



**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 5 años de la I. E. I N° 328 - Cutervo– Cajamarca, 2018”

INVESTIGADORA:

Gonzales Huaman, Julia Jhanet

ASESOR:

M. Sc. Herrera Vargas, José Wilder

LAMBAYEQUE – PERÚ

2019 ÍNDICE

Dedicatoria	
Agradecimiento	
Resumen	
Abstract	
Introducción	

CAPITULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIOS

1.1. Ubicación	11
1.2. Descripción	11
1.3. Características	14
1.4. Metodología	15
1.4.1. Población	15
1.4.2. Muestra	16
1.4.3. Métodos técnicas y procedimientos	16

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de estudio.	21
1.2. Base teórica	23

CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

1. Análisis	73
CONCLUSIONES.	98
RECOMENDACIONES.	99
Bibliografía.	
Anexos.	

DEDICATORIA

Con mucha devoción a Dios por guiar nuestra vida, con amor gratitud a mis padres que con esfuerzo me brindaron una educación en valores, con superación constante.

A mis hermanos por su apoyo constante durante el desarrollo de mi preparación profesional para superarme cada día y ser mejor.

AGRADECIMIENTO

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

Así mismo, agradecemos a la Institución Educativa N°328 por permitirnos ejecutar nuestro proyecto de investigación educativa, especialmente a los niños y niñas de 5 años sección "Angelitos de Jesús"

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está basado en las teorías de Vygotsky y Piaget, el primero de los cuales afirma que la alineación de la persona es el efecto del progreso social y cultural en el que se edifica como un todo; El segundo aboga por lo siguiente: los alumnos juegan en los juegos, estudian a obtener valores como la obediencia, que les ayudarán a perseguir las pautas e instrucciones de la actividad, 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 los demás para conseguir objetivos y tareas que tienen en común, comprender que la obediencia entre iguales y la solidaridad son elementos que se tienen que tomar en cuenta para conseguir un buen futuro.

Las estrategias de “juego recreativo” están relacionadas con la socialización de los alumnos, porque los alumnos progresan y expresan sus pasiones, pensamientos, sentimientos y cualidades mientras juegan, toleran la interacción con el ambiente, tienen en cuenta su conducta, actitud comunicativa, emocional y comportamental desde el punto de vista de la autoconciencia. El objetivo de este estudio fue determinar el efecto del uso de juegos de entretenimiento como estrategia de aprendizaje para incrementar el grado de interacción con la personalidad social de los alumnos que tienen una edad de 5 años del centro educativo de Cutervo en 2018 para conclusiones finales; incluyendo el uso de juegos de entretenimiento como estrategia de aprendizaje para optimizar el grado de interacción de los infantes que se sitúan en una edad de 5 años dentro del personal social del I.E.I. N.º 328, Cutervo en 2018. Esto fue demostrado por el puntaje promedio posterior a la prueba de 50 (grado elevado de interacción) en el grupo experimental.

Palabras clave: socialización, juego, niño, aprendizaje, estrategia didáctica.

ABSTRACT.

The present research work is based on the theories of Vygotsky and Piaget, the first of which affirms that the alignment of the person is the effect of social and cultural progress in which it is built as a whole; The second advocates the following: students play games, study to obtain values such as obedience, which will help them follow the guidelines and instructions of the activity, both as a team and simultaneously. Show a unique respect for all those involved, so that the child can awaken a sense of cooperation with others to achieve objectives and tasks that they have in common, understand that obedience among equals and solidarity are elements that have to be taken into account account for a good future.

The "recreational game" strategies are related to the socialization of students, because students progress and express their passions, thoughts, feelings and qualities while playing, tolerate interaction with the environment, take into account their behavior, communicative attitude, emotional and behavioral from the point of view of self-awareness. The objective of this study was to determine the effect of the use of entertainment games as a learning strategy to increase the level of socialization in the social personality of 5-year-old students of the I.E.I. No. 328 - Cutervo in 2018 for final conclusions; including the use of entertainment games as a learning strategy to improve the level of socialization of 5-year-old boys and girls within the social staff of the I.E.I. No. 328, Cutervo in 2018. This was demonstrated by the average post-test score of 50 (high level of socialization) in the experimental group.

Palabras clave: socialization, game, boy, learning, didactic strategy

INTRODUCCIÓN

El propósito de este estudio fue abordar el complejo tema del uso de actividades entretenidas como tácticas de aprendizaje en la interacción de los alumnos de 5 años; es sabido que el juego es una de las actividades más importantes no solo para los infantes ya que también para todos los demás individuos. Las actividades lúdicas educativas son ejercicios que favorecen el progreso físico y mental, y los niños pueden disfrutar jugando dentro y fuera del aula, como Crisólogo A. (1999) argumento que la actividad lúdica abarca un grupo de conductas organizados que innegablemente sirven al desarrollo psicomotor de los niños, así como a los comportamientos posteriores al aprendizaje de los adultos. El juego es tan importante en la vida de un niño como la actividad y el trabajo en la vida de un adulto.

Del mismo modo, la socialización juega un papel preponderante en los alumnos, principalmente en los inicios de los 3 años, por lo que se define como el proceso mediante el cual intenta encajar en la comunidad en la que vivimos, a comunicarnos con los individuos de la sociedad y a respetar sus reglas, valores y correlaciones mutuas con la comunidad. Las personas que cumplen con estos parámetros que están socialmente adaptadas, y creemos que para conseguir una mejoría en la adaptabilidad general es una de las experiencias humanas de suma importancia. Ya que no se nace con saberes previos, y por esto la intercomunicación entre los individuos de forma social también se asimila desde la niñez.

La investigación está conformada de la siguiente forma:

Capítulo I: Introduce la localización, descripción, características de los sujetos de investigación y también métodos, poblaciones y muestras de estudio, métodos, instrumentos y procedimientos del estudio.

Capítulo II: Se presentan los antecedentes y las bases teóricas científicas que respaldan este informe de estudio.

Capítulo III: Introduce el análisis y discusión de los resultados, el tratamiento estadístico de los datos y el análisis e interpretación de estos datos.

Las conclusiones y recomendaciones son específicas para el sitio de estudio. El estudio realizado en la optimización del grado de interacción de los alumnos que tienen una edad de 5 años del centro educativo N°328 de Cutervo, utilizando programas de estudio en diversas áreas.

Las referencias bibliográficas e instrumentos utilizados (pruebas y fichas de observación) se indican en la conclusión, el modelo de plan docente utilizado en el trabajo de investigación se describe en el anexo.

Espero que este trabajo ayude a mejorar la socialización de los alumnos de una manera más positiva.

CAPITULO I

CAPITULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIOS

1.1. UBICACIÓN

Este informe se hizo en el Centro Educativo N° 328 localizada en la jurisdicción de Cutervo, territorio Cajamarca.

1.2. DESCRIPCIÓN

En la actualidad, por medio de las televisoras, radios, entre otras, nos enteramos de los enormes problemas de forma interna o externa que ocurren en distintos países y que afectan de forma directa las familias, las comunidades y las escuelas. Las personas prefieren estar solas porque los problemas sociales cotidianos llevan a desconfiar de los demás; siempre escuchamos la frase "hoy no puedes confiar en nadie" por lo que debes pasar menos tiempo con los demás. También hemos observado serias dificultades en los centros educativos, donde hasta infantes, docentes y adultos se encuentra sometidos en personas que no saben lo que es amar y tener gratitud por otras personas.

Según documentaciones de la UNESCO y entidades mundiales, la instrucción mundial pronto iniciará un profundo proceso de transformación, lo que significa que la nueva generación entrará en una nueva era en la ciencia, la cultura, la política, la sociedad, la tecnología y la economía. El levantamiento de la sociedad del discernimiento está convirtiendo el estatus de la economía mundial y la instrucción. Es imposible inundar la mente de los infantes y jóvenes sólo de conocimientos de varios dogmatismos; se deben crear habitantes con valores y cualidades que respeten y ayuden otras personas.

De hecho, el mundo ha desarrollado coaliciones para avanzar, obtener mejoría en la economía y más. Las coaliciones también ayudan a apartar y arremeter a los países que no están conformes con los manejos de las superpotencias. Observamos demasiado

alejamiento, discriminación, supresión, penuria, agresión, guerra, etc. Dificultades con la socialización y las relaciones interpersonales en los centros educativos.

El Perú no es libre de esta dificultad y, aunque de sus esfuerzos, aun hay problemas como los problemas sociales, el soborno, la arbitrariedad de poder, el alejamiento de los pobres, el hambre, la extorsión, la diferencia, la agresión y el crimen escolar siguen sin resolverse. 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 la mejoría de la socialización de los infantes. 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: ver, palpar, manejar, hojear, notar, idear, expresar, manifestar, notificar y finalmente 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 la expresión, despierta la perspicacia, nutre el espíritu de indagación,

afirma la voluntad y la imperturbabilidad impecable, y además trata de nutrir la agudeza palpable y visual de los niños, así como el progreso armónico, mutuo y espiritual. Su significado educativo es distinto y esencial.

La socialización inadecuada de los niños en los grupos escolares tendrá posteriormente consecuencias desagradables, por ejemplo, los niños serán tímidos, menos implicados, impulsivos, etc. Se reflejarán en comportamientos antisociales y se convertirán en obstáculos y acogida para el trabajo colectivo entusiasta; Por qué en

la educación primaria no solo brinda conocimientos, porque su formación nunca termina, sino que además socializa la actividad, es importante utilizar el juego en el aula para integrar a los niños al equipo. La escuela trabaja con interacción activa, sensato y creativa, reducir toda forma de preocupaciones, exclusión mutua, egoísmo, intimidación y apocamiento.

A nivel regional y local los problemas son similares a lo que describimos a nivel nacional, pero es importante recalcar que observamos egoísmo, muerte, irrespeto al prójimo y cualquiera que trate de salir adelante, aunque haga daño a los demás.

En la I.E N° 328 de Cutervo, mediante la mesa de observación se encontró que los niños son poco sociables, lo que provocaba su división, agresividad, violencia, discriminación, lo que se convertía en un obstáculo para su aprendizaje y desarrollo. Marca graves dificultades ya que es imposible ejecutar la labor en conjunto, optan por laborar por si solos. No les llama la atención los demás de su salón compañeros, lo principal es estar en todos los encuentros y ser el centro de cuidado.

Para obtener una solución de este problema, no se utilizan las instrumentales para solucionar estas trascendentales dificultades

pedagógicas. Los juegos son una herramienta de suma importancia en la mejoría las habilidades en diferentes campos, grados y niveles pedagógicos, pero pocas personas utilizan esta táctica. Por eso, jugar dentro y en el exterior del salón es de suma importancia porque activa las partes del cuerpo y fortalece y prepara las ocupaciones mentales. La actividad lúdica es un componente eficaz en la elaboración de los niños para la vida social; instruirse a acoplar, construir y fortificar el carácter y incitar la creatividad.

La instrucción tiene que observarse como un procedimiento de

cambio, asociado también a lo determinado, inconsecuente, lúdico, instintivo, proficiente. Debe entenderse que estamos tratando de educar a los futuros ciudadanos, lo que significa la capacidad de usar presentadores versados e imaginativos de resolución de dificultades, comprender los procesos de cambio social y tecnológico, desarrollar un pensamiento lógico y imaginativo, y saber notificar de manera efectiva con un lenguaje apropiado.

1.3. CARACTERÍSTICAS

La indiferencia, la agresión, el individualismo, el aislamiento, la introversión, la discriminación, 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 desarrollo personal.

En la I.E N° 328 de Cutervo se constató problemas de socialización a través de mesas de observación, los niños y niñas rara vez estaban juntos, preferían trabajar solos, se observó discriminación y agresión en algunos casos, por lo que al observar a los niños la socialización es baja, se presta atención que causa 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 alumnos extrovertidos y sociables que se preocupan por los demás y están preparados para desempeñarse mejor en diferentes situaciones y momentos.

1.4. METODOLOGÍA

1.4.1. POBLACIÓN

1.4.1.1. Universo poblacional.

Compuesta por un total de 47 alumnos entre varones y mujeres que tienen una edad de 5 años del Centro Educativo N.º 328 de Cutervo. El cual está

simbolizado por el esquema a continuación:

POBLACIÓN	SECCIONES	CANTIDAD	TOTAL	%
Alumnos que tienen una edad de 5 años del Centro Educativo N° 328 de Cutervo.	❖ Angelitos de Jesús		47	100
	❖ Pastorcitos de Jesús.	21		
		26		

1.4.2. MUESTRA

1.4.2.1. Muestra de estudio.

Está compuesta por los 21 alumnos entre varones y mujeres de 5 años de edad de la sección

“Angelitos de Jesús” de la I.E.I N° 328 de la ciudad de Cutervo.

POBLACIÓN	CANTIDAD	%
Infantes con una edad de 5 años del sector “Angelitos de Jesús” Centro Educativo N° 328 de la provincia de Cutervo	21	44.68 %

1.4.3. MÉTODOS, TÉCNICAS Y PROCEDIMEINTOS

Las metodologías que se emplearon en el informe de estudio son:

1.1. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.

Ocrospoma, K. & Ocrospoma, V. (2004), Ellos ven la tecnología como "un conjunto de reglas, comportamientos coordinados, procesos y actividades definidas para el desempeño eficiente de una actividad o tarea específica" (p.274).

Para Abanto, W. (2012), Los métodos son procedimientos operativos sistemáticos para resolver dificultades prácticas. A la hora de elegir estas tecnologías hay que tener en cuenta qué se estudia, por qué, para quién y cómo se estudia. Estos métodos pueden ser: observaciones, entrevistas, análisis de documentos, escalas de medición de actitudes, experimentos y encuestas. (p.44)

Las metodologías que se emplearon en el informe son:

a) La observación.

Benguría, S., Martín, B., Valdés, M., Pastellides, P. y Gómez, L. (2010), La observación es "el proceso mediante el cual recopilamos información para la investigación; es la observación de algo sin cambiarlo para examinarlo, interpretarlo y sacar conclusiones al respecto". (p. 10)

Esta habilidad nos accederá registrar los procesos y actitudes de los alumnos por medio del proceso de las lecciones de juego como variables de acción y examinar cómo cada alumno desarrolla su socialización por medio del proceso de cada actividad de enseñanza.

b) El test:

Es una técnica utilizada para determinar las características físicas o psicológicas de una persona a través de exámenes o pruebas. En este estudio, utilizamos pruebas previas y posteriores para recopilar información sobre los niveles de socialización.

1.2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

a) La ficha de observación:

Es un instrumento que reside en la observación metódica de un anómalo, hecho o acontecimiento, recogiendo datos y registrándola para su postrera evaluación. Se maneja para detallar las partes más importantes del estudio.

b) Hoja de test.

Tabla con varios ítems utilizados para establecer el grado de interacción de los alumnos que tienen una edad 5 años del Centro Educativo N° 301 de Cutervo.

c) Escala valorativa sumatoria.

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

Una aplicación utilizada para determinar el impacto significativo de los juegos diarios en el desarrollo del nivel de interacción en la investigación.

2. PROCESAMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

La ejecución del estudio educativo ha solicitado seguir los pasos a continuación:

- 1º). Selección de temas de investigación.
- 2º). Explicación de la pregunta de investigación.

- 3°). Selección de muestras de estudio.
- 4°). Identificación de variables de investigación.
- 5°). Operacionalización de las variables de investigación.
- 6°). Prepárate para la prueba.
- 7°). Uso de herramientas de investigación.

3. TÉCNICAS PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:

Utilizaremos los instrumentos del estudio estadístico.

- a) **Cuadros o tablas:** Presenta frecuencia porcentual simple y distribución de media aritmética de datos previos y posteriores a la prueba o datos paralelos en grupos de control y experimentales.
- b) **Gráficos:** Se manejan líneas 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 (\bar{X}):** Es una distribución equilibrada de notas o corresponde a la suma de todas las notas dividida por el número de materias.
 - **Mediana (Me):** En otros casos, la colocación contiene el 50% de los casos por debajo y el 50% por encima de la tasa especificada, correspondiente al percentil 50%.
 - **Moda (Mo):** Es la facción que tiene la frecuencia más alta de otras facciones en la distribución.
- d) **Medida de dispersión o variabilidad:** Las siguientes estadísticas se utilizarán para analizar los datos obtenidos:

- **Desviación estándar:** Es uno de los indicadores de esparcimiento 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 escala invariante. Uno de los empleos más frecuentes es enunciar el desvío estándar a manera de un porcentaje de la media aritmética, lo que proporciona una excelente explicación porcentual de la categoría de variación del desvío estándar.

e) Medidas de la contratación de hipótesis: La prueba t Student para muestras correlacionadas se utilizará para la prueba de hipótesis.

