



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

“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° 301 – Cutervo- Cajamarca, en el año 2017”

Investigadores:

REQUEJO DIAZ, MARIA ISELA

MONTENEGRO RIVERA, ANITA DEL ROSARIO

Asesor:

Mgtr. Zunini Chira, Walther Augusto

Cutervo – Perú 2018

ACTA DE SUSTENTACION

Investigadoras

REQUEJO DIAZ MARIA ISELA

MONTENEGRO RIVERA ANITA DEL ROSARIO

Asesor:

Mgtr. Zunini Chira, Walther Augusto

Cutervo, Junio 2018

Declaración Jurada de Originalidad

Nosotras, REQUEJO DIAZ, MARIA ISELA Y MONTENEGRO RIVERA,
ANITA DEL ROSARIO

investigadoras principales y Zunini Chira, Walther Augusto, asesor del trabajo de investigación “**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 nº 301 – cutervo-cajamarca, en el año 2015**”; declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrara lo contrario asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Cutervo, 09 de Junio de 2018

Investigadora:

REQUEJO DIAZ, MARIA ISELA
MONTENEGRO RIVERA, ANITA DEL ROSARIO

Asesor:

Mgtr. Zunini Chira, Walther Augusto

DEDICATORIA

A Dios, por la vida y la familia que nos ha brindado.

**A nuestras familias por el apoyo, cariño y aliento para
alcanzar nuestros objetivos profesionales.**

Los autores

AGRADECIMIENTO

Con el mayor afecto y consideración a nuestros padres y demás familiares, de quienes hemos recibido su aprecio, confianza y estima, para lograr ser profesionales útiles a la familia, la sociedad y el país.

Nuestra gratitud y reconocimiento a la plana docente del PCAD de la FACHSE, quienes nos brindaron sus experiencias y ejemplos, para la consolidación de nuestra formación profesional y personal como lo requieren los tiempos actuales.

A los niños del C.E.I. N°328 de la ciudad de Cutervo y a su plana docente por brindarnos las facilidades para el presente estudio de investigación educativa.

Los autores

INDICE

CARATULA	i
ACTA U HOJAS DE FIRMAS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE	vii
INTRODUCCIÓN	ix
Capítulo I. Diseño Teórico	
Capítulo II. Resultados y Discusión.	
Capítulo IV. Conclusiones	
Capítulo V. Recomendaciones	
Bibliografía referenciada Anexos.	

RESUMEN

El estudio del problema, tuvo como propósito: “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° 301 – CUTERVO- CAJAMARCA, EN EL AÑO 2015”

Se ha tomado como bases teóricas a la teoría de Vygotsky y Piaget, donde el primero señala lo siguiente: la formación del individuo es el resultado del desarrollo sociocultural, dentro del cual se construye integralmente y el segundo sustenta lo siguiente: los niños a través del juego lúdico aprenden a adquirir valores como el respeto, el cual ayudará a seguir las reglas e indicaciones del juego dentro del grupo y a la vez a sí mismo. Demostrando un respeto único con todos sus participantes permitiendo que el niño despierte su sentido cooperativo con sus compañeros para así lograr metas y objetivos comunes, comprendiendo que el respeto y la unión entre compañeros son principios que se deben tener en cuenta para lograr cosas buenas en el futuro.

La estrategia “Juegos Recreativos” está relacionada con la socialización de los niños, puesto que cuando los niños juegan, desarrollan y expresan sus sentimientos, pensamientos, emociones y actitudes son tolerantes para la interacción con su entorno, teniendo en cuenta su manera de actuar, su actitud y comportamiento, desde la perspectiva comunicativa, afectiva y asertiva.

Esta investigación ha tenido como finalidad determinar los efectos que produce la 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° 301 - Cutervo en el año 2015, llegando a la conclusión final; que con la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica permitió mejorar el nivel de socialización de niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo en el año 2015, en el área de Personal Social. Esto se evidencia por el promedio alcanzado de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test del grupo de experimento.

ABSTRACT.

The study of the problem, was aimed at "APPLICATION recreational games as a teaching strategy to improve the level of socialization, IN THE AREA OF SOCIAL STAFF IN CHILDREN UNDER 5 E.I. I No. 301 - CUTERVO- Cajamarca, IN THE YEAR 2015"

It has been taken as theoretical theory of Vygotsky and Piaget, where the first states the following bases: the formation of the individual is the result of socio-cultural development, within which are integrally constructed and second supports the following: children through fun game learn to acquire values such as respect, which will help to follow the rules and guidelines of the game within the group and also himself. Demonstrating a unique respect for all participants allowing the child to awaken your sense cooperative with peers to achieve common goals and objectives, understanding that respect and unity among comrades are principles that must be taken into account to achieve good things in the future.

The strategy "Recreational Games" is related to the socialization of children, as when children play, develop and express their feelings, thoughts, emotions and attitudes are tolerant to interact with their environment, considering how they act, their attitude and behavior, from the communicative, emotional and assertive perspective.

