimensiones

Nivel	Cualitativa	Cuantitativa
Socialización	Bajo	0 - 19
	Medio	20- 39
	Alto	40- 60



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**Programa de Complementación**  
**Académica Docente - PCAD**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Siendo las 13:00 horas del día 17 de Marzo del año dos mil diecinueve

En los ambientes de CEAP PEDRO RUIZ GALLO; se procedió al Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación, presentado por el (la) (los/las) alumno (a) (s):  
PORJOTANTA GOICOECHEA AND NELLY



Ante el Docente que Desarrollo el curso TALLER DE INVESTIGACION, designado (a) mediante Resolución N° 0416 2019 - D-FACHSE.

Luego de producido y concluido el Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación titulado,  
APLICACION DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACION EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N° 383 SAIREPAMPA SAN LUIS DE LUENA CUTENVO EN EL AÑO 2018.

Y de conformidad con lo prescrito en el Art. 45 de la Nueva Ley Universitaria N° 30220; lo prescrito en el RENATI Títulos I, II, III y IV; y el Capítulo I, artículo 4 capítulo 4.5, Anexo N° 01; para la Obtención del Grado Académico de Bachiller en EDUCACION, y luego de las absoluciones a las preguntas planteadas por el Docente.

Se procedió a la Calificación de dicha Sustentación con el calificativo de 83 con Mención de BUENO

Siendo las 13:50 pm horas del mismo día se dio por terminado el acto académico con La lectura del acta y firmada por el Docente.

**Complementación**  
**Académica Docente**

**PCAD**

DOCENTE: José Wilder Herrera Vargas

FIRMA



B° DIRECTOR PCAD





ANEXO 01

**CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE  
ORIGINALIDAD**

Yo, **JOSE WILDER HERRERA VARGAS**, usuario revisor del documento titulado:


**“APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN, EN EL  
ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE  
LA I. E. I N° 383–  
SAIREPAMPA-SAN LUIS DE LUCMA- CUTERVO, EN EL AÑO 2018”**

Cuyo autor (a) es **ANA NELY PARIATANTA GOICOCHEA**, Identificado (a) con DNI 71583408; Código Universitario **252269E**, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático **SOFTWARE TURNITIN**, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho 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, 11 de diciembre del 2022

  
.....  
Dr. JOSE WILDER HERRERA VARGAS  
ASESOR  
DN 16477775.

(Precisar si es docente, asesor, docente investigador, administrativo u otro)

Se adjunta:

\*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

\*Recibo Digital

# "APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E. I N° 383- SAIREPAMPA-SAN

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

14%

2

[repositorio.unprg.edu.pe:8080](https://repositorio.unprg.edu.pe:8080)

Fuente de Internet

2%

3

[repositorio.unprg.edu.pe](https://repositorio.unprg.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

4

[Submitted to Universidad Cesar Vallejo](#)

Trabajo del estudiante

<1%

5

[repositorio.unh.edu.pe](https://repositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

6

[repositorio.ug.edu.ec](https://repositorio.ug.edu.ec)

Fuente de Internet

<1%

7

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

8

[repositorio.unc.edu.pe](https://repositorio.unc.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%





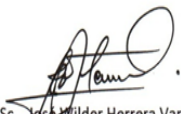
## Recibo digital

Este recibo confirma que su 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: Ana Nely Pariatanta Goycochea  
Título del ejercicio: Trabajo de investigación  
Título de la entrega: "APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA D...  
Nombre del archivo: TRABAJO\_PARIATANTA\_GOICOCHEA\_1.222.docx  
Tamaño del archivo: 8.79M  
Total páginas: 87  
Total de palabras: 17,905  
Total de caracteres: 90,308  
Fecha de entrega: 11-dic.-2022 11:56p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega... 1978747483

 **UNIVERSIDAD NACIONAL**   
"PEDRO RUIZ GALLO"  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
SOCIALES Y EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA  
DOCENTE  
  
**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**  
  
PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACION  
  
"APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN, EN EL  
ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA  
I.E. I N° 383-  
SAIREPAMPA-SAN LUIS DE LUCMA- CUTERVO, EN EL AÑO 2018"  
  
INVESTIGADORA:  
ANA NELLY PARIATANTA GOICOCHEA  
  
ASESOR:  
M.Sc. JOSÉ WILDER HERRERA VARGAS  
  
LAMBAYEQUE - PERÚ  
2019  
1

  
M.Sc. José Wilder Herrera Vargas  
Docente -FACHSE-UNPRG.