- **Prueba t de Student para muestras relacionadas.** La evaluación de un mismo grupo en dos o más momentos (pre test y post test) es una prueba estadística si son significativamente diferentes del valor medio de las disconformidades.

CAPITULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Azula, M. (2007), en su estudio concluyo que:

- Respecto a las preguntas formuladas, infórmese niños y niñas de 1er grado del Centro Educativo N° 82720 de Coyunde Grande demuestra un grado inferior de interacción, muestra vergüenza, poca sociabilidad, evita los grupos de trabajo, dificulta el desempeño educativo y el proceso de aprendizaje.
- La teoría de juegos ha tenido una alta prioridad en la enseñanza, lo que confirma la importancia de los juegos basados en animación y dinámicas de grupo en la socialización de los alumnos para un progreso completo y mejores resultados de aprendizaje.
- La animación y dinámicas de grupo durante la socialización demostró ser un programa valioso y eficaz cuando se aplicó, ya que accedió a desenvolver el grado de socialización de los alumnos de primer grado.
- Las actividades lúdicas educativas son satisfactorias porque socializan a los niños, aumentan su confianza en sí mismos y brindan soluciones individuales y colectivas a problemas tanto dentro como fuera de la institución.

López, M. (2008). En su investigación se llegó a las conclusiones a continuación:

- Se observa acoso y violencia entre los niños dentro y fuera de la escuela, y se necesitan tácticas apropiadas para mejorar las habilidades sociales.
- Para aumentar el nivel de socialización, es bueno manejar metodologías de enseñanza subsidiario, por ejemplo, juegos en el entorno del proceso estándar de enseñanza.
- La labor en conjunto y la actividad lúdica son componentes esenciales para una formación de eficaz, teniendo en cuenta que en el centro educativo enseña tan solo conocimientos, sino también comprensión y convivencia.

Según **Pérez, S.** (2011), en su investigación se llegó a las conclusiones a continuación:

- Las actividades de ocio deben ser vistas como una forma de ayuda para promover la convivencia entre compañeros. La incitación es un componente de suma importancia e insustituible en el proceso de la convivencia de los alumnos.
- Los juegos como forma educativa mejoran de forma significativa el nivel social de los alumnos, lo que tiende a depender de las capacidades de los maestros.
- Si los juegos no se utilizan como 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. BASE TEÓRICA

2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Es una de las acciones más importantes, no solamente para los infantes, sino para todos. Los juegos pedagógicos son entrenamientos que ayudan a desarrollar la mente y el cuerpo, y los niños pueden jugar tanto dentro como fuera del aula. Crisólogo A. (1999) señaló que la actividad lúdica comprende un grupo de conductas organizadas que sirven al propósito del desarrollo psicomotor y posterior aprendizaje de la conducta adulta. La actividad lúdica es de suma importancia en el transcurso de su educación como también en su vida cotidiana de un niño como la actividad y el trabajo en la vida de un adulto.

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. Los juegos son esencialmente actividades humanas.

Todos conseguimos poder conectar con nuestra familia ya sea de forma: físico, social y cultural por medio de una actividad lúdica. Es una definición muy rico, extenso, general y controvertido, por lo que es complicado de clasificar. Se consideran parte de la práctica humana y se encuentran en otras culturas.

2.1.1. Características

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

- Los juegos son una actividad gratuita. Los juegos con licencia no son juegos.
- La más mínima desviación puede arruinar todo el juego, hacerte perder tu personaje y volverte inútil.
- Los juegos cambian la realidad del exterior y crean un universo de imaginación.
- La actividad lúdica no interesa, es una acción que surge por sí misma y se ejerce porque su práctica da satisfacción.
- Juega en un tiempo y espacio determinado con restricciones inherentes.

- La actividad lúdica crea orden y produce las dos formas más altas que las personas pueden hallar y expresar en las cosas: el ritmo y la conformidad.
- La actividad progresa las habilidades de los niños.
- Una actividad lúdica es una disputa por alguna cosa o una simbolización de algo.

2.1.2. Valor educativo del juego.

Según Rideau, A. (1987): El juego permite satisfacer la falta de la acción motora, de decadencia en la contextura del cuerpo en el infante: este va a tener la necesidad de agitar, de sacudir, de caminar, etc., Los juegos a menudo le permiten practicar esta acción diseñada originalmente. Asimismo, este gasto absoluto de energía, la actividad lúdica le proporciona al infante desarrollar habilidades motrices para que pueda soltar los dedos y lograr una cierta automatización motriz que le será útil para otras cosas; así, su primera habilidad manipuladora será centrada creando un juego cuyas figuras son fáciles de controlar y se van haciendo más pequeñas a medida que el niño crece". (p.62).

2.1.3. Reglas del juego.

Asimismo, sirve para el progreso de ocupaciones fisiológica y psicológicamente, la actividad lúdica promueve el desarrollo de emociones sociales. A medida que los niños se unen y se vuelven adictos al juego, desarrollan reglas que deben seguir sin irregularidad, que logran pensar leyes reales. Los que espontáneamente los cumplen se indignan 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. Azula, M. (2007)

2.1.4. Tipos de juegos.

Para este tema nos sostenemos de Cueto, C. (2007) y Olórtegui, F. (1998):

- a) **Juegos sensoriales.** Estas actividades lúdicas tratan sobre la capacidad de apreciar y estimular la compasión en el centro común de todos los sentidos. Los infantes se sienten felices simplemente expresando sus emociones.
- b) **Juegos de recreación y ficción.** Estas actividades lúdicas que traen satisfacción, voluntad de instruirse, inspiran y estimulan la fantasía y la creatividad.
- c) **Juegos motores.** Hay innumerables actividades deportivas, algunos de los cuales progresaron la coordinación de movimientos, como actividades lúdicas de habilidad, actividades lúdicas de manos, juegos de pelota: baloncesto, balonpié, tenis; otras actividades lúdicas y agilidad como corridas, brincos.
- d) **Juegos intelectuales.** Estos incluyen comparar la atención fija a dos o más cosas para manifestar sus correlaciones, como el mando, la lógica (ajedrez), la meditación (adivanzas), la fantasía creativa (inventar historias).
- e) **Juegos sociales.** Es un juego centrado en el grupo, la cooperación, el compromiso de conjunto entre los demás, el ánimo colectivo, etc. La actividad lúdica es una de las más importantes potencias sociales dado que a través del juego los niños desarrollan sentimiento mutuo y empiezan a portarse en grupo.
- f) **Juegos de agilidad.** Estas actividades lúdicas te permiten cambiar tu enfoque en el área y crear rutas con diferentes perspectivas del cuerpo (brincos, corridas con trabas).
- g) **Juegos de inhibición.** Son actividades lúdicas destinados a la cofradía, la contribución colectiva, como en las actividades lúdicas sociales.
- h) **Juegos colectivos.** Son actividades lúdicas de varios individuos o grupos, impulsados por la emoción y la competencia, respondiendo a los principios de socialización como los deportes.

- i) **Juegos libres.** Estos son juegos completamente gratuitos sin la intervención o supervisión del maestro. Esta actividad lúdica fue sugerida por Froebel y tiene sus inconvenientes porque los niños no son conscientes de los peligros de algunas actividades lúdicas.
- j) **Juegos vigilados.** Estos son actividades lúdicas que monitorean el desarrollo de los niños sin negar su espontaneidad y libertad. El maestro deja la iniciativa al niño, pero observará y usará el entusiasmo para evitar el peligro y aprender algunas normas.
- k) **Juegos organizados.** Estas actividades lúdicas son las que se juegan si se organizan con anticipación. El docente es el que planifica, organiza e implementa con los niños, tiene la función de guía y verifica los procedimientos y normas.

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.

Desarrollar estrategias de aprendizaje debe ser una actividad creativa y de reflexión, a través de la cual los docentes se esfuerzan por crear un ambiente en el que los alumnos examinen sus saberes anteriores, los profundicen, creen nuevos saberes, los empleen y los divulguen a otros para acumular la cognición compuesta. En este sentido, las tácticas de aprendizaje traducen los propósitos de enseñanza en labores sintetizadas.

2.2.1. Didáctica de la enseñanza de los juegos.

Considerando las opiniones de Cueto, C. (2007): A la hora de enseñar la actividad lúdica, los profesores tendrán que tener en cuenta las recomendaciones a continuación para lograr el máximo éxito en esta acción, que también será de gran interés para los niños:

- Sea paciente cuando trabaje con niños. Ayúdalos y deja que se preocupen cuando no saben cómo hacer algo.
- Reconocer y celebrar eventos interesantes sin traspasar.
- Sea parte de un grupo. Un docente déspota no despierta interés ni exaltación.
- Esté alerta 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 informado y estar preparado ante un suceso o circunstancia.
- Liderar o convertirse en guía. Las personas solo absorberán conocimientos de ti.
- Recuerda cada uno de los datos de la actividad lúdica.
- No cambie las reglas de la actividad lúdica posteriormente 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 exija al infante a hacer una actividad recreativa, busque maneras de interesarlo.
- Siempre que enseñe un juego, revíselo primero.
- Mantenga el juego interesante.
- Decir qué hacer. No digas cosas que no quieres hacer.
- Dé definiciones serenas y utilice vocabularios que los infantes o personas puedan entender.
- Demostrar mientras se explica el juego.
- Asegúrese de llamar la atención de todos en el grupo cuando hable.

- Si hay indicaciones de los infantes, reconocerlas para una mejoría en la concordia y temperamento.
 - Se paciente. Deja de reírte de los infantes. Puedes apartar porque perderán la familiaridad en ti.
 - Prepara el equipamiento o los materiales que necesitarás, prepáralos con antelación y entrégaselos a los jugadores cuando los utilicen.
- (p.61).

2.3. Juegos recreativos.

2.3.1. Concepto.

La actividad lúdica 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, entretenida, que transmite emociones, alegría, salud, ilusión, ganas de ganar, permite relacionarse con los demás, por eso se convierte en una acción importante e imprescindible en el progreso de todos. Las reglas aquí son mínimas, lo significativo no es trabajar bien la habilidad o ganar, sino divertirse, que da alegría”. Molina R. (2008, pág. 128)

Por lo tanto, un juego entretenido no implica producción alguna y no tiene que ser una necesidad de las personas o individuos que participan, puesto que por supuesto, no obstante, tiene que existir una necesidad o un deseo natural de intervenir para recrear y distraer.

Los juegos casuales nunca se juegan en lugares donde no prima la satisfacción, la exaltación y la autonomía, porque 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.

2.3.2. Características del juego recreativo.

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

- Apertura a las interpretaciones.
- Permutaciones en las normas de la actividad lúdica.

Por esto es esencial:

- Tendencias de los miembros.
- Permutaciones inmutables en las normas y reglamentos de perforación.
- Preparar un lugar útil para la gran cantidad de prácticas que se pueden formar.
- Adaptar las tareas a los materiales disponibles.

2.3.3. Ejemplos de juegos recreativos

a) Perseguir

- **Lugar:** Externo
- **Edad:** oscila entre 4 a 8 años

Esta forma de actividad lúdica es muy común entre los infantes. La práctica notoria se encuentra llena de actividades lúdicas para niños de cualquier edad, por medio de esto los infantes tienen que agarrarse, tocarse, perseguirse... Solo, en pareja o en grupo. Conocido como "Pilla, pilla", existen muchos cambios que se han transformado en actividades lúdicas con entidades propias. Estas actividades lúdicas son las más aptas para desarrollar la psicomotricidad porque hacen que todo el cuerpo se mueva. También desarrollan velocidad, reflejos rápidos, agilidad y concentración.

b) Uno, dos, tres, pajarito en inglés

- **Lugar:** Externo
- **Edad:** oscila entre 4 a 8 años

- Fortalece el dominio de la abstención motriz.

El infante se levanta y mira hacia la pared. Otros se paran detrás de una línea evidente a cierto recorrido de los que están frente al muro. Éste, pegando 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 tiene que regresar al principio donde partió. Los infantes avanzan hasta que uno de ellos toca la espalda de la persona que está de forma estática mirando al muro, luego los niños afectados persiguen a los demás y deben pretender a donde todo empezó. Se detendrá y quién será descubierto.

c) El zapato.

- **Materiales:** 1 zapato
- **Edad:** presenta una edad de 4 años a más
- **Desarrollo:** Los infantes se asientan en rueda que se encuentra en el piso. Un infante con un zapato en la mano camina lejos de la afluencia y se construye una canción entre el infante y la multitud:
 - Grupo: -mamá tengo sed
 - Infante: -bebe agua
 - Grupo: -hay un bicho
 - Infante: - bebe vinito
 - Grupo: -hay un insecto
 - Infante: -bebe buen vino
 - Grupo: -¡ay qué rico está! Mamá, ¿cuándo van a venir los hechiceros?
 - Infante: -a las... (Dice un dígito del 1 al 12)

En ese momento, la mayoría de los infantes se taparon la vista y empezaron a recitar los números que acababan de decir. Mientras tanto, el niño del zapato se lo ha tirado a un compañero de clase. Cuando terminaron de contar, todos los niños buscaron zapatos detrás de ellos. Los que la poseían se levantaban y perseguían a los

que la abandonaban, quienes a su vez debían sentarse en posición de perseguidores para evitar ser capturados.

2.4. Juegos de roles.

2.4.1. Concepto.

Como sugiere el nombre, una actividad lúdica de rol es una actividad en el que uno o varios competidores descargan un rol, rol o temperamento específicos.

Ya que es una narrativa interpretativa en la que los competidores toman el "papel" de sujetos ficticios en el transcurso del cuento o episodio, interpretando su diálogo y describiendo sus labores. No hay un guion que perseguir, dado que la progresión del cuento depende totalmente de las decisiones del jugador. Por ello, la fantasía, la leyenda oral, la originalidad y la originalidad son fundamentales para el buen proceso de esta manera dramática. En cierto sentido, las actividades lúdicas de rol son versiones adultas de actividades lúdicas de fantasía para niños como detectives y raptos, madre y padre o vaqueros e indios, donde los infantes se vislumbran a sí mismos como una realidad en lugar de un papel.

Esta actividad lúdica, cada competidor asume un sujeto insuperable y distinto, con diferentes personalidades y peculiaridades, según las preferencias del competidor 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 de la actividad lúdica lo consiente, otros obtienen poseer poderes místicos (magia, milagros, etc.). Todos

estos atributos se enumeran en la hoja de la persona ficticia y varían según el sistema de la actividad lúdica.

Por lo tanto, los juegos de rol no siguen un guion predeterminado, dado que crean una "historia" durante el juego. Similar a los juegos de niños, cuando un competidor anuncia "Ahora te disparo", otro jugador puede contestar "Te estoy evitando". 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.

2.4.2. ¿En qué consiste un juego de rol?

Casi todas las acciones humanas, especialmente en las actividades recreativas, no existe una única manera de realizar una actividad lúdica. Estas guías simbolizan las mayores actividades lúdicas de rol en las empresas, dado a que varias variaciones.

a) El director de juego: El juego es supervisado por un jugador que no está designado como "jugador", pero se distingue de un jugador por la palabra "director del juego" (sin embargo, se le llama árbitro, intérprete o guía, etc.)

El encargado de la actividad lúdica actúa como mediador entre el narrador y el jugador, interpretando personajes que no tienen atributos propios, actores no jugadores. Otras labores igualmente de suma importancia para las que es competente son el arbitraje de las normas y la tarea de crear y relatar escenarios y situaciones de juego.

b) Componentes y objetivos

Para jugar un juego de rol, al menos dos individuos deben reunirse en una o varias reuniones para la actividad lúdica. Como se mencionó, uno de ellos es perennemente el

administrador de la actividad lúdica, 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 consiguen jugar sin más contribución que la fantasía.