This research was aimed at determining the effects that the implementation of arcade games as a teaching strategy to improve the level of socialization, in the Social Personal Area in children 5 years of IEI No. 301 - Cutervo in 2015, reaching the final conclusion; that the implementation of arcade games as a teaching strategy improved the level of socialization of children 5 years of IEI No. 301, Cutervo in 2015, in the area of Social Personal. This is evidenced by the average reached 50 points (high level of socialization) in the test group after experiment.

INTRODUCCIÓN

La finalidad del presente informe de investigación consiste en abordar el complejo tema de la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica en la socialización de los niños y niñas de 5 años, en consecuencia; como bien sabemos que el juego es una de las actividades más trascendentes en la vida, no sólo de los niños, sino de todas las personas. Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental y a los que el niño se entrega para jugar ya sea dentro y fuera de la clase, como por ejemplo Crisólogo A. (1999) manifiesta: El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene por objetivo servir indiscutiblemente al desarrollo psicomotriz del niño, como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo.

De similar manera la socialización cumple un rol protagónico en los niños de 5 años, por lo que es definido como el proceso por el cual aprendemos a integrarnos en la sociedad en la que nos toca vivir a relacionarnos con los demás, a respetar sus normas, valores y a la interrelación con la sociedad. Una persona que cumple estos criterios está adaptada socialmente, en realidad; consideramos que lograr una buena adaptación social es uno de los aprendizajes más importantes como persona. Pero uno no nace aprendido, y por tanto, a ser social también se aprende desde muy pequeño

Por tal motivo un grupo de estudiantes de la Especialidad de Educación Inicial. Presentamos el siguiente informe de investigación educativa, que servirá para interferir en

la problemática relacionada con la **“APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA**

I. E. I N° 301 – CUTERVO- CAJAMARCA, EN EL AÑO 2015”

Nuestro informe de investigación está estructurado de la siguiente manera:

CAPITULO I: Planteamiento del problema cinética, en el que se presenta una descripción de la situación y el contexto en el cual se halla sumergido el problema de los juegos recreativos como estrategia didáctica. Así mismo, se exponen los antecedentes del problema de investigación; los objetivos general y específicos, la justificación, que responde al por qué y al para qué fue elegido el tema y; las limitaciones que se presentaron a lo largo del trabajo emprendido.

CAPITULO II: Donde se presenta los antecedentes de investigación, las bases teóricas científicas y la definición de términos.

CAPITULO III: Presenta la hipótesis de la investigación que resultó ser verdadera por lo que se logró incrementar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo.

CAPITULO IV: Metodología de la investigación. Resalta el tipo y nivel de investigación, población y muestra de estudio, las técnicas e instrumentos de investigación, procedimiento de recolección de datos y técnicas de procesamiento y análisis de datos.

CAPITULO V: Resultados de la investigación. Presenta el procesamiento estadístico de los datos y análisis e interpretación de los mismos.

CAPITULO VI: Conclusiones y sugerencias, donde se concretiza la investigación realizada a las cuales se han llegado. La investigación realizada ha incrementado el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo a través de la ejecución de las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas.

Por último se señala las referencias bibliográficas consultadas y en anexos se presentan los instrumentos utilizados (test y hoja de observación), modelo de sesiones de aprendizaje que han sido aplicadas durante el trabajo de investigación.

Esperamos que nuestro trabajo contribuya mejorar el nivel de socialización de los niños y niñas, con una metodología más activa.

CAPÍTULO II: DISEÑO TEÓRICO

1. ANTECEDENTES.

En la consulta realizada en la biblioteca institucional, se ha encontrado que **Barturén Rojas, Vili y otros** (2010). En su informe de investigación educativa “APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN, EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN, DE LOS ESTUDIANTES DEL 3º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, DE LA I.E N° 10234/MX-P, 2010”, llegaron a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de los juegos recreativos tiene efectos positivos en el desarrollo del proceso de socialización, en el área de Comunicación, en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa N° 10234/Mx-P de la ciudad de Cutervo.
- El grado de socialización es mayor en el post test respecto al pre test en los estudiantes del grupo experimental, más no en el grupo de control porque los primeros han mejorado sus actitudes intrapersonales, interpersonales y el cumplimiento de las normas de convivencia en el aula, en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria.

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

- Proponer una estrategia de esta naturaleza requiere conocer el desarrollo del niño, así mismos, tratar la situación con padres, docentes, autoridades y comunidad en general, para potenciar los aspectos cognoscitivos y socioafectivos.
- Los juegos son una herramienta esencial para mejorar los aprendizajes y la socialización de los estudiantes, por lo que se debe utilizar en los diferentes niveles educativos.

Otro autor considerado es; **Molina, R.** (2008). En su libro titulado “El juego como medio de socialización”. La autora arriba a las siguientes conclusiones:

- El trabajo sirve para estimular la socialización y será evaluado en la misma, el alumno con barreras de socialización será evaluado a partir de la

socialización las actividades, se verá el progreso y desempeño académico a partir del trabajo en equipo y la ayuda. Conocer la motivación y el estado de ánimo será indispensable a la hora de buscar estrategia para el aprendizaje.

- Se debe considerar a las actividades como un apoyo para estimular la socialización, la aplicación de las actividades y la respuesta del alumno con barreras en su socialización dependerán de la motivación y del tiempo que se tomó entre cada actividad.