2.4.3. Aportes del juego de roles

2.4.3.1. Beneficios en la educación.

- En frecuencia, los juegos son muy importantes en el transcurso de la enseñanza. Cuando se trata de instruirse, la eficacia del aprendizaje de un individuo depende de algún provecho en la práctica que halle en dichos saberes. Los juegos te permiten adquirir conocimiento de una manera importante, porque de otra manera la información relevante se vuelve ridícula.
- Aritmética mental, aprender características geográficas y nombres de lugares, aprender, Dibuja y escribe...
- Otro aporte importante de estos juegos al desarrollo de la educación es el impulso de la lectura a través de entretenimiento y entretenimiento, dado que a lo largo ayuda a formar costumbres que apoyan a resaltar varios problemas encontrados en el aprendizaje. Poca comprensión lectora por falta de exaltación.
- Otra característica que apoya 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 una fuente de fracaso académico.

- Los juegos de rol pueden estimular la creatividad y la imaginación, no solo poniendo en práctica el razonamiento y la lógica, sino también encontrando e intentando resolver nuevos escenarios, desafíos y enfrentamientos durante la aventura.

2.4.3.2. Beneficios en determinadas actitudes.

- Progreso de la compasión y la paciencia: a través de estas actividades lúdicas, aprendes a ponerte en el lugar de la “otra persona” y comienzas a considerar cómo se siente la otra persona en situaciones que inicialmente pueden no estar relacionadas.
- Social: El juego de roles promueve relaciones de apoyo mutuo y de igualdad. Como ya se dijo: no es un juego competitivo, sino cooperativo.
- Mejorar las habilidades sin explotar y la conciencia de los aspectos sin explotar de la personalidad.
- Satisfacer intereses y gustos personales.
- Conocimiento y compromiso: en el transcurso de la actividad lúdica, los jugadores se afrontan a disposiciones que tienen secuelas. Esto es de suma importancia para establecer una comprensión aún más extensa entre las personas acerca de su comportamiento.
- Sublimación de características inexpresivos de la personalidad: Como actividad lúdica en el que todos juegan un rol, en la gran parte de los casos el rol asignado es una influencia del aspecto reprimido del jugador.

- La capacidad de trabajar en equipo y tomar decisiones, una habilidad muy importante en la sociedad y muy valorada a la hora de solicitar un puesto de labor.
- Habilidades de espontaneidad y soluciones de dificultades, ya que se basan en trazar una situación solucionable según las capacidades del actor.

2.4.3.3. Beneficios para un buen estado de salud mental

- El juego de roles de imaginación ayuda a los niños de ocho y nueve años socialmente inadaptados. Desarrollan habilidades para cooperar entre sí.
- Después de pasar la prueba de personalidad, los jugadores promedio en esta forma de actividad lúdica no mostraron ningún desvío de personalidad, excepto quizás por un aumento en los factores Q1 (tendencias experimentales, libertarismo, librepensadores).
- El valor del juego de roles de fantasía como estrategia para el desarrollo de la escritura creativa de los niños. Los resultados del estudio muestran que los estudiantes de primaria y secundaria tienen un mayor desarrollo en la organización de la escritura, el vocabulario y la estructura del lenguaje.
- Se utilizaron cuestionarios y pruebas de elementos de personalidad para analizar a los competidores y no se hallaron diferencias, excepto que los no jugadores con algunas propensiones 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 asociación 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 de que la imagen negativa persistente de estos juegos se debe al hecho de que solo han escuchado informes alarmantes sobre el juego en los medios.

2.4.4. Actividades de información.

a) Imitemos a alguien del grupo

- **Objetivo:** El propósito es que el infante imite el comportamiento de los demás a través de la imitación.
- **Competencias que desarrolla el juego:** Esta actividad lúdica nos admite optimizar la interacción ganando en empatía, tolerancia y respeto. Físicamente, promueve el progreso de la coherencia, la potencia y la armonía general. En las conexiones mutuas, los niños podrán percibir y admitir a las personas y aprender aceptar las destrezas y habilidades de los demás, lo que ayudará a construir relaciones respetuosas e inclusivas con los demás. Esta acción ayudará que los infantes aprovechen su lenguaje corporal.
- **Materiales:** No hay material
- **Edad:** Presentan una edad de 3 años a más
- **Desarrollo:** La mayoría de veces hallamos a infantes con cuatro extremidades, incluso copiando voces de animales o descolgando el celular y copian como se expresa el padre y los demás.

En algunas ocasiones les agrada recrear la actividad que estamos haciendo en ese tiempo como cocinar, barrer, planchar, entre otros. Es por ello, que se le considera como formas auténticas 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 anunciar o nombrar líderes,

naturalmente empieza a copiar lo que otros están haciendo.

Te perseguirán sencillamente y aparecerá el líder. Comience por atraer la curiosidad de los infantes con movimientos pocos comunes, aplaudir y golpear diferentes partes del cuerpo al mismo tiempo y nombrarlas al mismo tiempo. Los niños te siguen y cuando escuchas la música y empiezas a bailar, tienes un conjunto de artistas. También es una manera de que te permitan mejorar y establecer. Haz que suene entretenido y puede estar seguido de música.

b) El juego del tren

- **Objetivo:** Con la asistencia de los infantes se pudo construir un tren con distintas conjeturas, actividades lúdicas y movimientos.
- **Competencias que desarrolla el juego:** Como acción grupal, los infantes interactúan entre sí y obtienen los beneficios de la socialización. Las actividades incluyen la reproducción de ecos y tendencias que facilitan la locución física, la locución trágica y la valoración teatral, así como la expresión. Otro beneficio es el progreso de los movimientos físicos mediante la relación, la potencia y la moderación.
- **Materiales:** No hay material
- **Edad:** Tienen una edad de 3 a más
- **Desarrollo:** Este movimiento se trata en el símbolo de crear un material que coincida con la psicomotricidad de los niños e incluya dificultades y objetivos a lo largo del tiempo.

- Que el pequeño quiere copiar "Maquinista" (adulto o niño mayor).
- Puedes empezar conduciendo el trenecito a cuatro patas, acompañado del silbato de marcha: «piiiii, piiiii, chucu, chucu».
- Cuando el infante se levante, podemos abrazarnos en el tren, caminar despacio, cantar una canción mientras caminamos y combinar un objetivo como lavarse las manos antes de comer.
- Posteriormente podemos hacerlo añadiendo diferentes resonancias y pasos (estirando una pierna o saltando cada tres pasos, saludando...), cantando y aumentando la dificultad (recogiendo juguetes por el camino, dando besos por todas partes). todas las clases, etc.).

c) El gato y el ratón.

- **Materiales:** No hay material
- **Edad:** Tienen una edad de 4 a más
- **Desarrollo:** Un participante es designado como un gato y el otro como un ratón. Los demás se dan la mano y forman un círculo alrededor del ratón para mantener al gato fuera.

El gato le pidió requesón al roedor y el roedor se lo dio. El felino le pidió requesón al roedor, pero el roedor no se lo dio.

El felino se enojó y comenzó a perseguirlo, intentando ingresar a la rueda. Otros, como los niños

de la casa, protegen a los ratones e intentan vallar las entradas del felino.

2.5. Juegos sociales.

2.5.1. Concepto.

Una actividad lúdica benéfica es una actividad lúdica jugado por dos o más personas, no un juego que se puede jugar solo, es decir. un juego en el que solo compite un jugador, excluyendo la capacidad física y la fuerza muscular en los juegos deportivos, que están influenciados principalmente por él.

Los juegos sociales suelen ser juegos intelectuales porque suelen requerir pensamiento, creatividad y agudeza. Además, estas actividades lúdicas logran solicitar rapidez de pensamiento, observación y energía. Estas actividades se determinan por la regularidad y, dependiendo de la situación, involucran el sentirse bien, la memoria y la aleatoriedad de manera importante.

2.5.2. Componentes de los juegos sociales.

- **Estrategia:** Es la intervención de actores y decisiones tomadas con interacciones y combinaciones en mente.
- **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 mantener ciertas peticiones o particularidades del cuento en el juego y actúan en resultado.
- **Las emociones:** Los competidores y sus acciones afectan la consecuencia de la actividad lúdica.

- **Reflejos/Rapidez:** La reacción y la velocidad del jugador afectarán el resultado.
- **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 un objeto en una bolsa al tocarlo, etc.
- **Observación y memoria visual:** Los competidores tienden a estancar y recordar ciertos componentes que se les presentan visualmente.

2.5.3. Ejemplos de los juegos sociales.

a) Juego del nombre

- **Materiales:** No hay material
- **Edad:** Tienen una edad de 3 a más.
- **Desarrollo:** Los infantes forman un círculo y el maestro o líder del conjunto pasa la bola a uno de los niños de kindergarten. Luego nombra a alguien del círculo y le da la bola. La actividad lúdica extiende hasta que todos haya remoto y acepto la bola por lo menos una vez. Extienda la actividad lúdica para que el jugador haga una cuestión como "¿Cómo estás hoy?" o "¿Cuál es tu color favorito?" mencionando adicionalmente el nombre del socio.

b) Asalto al castillo.

- **Materiales:** No hay material
- **Edad:** Tienen una edad de 3 a más.
- **Desarrollo:** Los infantes se dividieron en dos grupos, donde uno se tomó de la mano en un círculo (el castillo) y el otro se quedó afuera (los asaltantes). Gana el grupo que logra presentar a todos los participantes del círculo en el menor tiempo. Cada equipo se turna para jugar de asaltante.

La docente o mentora del conjunto mide el lapso que tiene la actividad lúdica.

c) Caramelos y caritas.

□ **Materiales:** No hay material

□ **Edad:** Tienen una edad de 4 a más.

□ **Desarrollo:** Los infantes se dividieron en dos conjuntos solo uno de ellos se encuentra al frente del otro, a una distancia de dos metros. Algunos son "caramelos" y otros son "caritas". El profesor nombra uno de las dos agrupaciones alargando la "r", así car...amelos o car...itas. Los grupos anteriores deben correr hasta el otro extremo de la habitación adyacente antes de que sus componentes sean absorbidos por otros componentes. El grupo que captura más oponentes es el grupo que gana. Puedes hacer esta diferenciación donde el profesor dice "car...tones" y ningún grupo tiene que desplazarse, el grupo que lo va a realizar se mueve como si estuvieran atrapados.

2.6. Importancia de los juegos.

El juego es la acción de suma importancia en el transcurso de su vida de un niño.

Es la forma más efectiva de aprender y prepararse en la vida del ser humano. Juguetear asimila en la comunicación, instruye su fantasía, examina y pone a experiencia sus novedosas capacidades y opiniones, ejercita la utilización de las partes de su cuerpo, comprende al universo que lo envuelve y progresa su capacidad intelectual. Por tanto, logramos expresar que el hacer una actividad lúdica es captar tiempo, existir, instruirse, divertirse demasiado e incorporarse al universo que te envuelve. Es la salud física y mental de los niños. Esta es la manera más originaria para que los infantes progresen.

La dispuesta de la actividad lúdica está en pleno progreso e inspira el deseo de independencia, la franqueza de operación, el ánimo de bienestar, el deseo de crear, la cualidad inocente y la meditación, atributos que distinguen significativamente nuestra presencia en los juegos. El niño se ve privado de todo lo reprimido y se sumerge en la naturaleza íntimo de su existencia.

Un punto de vista psíquico, la actividad lúdica es una expresión de la esencia y del mundo interior del niño, una expresión de la naturaleza externa y una locución del progreso psicológico. Por lo que, brinda la oportunidad de explorar las inclinaciones del infante, su representación, sus tendencias y defectos.

La importancia del juego en el sistema educativo es muy extensa, dado que la enseñanza continua extrae desenlaces de la peculiaridad y las utiliza en la enseñanza. La actividad lúdica le da a nuestro niño la representación más serena de su naturaleza interna, enseñan la moralidad de su existencia.

Lo importante de las actividades lúdicas, persiguiendo a Cueto, C. (2007) se puede estimar de arreglo a las conclusiones que efectúa, en la manera a continuación:

- **Para el desarrollo mental.**

La infancia es un período en el que el progreso intelectual se potencia mucho y donde el juego es el foco principal. 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, agranda su expresividad y se progresa el ánimo de investigación. A través de la actividad, el infante desplegará la capacidad de analizar, concentrarse, sintetizar, abstraer y generalizar. El niño activa su inteligencia al solucionar diversas circunstancias que se muestran en la actividad lúdica, y utiliza la experiencia para adaptar sus poderes mentales para luego resolver muchas dificultades de la existencia diaria.

La actividad lúdica es una estimulación fundamental de la imaginación, mientras juega, un infante se asemeja con la época y el área, con las personas y los animales, 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 (actividad lúdica de roles).

- **Para la formación del carácter**

Durante los juegos, los infantes recibirán útiles lecciones morales y cívicas. Por lo tanto, es importante educar al niño para que desarrolle el comportamiento correcto hacia los oponentes y espectadores en el juego.

- **Para el cultivo de los sentimientos sociales.**

Los niños que viven en áreas remotas y aisladas crecen sin juegos apropiados y con un propósito, creando así una barrera social hasta cierto punto. Estos niños no tienen la oportunidad de interactuar con los juguetes porque están socialmente aislados 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 en las que 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, y en este sentido es claramente observable en las instituciones educativas; donde los niños 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 observar el correcto desarrollo de estas actividades físicas a medida que los niños desarrollan su inteligencia. Uno puede resolver sus problemas internos recurriendo a juegos como el ajedrez, que permiten la concentración mental y la meditación intensa para resolver las dificultades y lograr la victoria.

2.7. Área Personal Social

La personalidad de una persona se desarrolla en varios procesos, y somos conscientes de que los primeros años de vida son los que más influyen en el desarrollo intelectual, afectivo y valorativo de una persona.

En la instrucción primaria donde los alumnos llegan a estar al tanto de sí mismos ya los demás, durante de la ocupación de cognición de las cualidades y habilidades particulares y de las correlaciones que instituyen, que son la base de una sana convivencia en su entorno social. Les consiente mostrarse de acuerdo como seres únicos y valiosos con insuficiencias mundiales (alimentación, salud, recreación, etc.), así como particularidades e intereses adecuados; se reconocen como órganos dinámicos de la familia y de los varios conjuntos sindicales a los que conciernen, y todos los alumnos tienen responsabilidades y derechos.

En la dimensión social de las correlaciones con los demás, los infantes asimilan en las correlaciones mutuas con quienes son importantes para ellos (padres y otros adultos). El objetivo de este campo es que los niños y niñas construyan su personalidad a partir de un desarrollo integral que se manifieste en un equilibrio entre cuerpo, mente, emociones y espiritualidad, que les permita afrontar con éxito los desafíos que aparezcan.

Es ineludible proporcionar al infante un ambiente seguro y prácticas de crianza apropiadas para ayudarlo a expresarse libremente: dejarlo expresar sus sentimientos en su propia forma cultural..

2.7.1. Desarrollo infantil.

Los niños son seres humanos con derechos vinculantes **cuya particularidad y originalidad** tienen que ser conocidas en todos los perímetros de su pleno progreso. A partir del nacimiento, un niño es un ser dinámico que se relaciona, interviene en su ambiente y muestra su universo interior a los mayores. Las acciones de un niño le permiten explorar, aprender y formar sus propios pensamientos.

La tarea principal de la etapa temprana es asistir a que los diversos métodos que tienen lugar en el desarrollo del niño se lleven a cabo en un entorno de apoyo. Porque la niñez es la etapa evolutiva del desarrollo

humanitario en la que se pueden observar más permutaciones y cambios concretos y mentales, lo que sugiere que el individuo puede llegar a un nivel de movimiento más complejo y diferenciado de su desarrollo como una organización y su interrelación con el entorno.

2.8. Aprendizaje a través del juego

El pensamiento por el que el individuo recoge contenido informativo sobre la posición y actitud de varias porciones del cuerpo le ayuda a determinar lo que le pertenece y, en todos los casos posibles, a comprenderlo. La actividad lúdica es esencial pues está correlacionado con el progreso de sensaciones, emociones y sentimientos.

En edades tempranas, el juego es principalmente físico y sensoriomotor, lo que ayuda a construir el plan corporal.

A medida que las niñas y los niños crecen y ganan más control

En cuanto a sus movimientos, son conscientes de su capacidad para moverse en diferentes espacios y lugares, lo que despierta su curiosidad y diversión por descubrir cosas nuevas. Los niños forman su personalidad a partir de la experiencia directa con la realidad.

2.9. LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

2.9.1. ¿Qué es la socialización?

Es "el proceso mediante el cual aprendemos a encajar en la sociedad en la que vivimos, a entablar relaciones con los demás y a seguir sus normas y valores. 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 las personas no nacen con el aprendizaje, por lo que la interacción social también se aprende desde una edad temprana." Aguilera R. (2005, pág. 235).

Primeramente, se sabe que la interacción vendría hacer la familia, que es fundamental porque es el primer lugar donde se transmiten al niño emociones y sentimientos de lo que es apropiado, lo que no es apropiado, lo que es adecuado y lo que no es adecuado. No obstante, tarde o temprano un infante debe estar en el mundo exterior para encontrarse con otras personas además de su familia. Probablemente el colegio y otros infantes en el jardín. Lo esencial de la mamá es proporcionar a su niña un patrón de comportamiento o de armonía que ella considere adecuado y que se ajuste a su forma de comportarse y en última instancia de entender la vida, pero ¿su hija podrá estar siempre protegida en esta burbuja?

Todos los padres saben cómo encontrar el entorno adecuado para sus hijos e intentan evitar lo que muchos dicen que dicen cuando crecen: están en mala compañía. Estoy de acuerdo, pero no se puede decir que un niño tan pequeño (0-3 años) sea una mala compañía, así que creo que es un error no ir al colegio siendo tan pequeños.

2.9.2. Tipos de socialización.

Se pueden clasificar en dos tipos. formal e informal.

A. Socialización formal. Compuesta por los diferentes métodos pedagógicos que la institución brinda a las personas en los salones y escuelas, donde los alumnos comparten parecidas pautas, medidas, valores, entre otros. O incluso convertirlos en normas de comportamiento que los habitantes esperan de un grupo de personas: conciencia, acción, compromiso con la permutación, entre otros. Esta forma de socialización pertenece al Estado mediante las escuelas, familias, iglesias, partidos políticos y grupos sociales.

B. Socialización informal. “Las personas, dependiendo de su nivel de desarrollo y clase social, han encontrado sus propias formas de socialización informal y, en general, los medios de comunicación y la convivencia social han contribuido a ello. En la sociedad peruana, la socialización del alcohol juega un papel especial. Las funciones públicas son también un factor social. Todos estos tipos de relaciones informales ayudan a los hombres a socializar.” (Rideau, A. 1987 pág.25-26)

2.9.3. Desarrollo moral.

Creemos que algunos educadores creen que el desarrollo moral o axiológico no depende 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, y por ello el sistema educativo se preocupa por buscar el desarrollo axiológico de los alumnos.

2.9.4. Desarrollo social.

Internamente en esta área creemos:

A. Métodos de influencia social. Creemos que la conducta social de un individuo presenta varios fundamentos. El plagio en la determinación, la sugestión y la actividad lúdica son posibles esclarecimientos, sin embargo, no hay causa que exceptúa a otras personas. Normalmente, se sabe que hay más estrategias que influyen en la identificación del comportamiento social del individuo.

B. Imitación. Ultimamos que las observaciones de otras personas juegan un papel fundamental en la determinación del comportamiento, ya sea socialmente aceptable o desviado, y así cambiar el comportamiento.

La imitación, el acto de repetir un comportamiento previamente observado, 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 otros individuos. Si se sabe que la parodia generalmente significa una guía de lo que pasa en el mundo real (modelo principal), asimismo existen guías alegóricas, las cuales pueden ser representativos (que salen en las películas) y verbales (sacados de cómics o historias). Las guías alegóricas se han vuelto muy poderosas con respecto a los avances tecnológicos, los cuales se han vuelto muy complejos, muy difíciles de manejar y, por ello, muy peligrosos.

C. Identificación. Los superhombres y heroínas presentan un rol muy importante en el avance de la sociedad. La determinación es una imitación fundamental, ya que imita un modelo que envidia una recompensa o el poder que se va a tener sobre la recompensa.

La determinación vendría hacer una tentativa de jugar o imitar el rol de la persona envidiada. Suele ser el resultado de circunstancias que inspiran el deseo de ser otra persona para disfrutar de algunos privilegios, como más cariño, atención o homenajes. Los infantes pequeños se identifican con las personas que los cuidan (padres), y las primeras contestaciones de imitación de los infantes son "Quiero ser como tú".

D. Persuasión. A veces, los niños son intrínsecamente reacios a identificarse o imitar a otros, por lo que es necesario alentarlos o persuadirlos para que se porten de una manera correcta.

Disposiciones, solicitudes, homenajes, disputas razonables, sanciones, coacciones, chantajes y obstáculos son las vías por los cuales los progenitores y maestros aplican para convencer a los niños para que se comporten de manera socialmente admisible y eviten el comportamiento antisocial.

E. Agentes de incidencia en la socialización. Ultimamos que socializar es un progreso altamente complicado, y su complicación se debe en parte a los muchos factores de interacción que enfrentan los niños: progenitores, familiares, compañeros, maestros, medios de comunicación y ciertas agrupaciones con una misma edad. Es más intenso cuando existen valores o normas en conflicto entre todos estos agentes; no obstante, cada empleado tiene sus propias metas y técnicas de interacción específicas.

Entre quienes desempeñan un rol socializador visible podemos decir:

- **La familia.** Es el primer factor de socialización que encuentran los niños, pero sigue siendo el factor más importante y convincente que interviene en el progreso social de los niños. Como se muestra, la clase social, la organización y el tipo de interrelación de la familia 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.

La clase social es una condición que muestra la posición social y económica de un individuo en correlación con los demás. Se identificaron varias maneras, incluidos

los ingresos del hogar, la función de los padres y los ambientes en los que vive. Solemos hablar de niveles socioeconómicos, que tienden estar relacionados con la clase de ayuda e instrucción que recibe un niño. Las acciones sociales y de ocio de los infantes también difieren según la clase social de la familia; también son muy visibles en la práctica educativa. Los patrones lingüísticos, el tema y la organización de los diálogos y, en última instancia, la variedad de terminologías también diferencia a las familias de distinta clase social, lo que otorga una gran utilidad social.

• **Estructura y tamaño de la familia.** La cantidad de personas que hay en la familia y la influencia de su clase social en el desarrollo social están estrechamente relacionados. Las familias de escasos recursos y las familias abundantes suelen echar una mano, normalmente el cuidado de los padres y el capital que le toca a cada integrante de la familia.

En las familias numerosas, son más pequeños que en las familias 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 decepción académica, por ello también en la aprobación o repercusión social de otros infantes e incluso de los docentes. Parece que el abandono de uno de los padres (mayormente del papá) tuvo un impacto significativo en los patrones de comportamiento del niño y, por tanto, en la parte académica del niño.

- **La escuela.** Es un establecimiento de suma importancia en nuestra sociedad porque permite al individuo adquirir una comprensión alternativa de su realidad y le brinda una educación formal como agente socializador que le permite aprender valores, costumbres y comportamientos para su postrero desarrollo. en la sociedad, el Colegio es considerado un agente interaccionado central que modifica reglas, normas y valores sociales mediante la formación instrumental directa, brinda refuerzo positivo o negativo y orienta 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 responsable de gestionar el desarrollo social.

- **El docente.** Su comportamiento, las normas que definen castigos y premios, la forma de comunicación, los procedimientos de aprendizaje y los trabajos asignadas están determinados por su percepción social y valores, que a su vez intervienen en el comportamiento social de los alumnos.
- **Los medios de comunicación.** Es importante que establezcan pautas culturales que sirvan de marco de referencia a 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 inician correlaciones entre las personas, dando como resultado un desconocido tipo de socialización individuo-grupo. Las

redes sociales, al inspeccionar el contenido informativo, presentan un gran poder en la formación e imitación directa de herramientas y todo lo relacionado (reconocimiento, presentación de modelos, etc.). Esta agencia social puede atraer e influir en gran medida en las personas, independientemente de su edad o factores de estado.

- **La iglesia.** Es también una institución que promueve la interacción de las personas, pues se trata de la preparación espiritual para la realización del fin primordial de su coexistencia. Conserva un papel pedagógico, místico y espiritual entre los religiosos. La iglesia desempeña sus funciones sociales, por ejemplo, cuando trata de ofrecer soluciones alternativas a los valores básicos de la familia y los problemas del individuo, sus actos de cooperación y apoyo.

2.9.5. La asertividad en la socialización.

La confianza es un transcurso de ilustración indeleble.

Es la facultad de defender los derechos propios, de afirmar con consistencia y disposición, por mucho que se diga y se haga, es lo contrario de la agresión y la incertidumbre o la pasividad.

Por lo tanto, las personas que no tienen confianza muestran muy poca confianza. Fluctuación y reverencia a los demás y sus derechos más que a los suyos propios. Se particulariza por volumen bajo, dificultad para hablar, obstáculos, tartamudeos, titubeos, mutismos, muletillas, quejas habituales a terceros, tales como: no me entienden, no les agrado, se benefician, etc. contacto, posiciones tensas y en general no saber qué innovar y expresar. Su mentalidad es evitar molestar a las personas, no interesa lo que uno quiera o lo que el otro quiera, culpa, ansia y un sentimiento invariable de ser ignorado.

Por otro lado, un individuo que está seguro de decir "no" o tomar una posición sin conflicto, explicar sus juicios y expresar entendimiento de los puntos de vista de los demás; sabe buscar ayuda y responder a los ataques de forma controlada y pide

aclaraciones, al fin y al cabo, sabe expresar sus sentimientos de forma positiva (agradecimiento, admiración, insatisfacción, entre otros.).

Para interactuar de forma adecuada y estar automotivado en circunstancias sociales existen 3 normas que se deben de cumplir:

- La primera regla: ten seguridad, conócete a ti mismo, acéptate, no dejes que las opiniones de los demás te influyan, porque siempre tiene su propia luz y varias sombras.
- La segunda regla debe ser la voluntad. Los individuos que carecen de fuerza de voluntad son comprensiblemente las que tienen menos confianza en sí mismas y las que culpan de sus decepciones a causas externamente.
- 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.

2.9.6. La socialización como elemento fundamental de la vida. La infancia es el momento en el que se produce el proceso de socialización más intenso, cuando es más fácil para las personas aprender. Desde el momento en que naces estás aprendiendo y seguirás aprendiendo hasta que mueras. Así como no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, no existe una edad determinada para aprender. Los niños aprenden a diferentes ritmos, por lo que es importante proporcionar estímulos, experiencias o materiales que faciliten el aprendizaje, ya que el propio proceso de aprendizaje lo lleva a cabo el niño.

Por lo tanto, es responsabilidad de los padres mantener a la familia armoniosa y feliz desde el primer momento, no deben olvidarse la comunicación, el cariño y otros componentes muy importantes, por

muchos trabajos o múltiples 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.

2.9.7. Proceso de socialización del niño.

En el proceso de socialización, el niño acepta los elementos sociales y culturales de su entorno y los integra gradualmente a su identidad para encajar en la sociedad y convertirse en una persona social.

Durante este tiempo, aprende lo que es socialmente aceptable y lo que no lo es para su comportamiento, y comienza a seguir las reglas y normas que lo ayudan a vivir en sociedad. En este proceso participa la familia como primer promotor de la 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 lo tanto, es necesario que los padres brinden confianza desde temprana edad a través del cuidado y el amor, lo que redundará en una situación feliz, para que crezca como una persona segura de sí misma y con una fuerte autoestima, lo que conducirá a un buen proceso de socialización.

Alrededor de los tres años, un niño adquiere los requisitos físicos y psicológicos para empezar a socializar, caminar, hablar y razonar sin problemas, lo que le da la oportunidad de interactuar con los demás por primera vez. Sin embargo, si los padres no fomentan las relaciones pasadas y construyen la confianza con cuidado y amor, es probable que la socialización se vea obstaculizada por conductas como la inseguridad, la falta de autoestima, la dependencia, etc., que muestre el niño.

Es importante recordar que las influencias familiares y ambientales son esenciales en el proceso de socialización de un niño y pueden contribuir a su desarrollo de manera 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..

2.9.8. Dificultades en la socialización del niño.

La infancia es el periodo donde se da con mayor intensidad el proceso de socialización, en esta etapa el niño 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 3 años ya comienzan las condiciones 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 antes de la edad de escolarización obligatoria. Cuando ingresaron a la escuela, su entorno cambió radicalmente y surgió un nuevo grupo social con el que relacionarse y construir relaciones sociales, en el que participaban activamente tanto profesores como compañeros. Si existe un vínculo muy fuerte entre madre e hijo y si el niño tiene poca experiencia social, el cambio y la adaptación serán más difíciles. 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. padres. No querer recurrir a alguien por razones serias, como sentirse aislado de su 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, tomar cosas que no pertenecen, contradicción.

Actitudes que consiguen obstaculizar el transcurso de interacción del infante. Entre ellos enfatizamos:

- **La inseguridad afectiva del niño.** Las dificultades emocionales, los desacuerdos y las oposiciones entre los padres logran afectar psicológicamente a cada miembro de la familia, afectando así el progreso psíquico y sindical del infante.
- **La excesiva protección de los padres.** Para los padres sobreproteger es una forma de emitir cariño, afecto, sin embargo, puede ser una forma de inspeccionar y aplacar el miedo, pero para los niños puede ser una forma de crear incertidumbre e inseguridad.
- **La falta de atención paterna.** A este déficit social puede contribuir la deficiencia de tiempo, esmero y relación adecuada con los hijos de ambos padres. Los padres deben enseñar a sus hijos el aprendizaje social y personal, y esto se logra mejorar mediante una relación inmediata, acogedora y emocional entre los padres.

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

fuera del hogar la sobrecarga, ya que en muchos casos sigue soportando ella misma la carga de las tareas domésticas y de cuidado de los hijos, lo que muchas veces genera estrés en la mujer y afecta negativamente la relación con su pareja. Para niños. Por lo tanto, si el padre acepta el trabajo de la madre fuera del hogar, el padre tiene que asumir más responsabilidad, afrontar el equilibrio y la división de las tareas del hogar, y buscar soluciones para el cuidado conjunto y la socialización del niño.

2.10. Teorías que sustentan la investigación.

2.10.1. Teoría Sociocultural de Vygotsky.

Desarrollada por Vygotsky, esta teoría establece que no hay desarrollo psicológico individual sin interacción social. Según Vygotsky, L. (1979): el sujeto es consecuencia del progreso sociocultural en el que se configura. En términos de esta teoría, según la investigación, estamos específicamente conectados a procesos mentales de nivel superior que no acontecen afuera del entorno. La alineación del conocimiento y el progreso de los métodos mentales principales no logran entenderse al margen de la vida social. Por tanto, la fundamentación de la lengua y la comunicación pedagógica permite que los alumnos se queden en los procesos mentales básicos, sino que amplía los límites para alcanzar al análisis, la inteligencia, la meditación, el análisis, la creatividad, la metacognición, la interpretación, entre otros.

En el progreso pedagógico de un infante, cada cargo ocurre dos tiempos: primero entre los individuos (interpsicológica) y luego dentro del propio niño (intrapsicológica). Lo mismo se aplica al cuidado consciente, la evocación lógica y la

elaboración de concepciones. "Todas las funciones superiores surgen de las relaciones humanas". (p.94)

Dado que los conocimientos psicológicos básicos (PPE) como la memoria y la vigilancia son compartidos por humanos y otros seres vivos; Los métodos psicológicos principales (PPS), que son especialmente característicos de los individuos, se desenvuelven en los infantes como resultado de la fusión de culturas. A partir de esta vista, distintas experiencias pedagógicas pueden conducir a diferentes técnicas de desarrollo con intervenciones de maestros, papás y la sociedad, lo que resulta en diferentes elementos diseñados para motivar a los estudiantes a aprender. Cuando nos referimos a los elementos, nos referimos a que el aula debe estar equipada, las herramientas y los materiales deben ser motivadores, y el aprendizaje no debe lograrse siempre mediante la memorización, entre otros.

Para Vygotsky la educación es una representación universal imprescindible para el progreso completo de los alumnos. Por ello, la tarea del colegio debe ser el desarrollo de competencias individuales. Vygotsky llega a esta afirmación con mucho cuidado y consideración, la cual encuentra con campesinos sin educación que, a pesar de su edad, están dominados por un profundo razonamiento empírico. Para Vygotsky, la instrucción y el progreso no dependen de algo.

A partir de un punto de vista didáctico, esto significa un crecimiento del rol de la enseñanza en el adelanto de los niños. Así, la escuela pierde su carácter pasivo, que puede y debe contribuir al desarrollo de los alumnos. Basado en los argumentos anteriores, Vygotsky recomienda enseñar asignaturas como lenguajes clásicos, matemáticas e historia

antigua. Porque, independientemente de su verdadero valor, son un medio adecuado para suscitar el progreso científico y ordinario. Así nació su obra Educación Básica, que se relaciona con el alumno y especifica lo que puede hacer hoy con el apoyo de un adulto, y lo que puede hacer él mismo pronto. Por lo tanto, el colegio logrará patrocinar a fortalecer las facultades eruditas de los alumnos.

El significado de extensión de progreso contiguo se refiere a actividades que un individuo inicialmente solo puede realizar en cooperación con otros (generalmente adultos), pero debido a esta relación mutua, estas actividades aprenden a desarrollarse de manera autónoma y voluntaria. PPS puede ser principiante o avanzado. El primero se desarrolla sólo a través de la participación en la cultura, especialmente hablando, mientras que el segundo requiere educación, y este intermediario proviene principalmente de las escuelas. Entonces tenemos reflexión, análisis, investigación, metacognición, creatividad, comprensión, razonamiento, criticidad, lenguaje escrito y concepciones científicas, que son ejemplos de PPS adelantados que construyen una ideología de orden privilegiado.

Hablando de las funciones que deben realizar las escuelas, Vygotsky señaló que las escuelas deben tener en cuenta el desarrollo futuro de los estudiantes y tratar de traducir los posibles niveles de desarrollo en condiciones reales. Por otro lado, la teoría se enfoca en la formación de una idea teórica abstracta que se opone a las ideas empíricas promovidas por las escuelas radical y tradicional.

Las escuelas de hoy no pueden ignorar la creación de estrategias de aprendizaje para desenvolver las facultades

de los alumnos. Como actores de cambio, los docentes deben ocupar el rol de permitir que los estudiantes se desplieguen a través de la mediación y las herramientas sociales, estimular su comprensión de la realidad y esforzarse por transformar el aprendizaje. Asume que los estudiantes tienen ciertas características y procesos sociales en el proceso de aprendizaje. Crece en la vida erudita de quienes te envuelven. De esta forma, la perspicacia y el aprendizaje de la lengua y las concepciones por parte del estudiante se da a través del contacto físico, especialmente en la interacción con el entorno.

Castro, L. (1999) afirman sobre el SPP: “Luego del surgimiento de las actividades socioculturales, el desarrollo humano se da a través del trabajo y el lenguaje: el uso de herramientas creadas en el desarrollo social y cultural asegura el surgimiento y desarrollo del SPP”. (p. 30), en estos métodos de lengua juega un rol primordial e irremplazable en el surgimiento de los SPP. En el transcurso de educación dialéctica, bajo la guía tanto de docentes como de alumnos, se debe desarrollar un mayor nivel de pensamiento con el lenguaje como herramienta básica para revertir la tendencia al aislamiento, mecánica, acrítica, precipitada e irrelevante, entonces, el maestro tiene la tarea de desarrollar estrategias de enseñanza crítica y científicamente significativas que permitan a los estudiantes ser complejos, críticos, reflexivos y comprensivos.

Los pensamientos de naturaleza psicológica requieren una acción o proceso para desarrollarse y evolucionar hasta alcanzar un nivel superior de pensamiento. Luego, los estudiantes suelen utilizarlos, ya sea individualmente o con la motivación del docente, utilizando varias estrategias de

enseñanza en el siguiente orden: visualizar, detallar, exponer, confrontar, precisar conceptos, nivelar, ejemplificar, contradecir, categorizar, demostrar y evaluar. Según la responsabilidad de indagación, estos métodos no incluyen el progreso de una serie rectilínea, sino la acción general del procedimiento cognoscitivo, que incluye la interposición de los componentes de evocación, vigilancia, métodos de entendimiento, enseñanza, entre otros. La ideología presenta varias particularidades especiales que lo distinguen de distintas técnicas, por ejemplo, no requiere la existencia de cosas, sino principalmente su cargo de resolución de dificultades y razonamiento. La representación en que los estudiantes especulan y emplean el conocimiento es un contenido muy valioso hoy en día, sin embargo, no solo es necesario comprender lo que piensan, sino también mejorar su pensamiento mediante el uso de tácticas importantes que apoyen el desarrollar en la ideología analítica y creativa. Las técnicas de ideología son procesos o representaciones de conceptualización, análisis y razonamiento que se encuentran en casi todo lo que sentimos y hacemos. Por ello, nuestra forma de imaginar debe ser lo más apropiado y legítimo permisible, pues algunas formas de pensar inadecuadas logran generar inconvenientes e incluso factores que provoquen algunas perturbaciones mentales como la ansiedad, la depresión, etc. La tarea del colegio es crear un nivel de pensamiento basado en logros científicos y técnicos para desarrollar estudiantes críticos, integradores, investigadores, reflexivos, que entiendan lo que están haciendo, etc.

Nosotros somos los involucrados principalmente de la habilidad de proveer y pedir juicios en la compostura en que usamos significaciones que cumplen las leyes de la

semántica y persiguen las pautas del razonamiento lógico, entramos en un reino donde las cogniciones importan. (Habermas citado por De Zubiría, J. 2006, p.105)

En la teoría sociocultural de la enseñanza es oportuno mencionar las siguientes condiciones:

a) Actividad y mediación. - Para desdoblar su teoría, Vygotsky creía que era necesario partir de unidades de análisis más allá de la clásica correlación E-R, y propuso una psicología basada en la acción basada en el concepto de acción de Engels. Basando su psicología en el concepto de acción, argumentó que las personas no se limitan a responder a los estímulos. Esto se debe a la mediación instrumental entre estímulos y respuestas. El sujeto modifica el estímulo; no se limita a una respuesta reflexiva o mecánica a su presencia, sino que actúa sobre ella.

En el concepto de Vygotsky, los mediadores son herramientas para cambiar, no para imitar, la realidad. Su función no es adaptarse pasivamente a las condiciones ambientales, sino cambiarlas activamente.

b) El origen de los significados: las relaciones aprendizaje / desarrollo. Según Vygotsky, las herramientas de intervención, incluso los símbolos, son proporcionadas por la cultura (ambiente social). Pero el aprendizaje de los símbolos implica no sólo la adquisición del mundo social externo, sino también la interiorización, lo que requiere una sucesión de innovaciones o métodos psíquicos. La ley básica de la ganancia del conocimiento es que empieza con lo interpersonal y luego interno o interno.

Se puede decir que para Vygotsky la enseñanza adquiere una cierta representación sindical y un transcurso en el que los infantes se van introduciendo en la vida erudita que le rodea a medida que van creciendo. Esto significa que, si los docentes utilizan estrategias adecuadas en el aula para desenvolver la ideología de orden privilegiado, cualesquiera de los alumnos desdoblarán sus habilidades y destrezas para utilizar este grado de ideología en sus acciones interpersonales y personales.

c) El contexto sociocultural y el aprendizaje significativo. Incluso hoy en día, la educación en nuestra comunidad se determina principalmente por la difusión del discernimiento - la aprobación de la información existente y sus beneficiarios. Algunos maestros aún creen que el conocimiento en sí mismo es una autoridad inmutable. El conocimiento se encuentra actualmente en un vertiginoso estado de cambio, y, además, el conocimiento existe gracias a las personas y comunidades que crean, definen, expanden y utilizan masivamente el conocimiento para solucionar sus dificultades y entender su entorno sociocultural. Desde este punto de vista, el discernimiento está en continuo cambio y es utilizado por cada descendencia en cada sociedad para resolver nuestros inconvenientes.

El discernimiento no es estático y estático, es una porción general y emprendedora de la existencia misma, parte de la cognición de las personas de la sociedad sobre sus circunstancias, sus inquietudes e intenciones. Esto implica un atrevimiento interactivo para desarrollar la perspicacia, asunto que involucra a el discernimiento que se edifica y reforma constantemente. El aprendizaje

se da en la misma búsqueda y co-construcción de conceptos entre personas.

En esta visión social del aprendizaje, es claro que este último no puede ser visto como un logro puramente personal. Vygotsky resaltó el rol definitivo de los representantes más adiestrados de la situación sociocultural.

Estos guías especialistas ayudan a los principiantes a convertirse en miembros más capaces e independientes de la sociedad. Estos métodos son significativos ya que se creen una acción integral en los movimientos sociales de las personas de la sociedad. Desde este punto de vista, el bagaje sociocultural es más extenso e importante para la instrucción del estudiante, porque le permite alcanzar una meta que le es personalmente importante y valorada por la sociedad.

Barriga, C. (1997) Declaración: Vygotsky amplía brillantemente esta noción de intervención en la socialización humano-entorno mediante el empleo de símbolos y herramientas. Al igual que los regímenes instrumentales, los procedimientos simbólicos (lenguaje, escritura, números) han sido establecidos por la comunidad a través de la historia humana y han cambiado según la representación de la comunidad y el grado de mejora cultural. Vygotsky estaba persuadido de que la internalización del elaborado sistema simbólico de una cultura conducía a la transformación del comportamiento y establecía una relación entre las formas prematuras y tardías del desarrollo individual. Para Vygotsky, los mecanismos de cambio evolutivo

individual, según Marx y Engels, encuentran sus raíces en la humanidad y la cultura. (p.295)

Para Vygotsky, la elaboración del conocimiento y el progreso de los métodos mentales principales no pueden entenderse al margen de la vida social. Por eso, entre otras cosas, es importante el uso del lenguaje y las herramientas y la interacción entre el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Al famoso psicólogo le preocupaba que la escuela desarrollara procesos psíquicos superiores que realmente nos hicieran humanos y no animales.

d) Función del docente. - Flores, M. (s/f) Siguiendo el enfoque de Vygotsky, dice que una buena enseñanza involucra una doble responsabilidad: los estudiantes deben abrazar el deseo de aprender y comprometerse a lograrlo, mientras que los profesores deben arreglar el contexto y proceder como mediadores entre estudiantes y estudiantes. cultura. A partir de la conceptualización de conocimientos y hallazgos significativos en el campo, el papel de la docencia se resume en tres dimensiones.

- ✓ Conocer e interactuar con los estudiantes. Esto significa valorar activamente el esfuerzo y el trabajo en equipo, valorar la aportación de los estudiantes, respetar la diversidad de habilidades y características de los estudiantes y evaluar qué se debe mejorar y cómo hacerlo.
- ✓ Conoce bien los conocimientos. Según Vygotsky, los mediadores son más hábiles que los aprendices. Si el docente no comprende completamente lo que está enseñando, estará más preocupado por comprender alguna información que por organizar el proceso de aprendizaje de los alumnos. El dominio permitirá

a los maestros ayudar a los estudiantes a descubrir relaciones y comprender procesos. Además, los profesores podrán crear escenarios de actividades para estructurar el aprendizaje.

- ✓ Herramienta de aprendizaje para su programa. Es importante que el maestro conozca los planes de lecciones y los planes para determinar el propósito de la lección e indicar de antemano qué enseñará, cómo enseñará y cómo y cuándo se evaluará de acuerdo con los signos y el aprendizaje. necesidades del estudiante. Las herramientas deben ser flexibles y adaptarse a las necesidades reveladas. (p.136)

Desde el comienzo mismo de la vida humana, Vygotsky consideró el aprendizaje como "un aspecto necesario y universal del desarrollo de la organización cultural, especialmente del funcionamiento psicológico humano". Esta humanización está en parte determinada por el proceso de maduración del organismo del individuo humano, pero son los aprendizajes los que pueden despertar procesos de desarrollo interno si el individuo no está atado a un medio cultural específico.

En opinión de Vygotsky, la interacción del sujeto con el mundo se crea a través de otros sujetos, y así como el desarrollo no es un proceso espontáneo de maduración, el aprendizaje no es simplemente el resultado de la interacción de un individuo con el mundo. el entorno. Las relaciones que se dan en el aprendizaje son cruciales para definir este proceso, que nunca ocurre en individuos aislados. Para Vygotsky, el desarrollo humano sigue al aprendizaje, lo que permite el desarrollo de potencial a través de la mediación social e instrumental. Según él, el individuo está en la zona de desarrollo real o actual (ZDR) y continúa desarrollándose hasta llegar a la zona de desarrollo próximo o potencial

(ZDP), la zona justo dentro de ella. A esta zona de desarrollo próximo no se puede llegar sino a través de ejercicios o movimientos que el sujeto puede realizar solo, pero si un adulto u otro niño más desarrollado le presta su ZDR, estos elementos lo hacen de forma paulatina. Más fáciles y seguras, permitirán que el sujeto domine la nueva ZDP, que luego se convertirá en la ZDR.

2.10.2. Teoría del Desarrollo Moral de Piaget.

- a. Moral de la obligación.** Los niños consideran superiores a todos los adultos; generalmente ven el comportamiento moral como consecuencias más que como intenciones, y el buen comportamiento como conforme a las leyes de los adultos.

- b. Moral de la cooperación.** Se caracteriza por la existencia de relaciones recíprocas en lugar de unilaterales, el reconocimiento de que las reglas son convenciones racionales creadas para lograr fines y una comprensión de la moralidad como una función compleja de intención y consecuencia.

Con esta teoría en mente, buscaremos en nuestros hijos valores como el respeto, que aprenden jugando, lo que les ayudará a seguir las reglas e instrucciones del juego en el grupo mientras se muestran. El respeto excelente permitirá que el niño despierte un sentido de cooperación con sus pares para lograr objetivos y tareas comunes, y comprenderá que el respeto y la solidaridad entre pares son principios a considerar en el futuro.

CAPITULO III

CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

1. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

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

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

Tabla N° 1

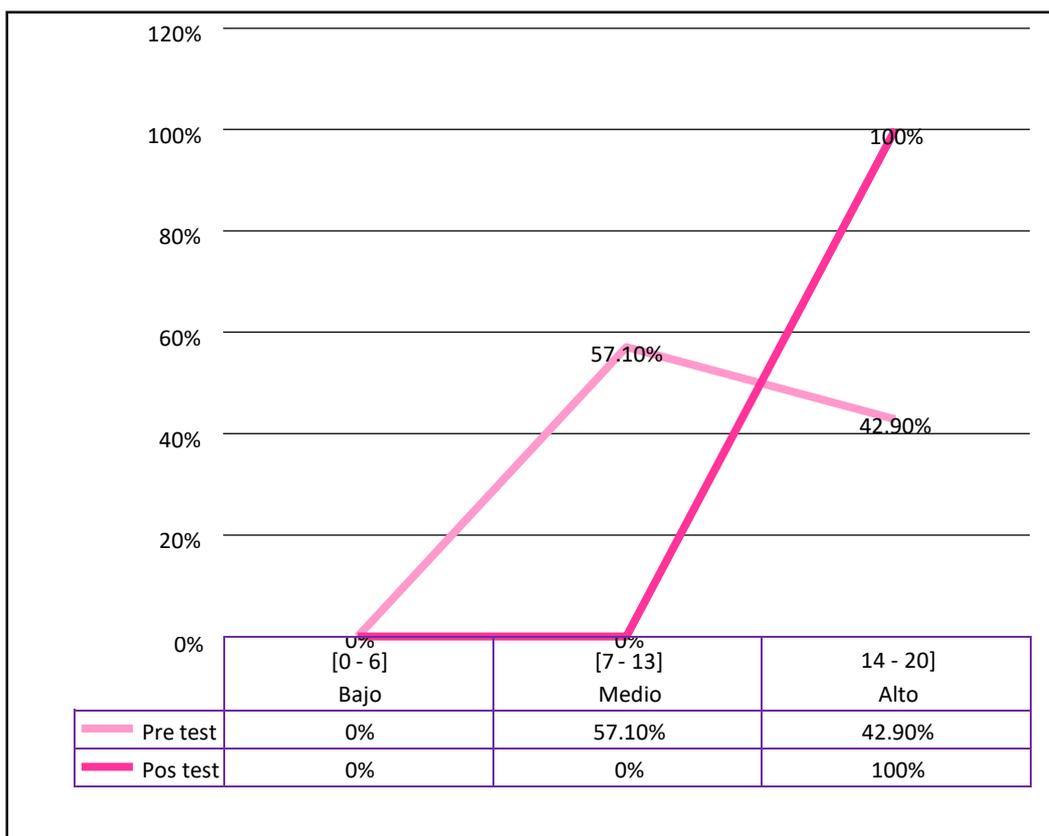
Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°328, Cutervo 2018

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 test y pos test aplicado a los niños de 5 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018

Gráfico N° 1

Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°328, Cutervo 2018



Fuente: Tabla N° 1

Análisis

Según la Tabla N° 1 referente a la distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años

sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018, se observa que:

- ✓ Doce niños (57,1%) presentaron un nivel 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 niños (100%) lograron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En la prueba anterior, la mayoría de los niños eran moderados en comunicación social.
- ✓ En el seguimiento, la mayoría de los niños tenían un alto nivel de comunicación.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos diarios como estrategia técnica mejora el nivel de comunicación social.

Tabla N° 2

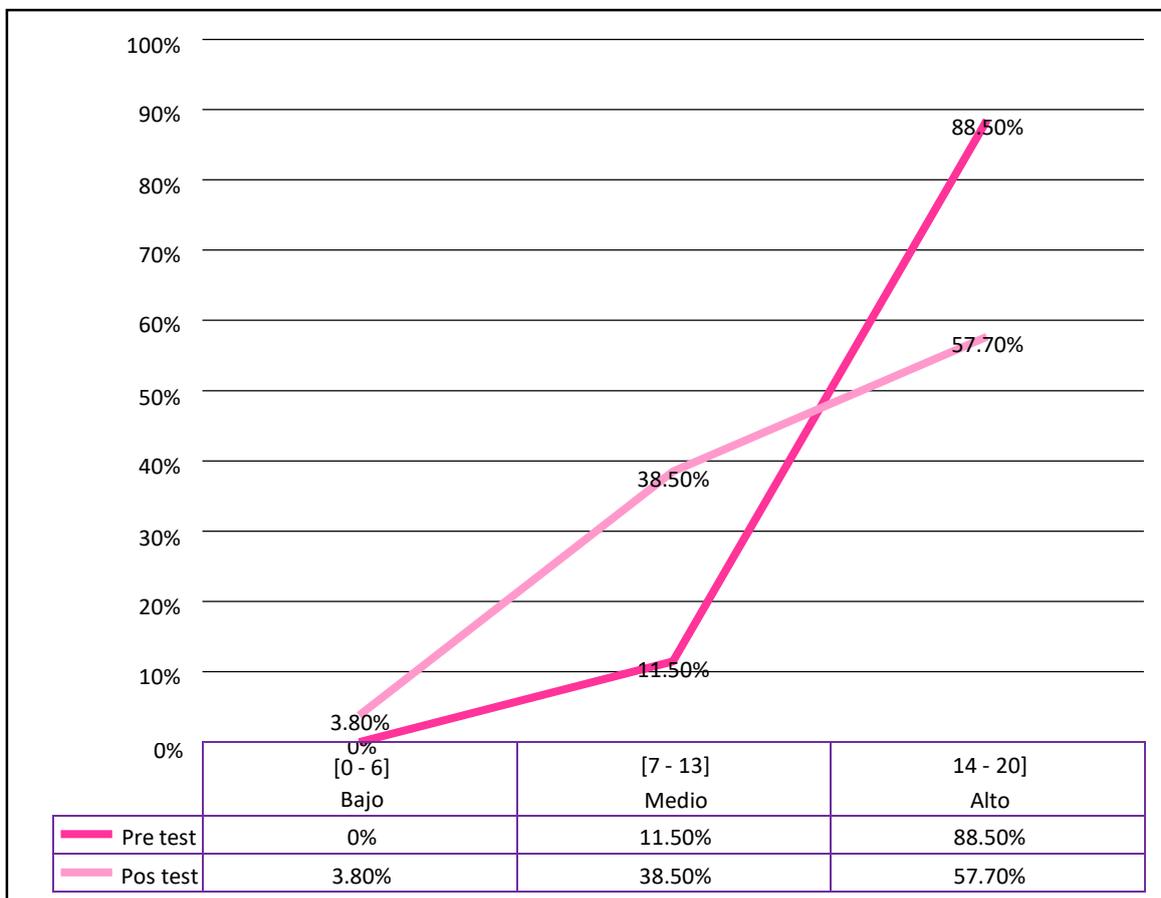
I.E.I N°328 sección "Pastorcitos de Jesús" (grupo control), Distribución y comparación de niveles de socialización pre y post test en niños de 5 años, Cutervo 2018

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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 5 años sección "Pastorcitos de Jesús" (Grupo de Control) de la I.E.I N°328, Cutervo 2018

Gráfico N° 2

I.E.I N°328 sección "Pastorcitos de Jesús" (grupo control), Distribución y comparación de niveles de socialización pre y post test en niños de 5 años, Cutervo 2018



Fuente: Tabla N° 2

Análisis

De acuerdo con la Tabla 2, la distribución y comparación de los niveles de socialización de los niños de 5 años antes y después de la prueba, I.E.I. N° 328 sección "Pastorcitos de Jesús" (grupo control), Cutervo 2018:

- ✓ Ninguno de los niños presentó bajo nivel de socialización en el pretest. En el seguimiento, solo 1 niño (3,8%) alcanzó este nivel.
- ✓ En el examen anterior, 3 niños (11.5%) tenían un nivel medio de comunicación social. En el seguimiento, 10 niños (38,5%) alcanzaron el nivel medio.
- ✓ En el pretest, 23 niños (88.5) tuvieron un alto nivel de socialización. En el seguimiento, 15 niños (57,7%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre-test, la mayoría de los niños tenían un alto nivel de comunicación.
- ✓ En el seguimiento, la mayoría de los niños tenían un alto nivel de comunicación.
- ✓ Por lo tanto, con base en las observaciones, no se utilizó el juego relajante como estrategia técnica en el grupo control, pero disminuyó el porcentaje de niños con un alto nivel de comunicación social..

Tabla N° 3

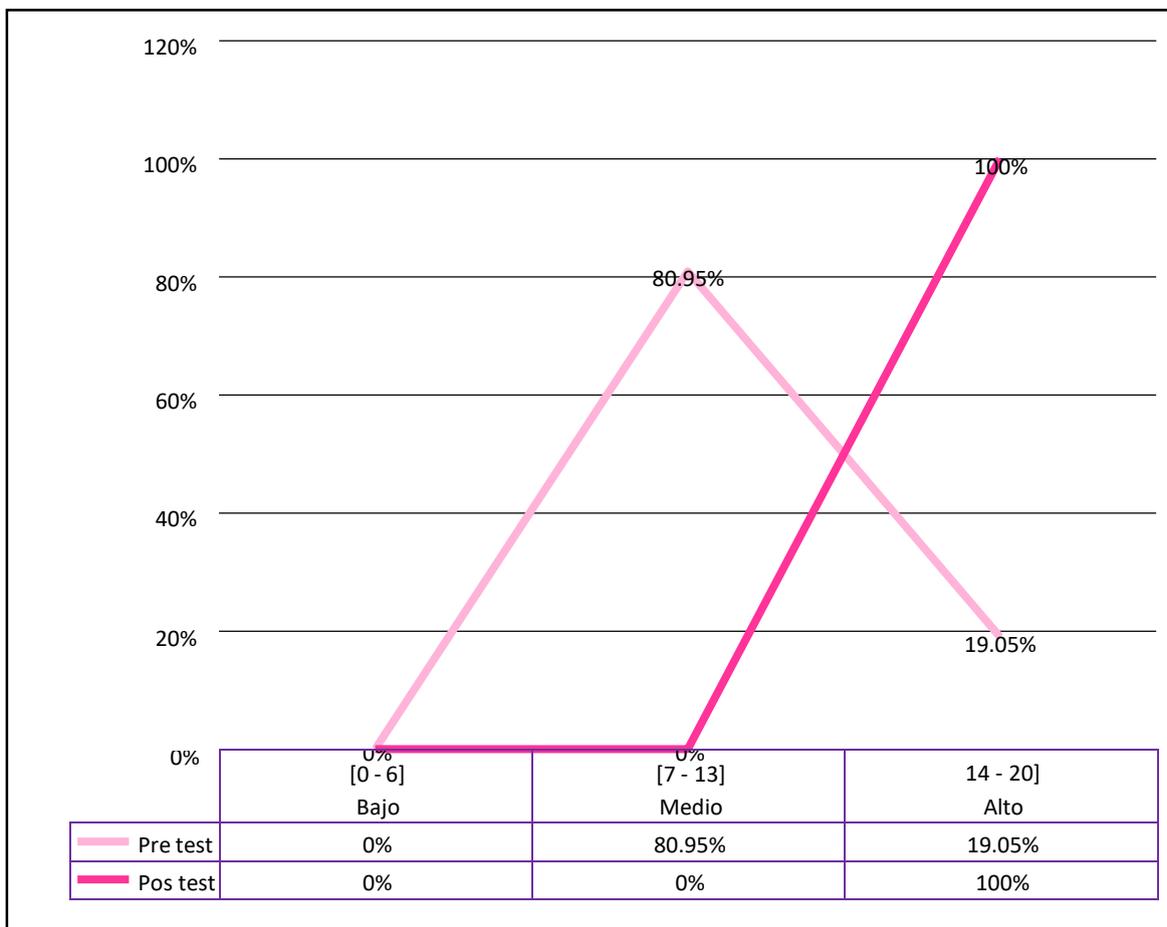
Distribución de niveles afectivos socializados y comparación pre y post test en niños de 5 años, I.E.I N°328 sección “Angelitos de Jesús” (grupo experimental), Cutervo 2018

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 a los niños de 5 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018

Gráfico N° 3

Distribución y comparaciones de niveles afectivos socializados antes y después de la prueba en niños de 5 años, I.E.I N°328 sección “Angelitos de Jesús” (grupo experimental), Cutervo 2018.



Fuente: Tabla N°3

Análisis

De acuerdo con la Tabla 3, distribución y comparación antes y después de la prueba de niveles afectivos socializados en niños de 5 años, IEI no. 1, sección “Angelitos de Jesús” (grupo experimental) 328, Cutervo 2018, se observó que:

- ✓ En el examen anterior, 17 niños (80,95%) tenían un nivel 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.

En el seguimiento, 21 niños (100%) lograron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pretest, la mayoría de los niveles socioemocionales de los niños se ubicaron en medio.
- ✓ Todos los niños tenían un nivel socioemocional alto en el seguimiento.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que el uso de los juegos diarios como estrategia técnica aumenta el nivel emocional de socialización.

Tabla Nª 4

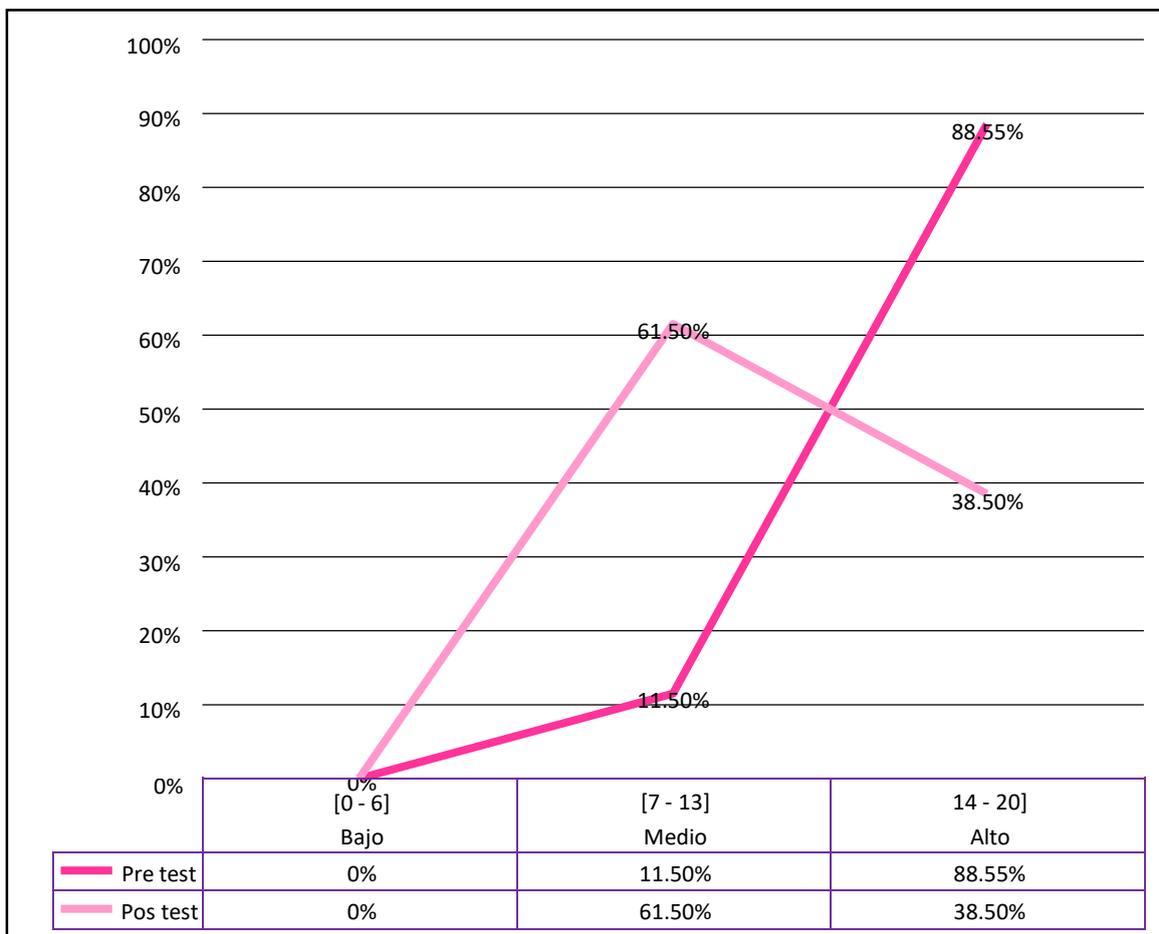
Comparación entre distribución de niveles afectivos socializados y pre y post test en niños de 5 años, I.E.I N°328 sección “Pastorcitos de Jesús” (grupo control), Cutervo 2018.

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 aplicado a los niños de 5 años sección “Pastorcitos de Jesús” (Grupo de Control) de la I.E.I N°328, Cutervo 2018

Gráfico N° 4

Distribución de niveles afectivos socializados y comparación pre y post test en niños de 5 años, I.E.I N°328 sección “Pastorcitos de Jesús” (grupo control), Cutervo 2018.



Fuente: Tabla N° 4

Análisis.

De acuerdo con la Tabla 4, distribución de niveles afectivos socializados y comparaciones pre y post test para niños de 5 años, I.E.I. N° 328 Sección “Pastorcitos de Jesús” (grupo control), Cutervo 2018, se observó que::

- ✓ Ninguno de los niños tuvo bajos niveles afectivos socializados tanto antes como después de la prueba.
- ✓ En el examen anterior, 3 niños (11,5%) tenían un nivel moderado de emociones socializadas. En el seguimiento, 16 niños (61,5%) alcanzaron el nivel medio.
- ✓ En el pretest, 23 niños (88,5%) presentaron un nivel afectivo socializado alto. En el seguimiento, 10 niños (38,5%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pretest, la mayoría de los niños presentaba un nivel socioemocional alto.
- ✓ En el seguimiento, el nivel socioemocional de la mayoría de los niños se encontraba en un nivel medio.
- ✓ Con base en las observaciones, la mayoría de los niños del grupo de control que no utilizaron juegos casuales como estrategia técnica tenían un nivel moderado de socialización.

Tabla N° 5

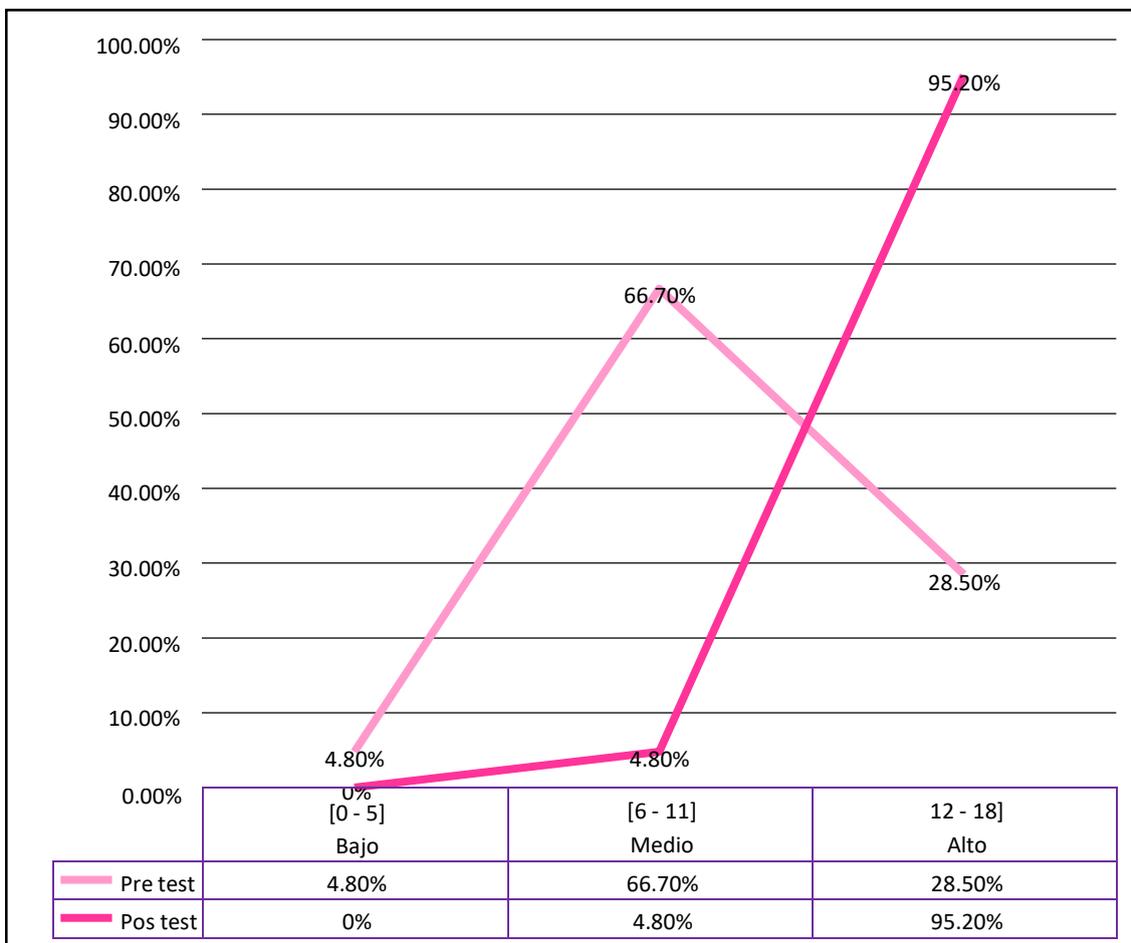
I.E.I N°328 sección "Angelitos de Jesús" (grupo experimental),
Distribución y comparación de niveles de confianza socializados antes y después
de la prueba en niños de 5 años, Cutervo 2018.

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 5 años sección "Angelitos de Jesús" (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018

Gráfico N° 5

Distribución y comparación de niveles de confianza socializada antes y después de la prueba en niños de 5 años, I.E.I N° 328 Sección "Angelitos de Jesús" (grupo experimental), Cutervo 2018.



Fuente: Tabla N°5

Análisis.

Según la Tabla N° 5 referente a la distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018, se observa que:

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

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel asertivo de socialización medio.
- ✓ En el pos test, la mayoría de los niños poseen un nivel asertivo de socialización alto.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos recreativos como estrategia técnica mejoró el nivel asertivo de socialización.

Tabla Nª 6

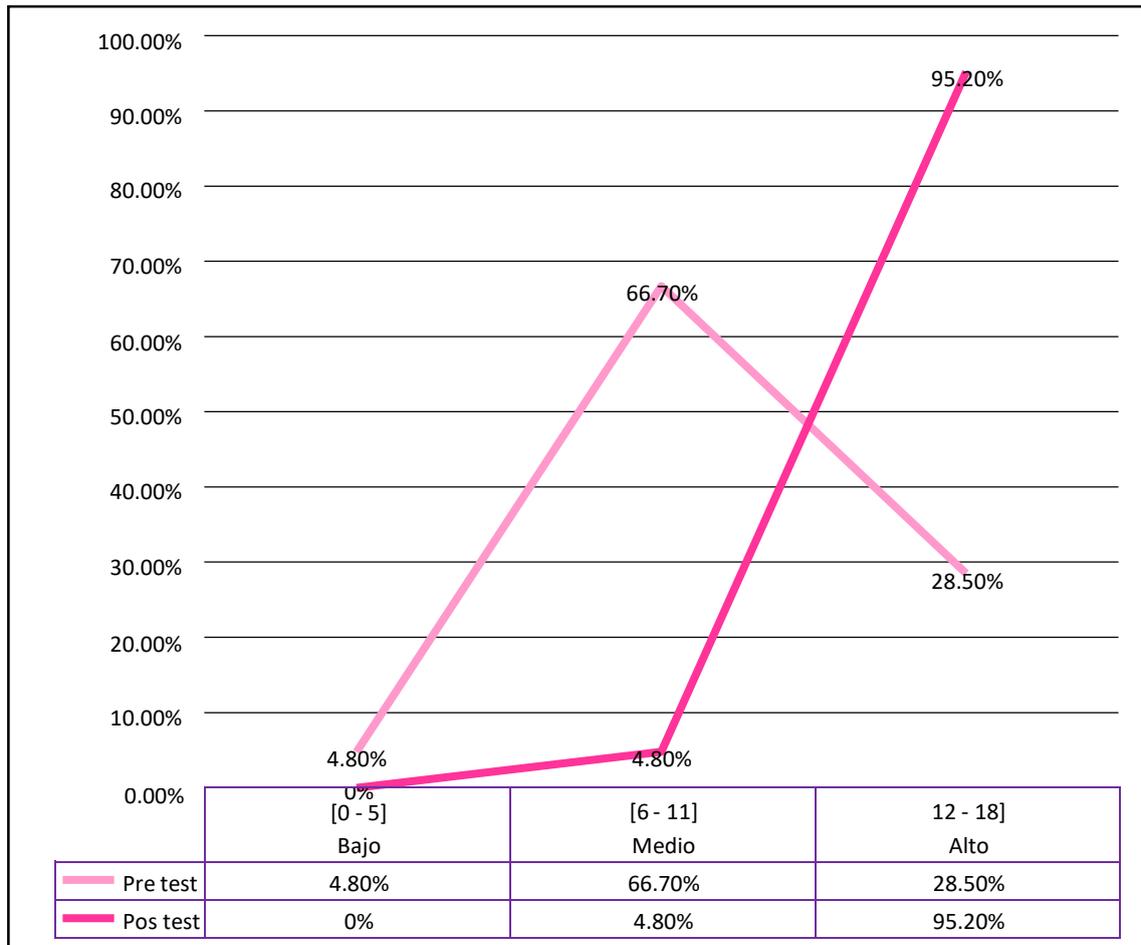
Distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Pastorcitos de Jesús” (Grupo de Control) de la I.E.I N°328, Cutervo 2018

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 5 años sección “Pastorcitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018

Gráfico N° 6

Distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°328, Cutervo 2018.



Fuente: Tabla N°6

Análisis.

De acuerdo con la distribución de los niveles de confianza socializada mencionada en la Tabla 5 y la comparación pre y post test de niños de 5 años, la sección "Angelitos de Jesús" (grupo experimental) del IEI no. 328, Cutervo 2018, notas:

- ✓ En el examen anterior, 1 (4,8%) niño presentaba un bajo nivel de autoconfianza socializada. No hubo niños en el seguimiento.
- ✓ En el pretest, 14 niños (66,7%) tenían un nivel medio de socialización. En el seguimiento, 1 niño (4,8%) alcanzó el nivel medio.
- ✓ En el examen anterior, 6 niños (28,5%) tenían un alto nivel de confianza social.

En el seguimiento, 20 niños (95,2%) alcanzaron un nivel alto.

Interpretación.

- ✓ En las pruebas, la mayoría de los niños tenían un nivel moderado de confianza social.
- ✓ En el seguimiento, la mayoría de los niños son muy competentes socialmente.
- ✓ Por lo tanto, se concluye que el uso de juegos casuales como estrategia técnica aumenta el nivel de confianza socializada.

Tabla N° 7

Distribución del nivel de socialización (comunicación, emociones, autoconfianza) en un grupo de niños de 5 años y comparación de pre y post test
I.E.I N°328, Cutervo 2018 “Pastorcitos de Jesús” (grupo control) y secciones “Angelitos de Jesús” (grupo experimental).

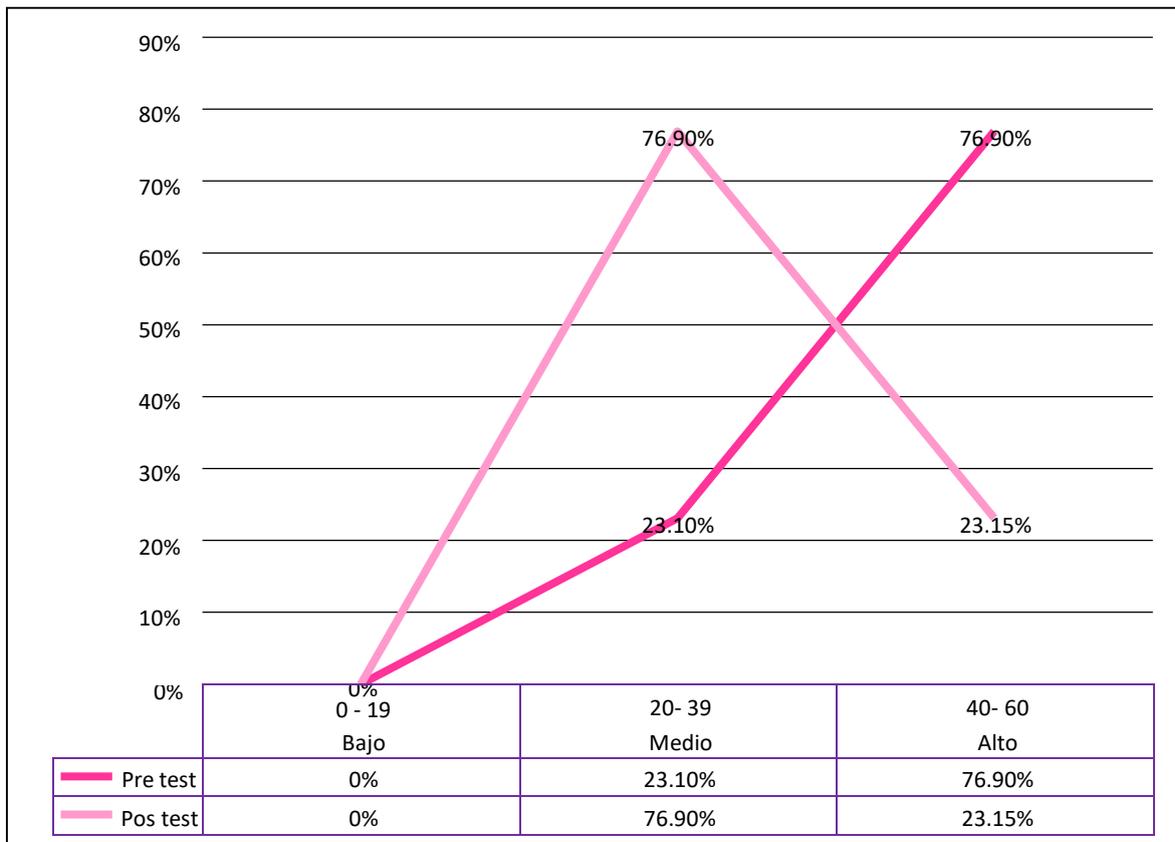
NIVEL	PUNTAJE	“Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control)				“Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento)			
		Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0 - 19	0	0	0	0	1	4,76	0	0
Medio	20- 39	6	23,1	20	76,9	19	90,48	0	0
Alto	40- 60	20	76,9	6	23,1	1	4,76	21	100
TOTAL		26	100	26	100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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 5 años sección “Pastorcitos de Jesús” (Grupo de Control) y “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018

Gráfico N° 7.1

Distribución y comparación del nivel de socialización (comunicación, emociones, autoconfianza) de niños de 5 años antes y después de la prueba sección

““Pastorcitos de Jesús”” (Grupo de Control) por la I.E.I N°328 , Cutervo 2018



Fuente: Tabla N°7

Análisis.

En la tabla 7 respecto al I.E.I. N° 328, Cutervo 2018, distribución de niveles de socialización y comparaciones pre y post test entre niños de 5 años, observó que:

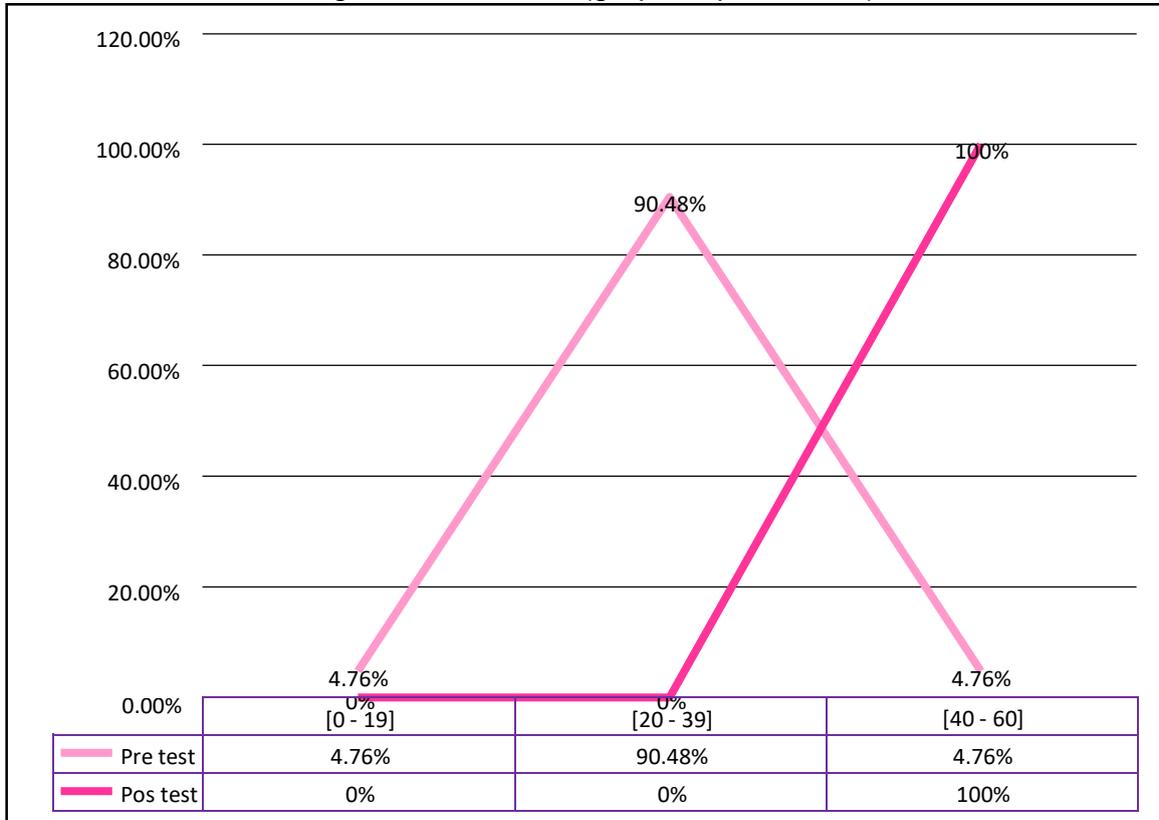
- ✓ En el grupo control, ninguno de los niños presentó niveles bajos en el pre y post test. En el pretest, 6 niños (23,1%) estaban en el nivel medio y en el posttest, 20 niños (76,9%) estaban en el mismo nivel. 20 niños (76,9%) lograron un nivel alto en el pre-test, pero solo 6 niños (23,1%) en el post-test.
- ✓ En el grupo experimental, 1 niño (4,76%) logró un nivel bajo en el pretest y ningún niño tuvo un nivel bajo en el posttest. En el pretest, 19 niños (90,48%) se ubicaron en el nivel medio, mientras que ningún niño alcanzó este nivel en el posttest. En la prueba previa, 1 niño alcanzó un nivel alto (4,76 %) y en la prueba posterior, 21 niños (100 %).

Interpretación.

- ✓ En el grupo de control, pre-test, la mayoría de las personas estaban altamente socializadas. Por otro lado, la mayoría de las personas estaban menos socializadas en el seguimiento.
- ✓ En el grupo experimental, en el pre-test, la mayoría de las personas estaban medianamente socializadas. Por otro lado, todos los niños post-test tuvieron un alto nivel de socialización.
- ✓ Por lo tanto, se concluyó que el uso del juego relajado como estrategia técnica en el grupo experimental mejoró el nivel de socialización de los niños.

Gráfico N° 7.2

Comparación entre la distribución de los niveles de socialización (comunicación, afectividad, confianza) y pre y post test de niños de 5 años I.E.I N°328,Cutervo 2018 en la sección “Angelitos de Jesús” (grupo experimental).



Fuente: Tabla N°7

Tabla N° 8

Estadísticos descriptivos y comparación del nivel de socialización (comunicación, emociones, confianza) antes y después del test en niños de 5 años

I.E.I N°328, Cutervo 2018 “Pastorcitos de Jesús” (grupo control) y secciones “Angelitos de Jesús” (grupo experimental).

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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 5 años sección “Pastorcitos de Jesús” (Grupo de Control) y “Angelitos de Jesús” (Grupo de Experimento) de la IEI N°328, Cutervo año 2018

Análisis.

En la tabla 8, con referencia al I.E.I. N° 328, Cutervo 2018 estadística descriptiva y comparación pre y post test de los niveles de socialización de los niños de 5 años, se observó que:

- ✓ Entre los 26 niños del grupo control, en el pre test lograron un promedio de 45.3 puntos, lo que corresponde a un mayor nivel 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 que corresponde a un nivel 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 niños del grupo experimental lograron una media de 29,5 puntos en el pretest, lo que correspondió a un nivel moderado de socialización, la desviación estándar con relación a la media fue de 6,2 puntos, el coeficiente de variación 21,02%. En cambio, obtuvieron un

promedio de 50 en el seguimiento; la desviación estándar de la media fue de 0 puntos; el coeficiente de variación fue 0%.

Interpretación.

- ✓ Comparando las estadísticas del grupo control, se observó que: la media disminuyó de 45,3 puntos en el pretest (nivel alto de socialización) a 34,2 puntos en el posttest (nivel medio de socialización).
- ✓ Comparando los datos estadísticos del grupo experimental, se observó que el puntaje promedio aumentó de 29.5 puntos en el pre-test (nivel de socialización medio) a 50 puntos en el post-test (nivel de socialización alto).
- ✓ Por lo tanto, se concluyó que el uso de juegos cotidianos como estrategia técnica en el grupo experimental mejoró el nivel de socialización de los niños.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. CONCLUSIONES

- A. I.E.I N° 328 El grupo experimental, que incluía a niños de 5 años, pudo determinar un nivel moderado de socialización al realizar una prueba preliminar antes de aplicar los juegos relajados; y tras la aplicación de juegos casuales se determinó un alto nivel de socialización.
- B. El uso de juegos de entretenimiento como estrategia para mejorar el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años dentro del personal social, I.E.I. N.º 328, Cutervo, 2018. Esto fue demostrado por el puntaje promedio posterior a la prueba de 50 (nivel alto de socialización) en el grupo experimental.
- 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 el pretest (nivel medio de socialización) y en el postratamiento una mejora de 50 puntos en el test (nivel alto de socialización).

2. RECOMENDACIONES

- A. A. I.E.I. N° 328, Ciudad de Cutervo, recomendamos a la directora y docentes de la institución que en el plan de estudios del personal social distrital se utilice el juego recreativo como estrategia para mejorar la socialización de los niños y niñas. educación primaria.

- B. B. Para los maestros de las instituciones de educación primaria en el distrito y la provincia de Cutervo, tener en cuenta los juegos de entretenimiento para fortalecer y lograr una mejor socialización de los niños al realizar actividades de enseñanza en los distritos de los trabajadores sociales.

- C. 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 para aumentar el nivel de socialización de los niños en edad preescolar.

BIBLIOGRAFÍA:

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

12. Crisólogo, A. (1999). Diccionario pedagógico. Abedul. Perú.
13. Cueto, C. (2007). Los juegos educativos en educación primaria. (s.d)
14. De Zubiría, J. (2006). Las competencias argumentativas. Editora Magisterio. Colombia.
15. Díaz F. y Hernández G. (s/f). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editora Grijalbo. México.
16. Flores, M. (s.f). Teorías cognitivas y educación. Perú. Editora San Marcos.
17. Gálvez, J. (1997). Métodos y Técnicas de Aprendizaje (2 ed.). Cajamarca, Perú: COPYRIGHT.
18. Gispert, C. (2001). Laurence Kohlberg: Teoría y Práctica del Desarrollo Moral en la Escuela. Ediciones Océano, Barcelona – España.
19. Golemán, D. (1998). La inteligencia emocional. Grupo Zeta. Buenos Aires.
20. Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). “Investigación del comportamiento: Métodos de Investigación en Ciencias Sociales”. McGraw Hill Interamericana. México.
21. López, M. (2008). Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de Alicante de España.
22. Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. (s.d).
23. Ocrosopoma, K., & Ocrosopoma, V. (2004). Terminología Básica de las Tendencias Pedagógicas Vigentes. Lima, Perú: J.C. Gráfica Nelly.
24. Olórtegui, F. (1988). Psicología del Desarrollo. Perú

25. Pérez, S. (2011). El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Colegio Primario "Villa de Guadalupe", Universidad de Tolosa de México.
26. Rosado, G. (s.f.). El verdadero cliente del sistema educativo. Perú.
27. Rideau, A. (1987). La Psicología Moderna. Tercera Edición – Bilbao España.
28. Sevilla, J. & Quiñones, C. (2003). Seminario de Investigación Educativa (Vol. 3). Lambayeque, Perú: FACHSE.

ANEXOS

TEST DE NIVEL DE SOCIALIZACIÓN

- I. **OBJETIVO:** Determinar los efectos de la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica para mejorar las habilidades sociales, en los niños y niñas de 5 años - Cutervo – Cajamarca, 2018
- II. **RESPONSABLES:** Docentes de la especialidad de Educación Inicial - Cutervo.
- III. **FECHA:**.....

Tu edad es:..... **Zona de procedencia:**.....

- IV. **INSTRUCCIÓN:** Queridos niños y niñas el día de hoy vamos a hacerles unas preguntas, les pedimos que nos presten atención y nos contesten lo que se les preguntará con sinceridad ya que es un requisito para la investigación que estamos realizando.

Nº	Dimen siones	ITEMS	VALORACIÓN				PUNTAJE
			Nun ca	A vece s	Casi siempre	Siem pre	
			0	1	2	3	
1	Nivel comunicativo	- ¿Conversas con tus compañeros cuando juegas?					
2		- ¿Escuchas a tus compañeros cuando hablan?					
3		- ¿Respetas tu rol en el juego?					
4		- ¿Utilizas señales y gestos para comunicarte?					
5		- ¿Estás de acuerdo con las reglas de juego?					
6		- ¿Prestas atención a las indicaciones dadas por la docente?					
7		- ¿Cuándo juegas sabes de que se trata el juego?					
8		- ¿Tienes confianza con tus compañeros al jugar?					

9	Nivel afectivo	- ¿Asumes tus responsabilidades cuando juegas?					
10		- ¿Aceptas a otros niños a que se integren a tu grupo?					
11		- ¿Eres jefe de grupo?					
12		-¿Muestras tus habilidades al jugar?					
13		-¿Dialogas con tus compañeros de lo que te gusta o no te gusta?					
14		-¿Juegas con todos tus compañeros?					
15	Nivel asertivo	- ¿Aceptas opiniones de tus compañeros al jugar?					
16		- ¿Eliges grupos de juego con facilidad?					
17		- ¿Te sientes contento en tu grupo?					
18		- ¿Te sientes contento al jugar con nuevos amigos?					
19		- ¿Expresas libremente lo que sientes al jugar?					
20		- ¿Te molestan cuando pierdes al jugar?					

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).

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA DOCENTE

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Responsables :

2. Área : Personal Social

3. Fecha :

Nº	Di m en si o ne s	ITEMS	VALORACIÓN				PUNTAJE
			Nun ca	A vece s	Casi siempre	Siem pre	
			0	1	2	3	
1	Nivel comunicativo	- ¿Conversa con sus compañeros cuando juega?					
2		- ¿Escucha a sus compañeros cuando hablan?					
3		- ¿Respeto su rol en el juego?					
4		- ¿Utiliza señales y gestos para comunicarse?					
5		- ¿Está de acuerdo con las reglas de juego?					
6		- ¿Presta atención a las indicaciones?					
7		- ¿Cuándo juega sabe de qué se trata el juego?					

8	Nivel afectivo	- ¿Tiene confianza con sus compañeros al jugar?					
9		- ¿Asume sus responsabilidades cuando juega?					
10		- ¿Acepta a otros niños a que se integren a su grupo?					
11		- ¿Es jefe de grupo?					
12		-¿Muestras sus habilidades al jugar?					
13		-¿Dialoga con tus compañeros de lo que le gusta o no le gusta?					
14		-¿Juega con todos tus compañeros?					
15	Nivel asertivo	- ¿Acepta opiniones de sus compañeros al jugar?					
16		- ¿Elige grupos de juego con facilidad?					
17		- ¿Se sientes contento en su grupo?					
18		- ¿Se siente contento al jugar con nuevos amigos?					
19		- ¿Expresa libremente lo que siente al jugar?					
20		- ¿Se molestas cuando pierde al jugar?					

PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL

CUADRO Nº 1

PUNTAJE Y NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS SECCIÓN “ANGELITOS DE JESÚS” (GRUPO DE EXPERIMENTO) DE LA I.E.I Nº328, CUTERVO, 2018

Nº	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	15	Alta	17	Alta	10	Media	20	Alta	13	Alta	15	Alta	18	Baja	52	Alta
2	11	Media	18	Alta	10	Media	19	Alta	10	Media	15	Alta	31	Media	52	Alta
3	16	Alta	19	Alta	15	Alta	20	Alta	14	Alta	13	Alta	45	Alta	52	Alta
4	17	Alta	20	Alta	9	Media	17	Alta	7	Media	13	Alta	33	Media	50	Alta
5	16	Alta	17	Alta	13	Media	17	Alta	10	Media	17	Alta	39	Media	51	Alta
6	17	Alta	19	Alta	10	Media	19	Alta	5	Baja	14	Alta	32	Media	52	Alta
7	12	Media	19	Alta	11	Media	16	Alta	15	Alta	14	Alta	38	Media	49	Alta
8	14	Alta	19	Alta	11	Media	18	Alta	6	Media	17	Alta	31	Media	54	Alta
9	12	Media	20	Alta	8	Media	19	Alta	13	Alta	15	Alta	33	Media	54	Alta
10	10	Media	19	Alta	13	Media	16	Alta	9	Media	15	Alta	32	Media	50	Alta
11	14	Alta	15	Alta	12	Media	17	Alta	12	Alta	15	Alta	38	Media	47	Alta
12	9	Media	17	Alta	13	Media	18	Alta	13	Alta	15	Alta	35	Media	50	Alta
13	14	Alta	19	Alta	14	Alta	17	Alta	9	Media	14	Alta	37	Media	50	Alta
14	11	Media	19	Alta	10	Media	19	Alta	9	Media	10	Media	30	Media	48	Alta
15	13	Media	18	Alta	15	Alta	19	Alta	10	Media	14	Alta	38	Media	51	Alta
16	12	Media	19	Alta	14	Alta	19	Alta	11	Media	15	Alta	37	Media	53	Alta
17	14	Alta	17	Alta	12	Media	18	Alta	7	Media	12	Alta	33	Media	47	Alta

18	13	Media	19	Alta	13	Media	16	Alta	9	Media	13	Alta	35	Media	48	Alta
----	----	-------	----	------	----	-------	----	------	---	-------	----	------	----	-------	----	------

- 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 Nº 2

PUNTAJE Y NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS SECCIÓN “PASTORCITOS DE JESÚS” (GRUPO DE CONTROL) DE LA I.E.I Nº328, CUTERVO 2018

Nº	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	Alta	11	Media	17	Alta	14	Alta	14	Alta	10	Media	45	Alta	35	Media
7	16	Alta	11	Media	15	Alta	14	Alta	9	Media	10	Media	40	Alta	35	Media
8	14	Alta	14	Alta	14	Alta	10	Media	12	Alta	14	Alta	40	Alta	38	Media
9	16	Alta	7	Media	13	Media	12	Media	9	Media	10	Media	38	Media	29	Media
10	13	Media	6	Baja	14	Alta	9	Media	12	Alta	12	Alta	39	Media	27	Media
11	18	Alta	17	Alta	13	Media	18	Alta	10	Media	12	Alta	41	Alta	47	Alta
12	17	Alta	15	Alta	17	Alta	11	Media	11	Media	12	Alta	45	Alta	38	Media
13	18	Alta	14	Alta	14	Alta	8	Media	11	Media	12	Alta	43	Alta	34	Media
14	14	Alta	14	Alta	14	Alta	14	Alta	11	Media	12	Alta	39	Media	40	Alta
15	17	Alta	11	Media	14	Alta	9	Media	10	Media	12	Alta	41	Alta	32	Media
16	19	Alta	14	Alta	17	Alta	14	Alta	13	Alta	12	Alta	49	Alta	40	Alta
17	16	Alta	15	Alta	18	Alta	14	Alta	12	Alta	10	Media	46	Alta	39	Media
18	19	Alta	16	Alta	15	Alta	12	Media	12	Alta	10	Media	46	Alta	38	Media

19	16	Alta	15	Alta	17	Alta	15	Alta	12	Alta	12	Alta	45	Alta	42	Alta
20	17	Alta	16	Alta	17	Alta	18	Alta	13	Alta	13	Alta	47	Alta	47	Alta
21	16	Alta	14	Alta	16	Alta	15	Alta	12	Alta	10	Media	44	Alta	39	Media
22	17	Alta	14	Alta	15	Alta	11	Media	12	Alta	12	Alta	44	Alta	37	Media
23	17	Alta	13	Media	16	Alta	11	Media	10	Media	14	Alta	43	Alta	38	Media
24	17	Alta	13	Media	14	Alta	13	Media	11	Media	9	Media	42	Alta	35	Media
25	14	Alta	12	Media	14	Alta	13	Media	12	Alta	11	Media	40	Alta	36	Media
26	12	Media	13	Media	14	Alta	12	Media	15	Alta	10	Media	41	Alta	35	Media

- 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 09:00 horas del día 17 de Marzo del año dos mil diecinueve

En los ambientes de CEND PEDRO RUIZ GALLO; se procedió al Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación, presentado por el (la) (los/las) alumno (a) (s):
GONZALES HUDMAN JULIA JHANET



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 5 AÑOS I.E.N: 328 CUTervo CAJAMARCA 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 84 con Mención de MUY BUENO

Siendo las 09:50 am 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: Jose Wilder Herrera Vargas

FIRMA

V. B° DIRECTOR PCAD



FACHSE
GRADOS Y TÍTULOS
FOLIO N° 15

ANEXO 01

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

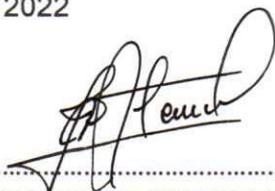
Yo, **JOSE WILDER HERRERA VARGAS**, usuario revisor del documento titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 DE LA I. E. I N° 328 - CUTERVO- CAJAMARCA, 2018**

Cuyo autor (a) es GONZALES HUAMAN JULIA JHANET., Identificado (a) con DNI 71910074; Código Universitario **252247A**, 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, 10 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 5 DE LA I. E. I N° 328 - CUTERVO- CAJAMARCA

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	18%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	tesisexpresionoral.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%


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

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo



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



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: Julia Jhanet Gonzales Huaman
Título del ejercicio: Trabajo de investigación
Título de la entrega: APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DI...
Nombre del archivo: TRABAJO_DE_INVESTIGACION_-_JULIA_JHANET_GONZALES_HU...
Tamaño del archivo: 509.02K
Total páginas: 106
Total de palabras: 20,077
Total de caracteres: 103,449
Fecha de entrega: 10-dic.-2022 01:31a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 1977170228

 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 5 DE LA I. E. I. N° 328 - CUTERVO - CAJAMARCA, 2018*

INVESTIGADORA:
GONZALES HUAMAN, Julia Jhanet

ASESOR:
M. Sc. HERRERA VARGAS, José Wilder

LAMBAYEQUE - PERÚ

1


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