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

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

- Los juegos en la educación tienen resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los niños y niñas, de esta manera aumenta su autoestima, así como propone y soluciones a problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

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

- Se observa en los niños conductas de acoso y violencia dentro y fuera del recinto escolar, por lo que se tienen que buscar estrategias adecuadas para mejorar los niveles de habilidades sociales.
- Es bueno utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo como el juego, en el marco normal del proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de elevar el nivel de socialización.
- El trabajo en equipo y el juego son elementos indispensables para una educación de calidad, considerando que en la escuela no solo se forma para saber, sino también para ser y poder convivir en relación con los otros.

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

- Se debe considerar las actividades lúdicas como un apoyo para estimular la socialización. La motivación es un elemento muy importante e indispensable en la socialización de los niños.
- El juego como recurso didáctico mejora significativamente los niveles de socialización de los estudiantes, dependiendo mucho de las habilidades del docente

- Si en la escuela no se tiene al juego como recurso didáctico, es casi cierto que los aprendizajes no serán significativos ni duraderos, por lo que el docente tiene que buscar todas las herramientas necesarias para mejorar la formación del alumno, no solo en lo cognitivo, sino en forma integral.

2. BASES TEÓRICAS

2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una de las actividades más trascendentes en la vida, no sólo de los niños sino de todas las personas. Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental y a los que el niño se entrega para jugar ya sea dentro fuera de la clase. Crisólogo A. (1999) manifiesta: El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo. (p. 253)

La capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. El juego es la asimilación de lo real al yo: cuando el niño utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. El juego se formará a partir de las acciones que el niño maneja con la suficiente destreza, o no comprende, debido a la llegada de la maduración de ciertos órganos o funciones evolutivas, el niño utilizará y se entrenará para incorporarla y dominarla en su yo y poder seguir creciendo, plena y armónicamente.

2.1.1. Características

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

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden y desarrolla las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego desarrolla facultades en el niño.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo. (p.79).

2.1.2. Valor educativo del juego.

Según Rideau, A. (1987): El juego permite satisfacer la necesidad de la actividad motriz, de desgaste físico del niño: este tiene necesidad de moverse, de agitarse, de correr, etc., el juego le permite a menudo disciplinar esta actividad, inicialmente desarrollada. Además de este consumo general de energía, el juego permite también al niño afinar su destreza motriz hacer que suelten sus dedos, adquirir ciertos automatismos motores, que le serán útiles para otras cosas; la habilidad para sus primeras manipulaciones se verá así crecientada mediante los juegos de construcción, cuyas piezas son fáciles de comprobar, que pueden ser cada vez más pequeños a medida que aumenta la edad del niño”. (p.62).

2.1.3. Reglas del juego.

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

2.1.4. Tipos de juegos.

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

- a) **Juegos sensoriales.** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones.
- b) **Juegos de recreación y ficción.** Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.
- c) **Juegos motores.** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos.
- d) **Juegos intelectuales.** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).
- e) **Juegos sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.
- f) **Juegos de agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- g) **Juegos de inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- h) **Juegos colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.
- i) **Juegos libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por

Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran.

j) Juegos vigilados. Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.

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

2.2. ¿Qué son las estrategias didácticas?

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

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

2.2.1. Didáctica de la enseñanza de los juegos.

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

- Tenga paciencia al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.

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

2.3. Juegos recreativos.

2.3.1. Concepto.

Los juegos recreativos, “son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir

emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer”. Molina R. (2008, pág. 128)

Así es que el juego recreativo no supone productividad alguna y no debe ser una obligación para los participantes, sino por supuesto todo lo contrario, debe haber una necesidad o unas ganas naturales de participar para divertirse y entretenerse.

Jamás un juego recreativo se llevará en un marco en el que no prime la alegría, el entusiasmo y la libertad, y esto es porque la finalidad de los mismos es generar satisfacción en los individuos que participan, que se liberen las tensiones cotidianas que normalmente maltraen a las personas.

No existe un lugar específico en el cual realizar este tipo de juegos, pueden desarrollarse muy bien tanto al aire libre como en espacios cerrados.

2.3.2. Características del juego recreativo.

El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales:

- Apertura en su interpretación.
- Cambios en las reglas del juego.

Para ello es importante:

- Predisposición de los participantes.
- Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio.
- Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- Adaptación de las tareas al material disponible.

2.3.3. Ejemplos de juegos recreativos

a) Perseguir

- **Lugar:** Exterior

- **Edad:** 4 - 8 años

Este tipo de juego es el más frecuente entre los niños. La tradición popular está repleta de juegos, para todas las edades, en donde los niños se han de atrapar, tocar, ir unos tras otros... tanto de manera individual como por parejas o por grupos. El tan conocido "Pilla, pilla", cuenta con multitud de variantes que ya se han convertido en juegos con una entidad propia. Estos juegos son los que por excelencia desarrollan la psicomotricidad general, ya que ponen en acción la totalidad del cuerpo. Desarrollan también la velocidad, la rapidez de reflejos, la agilidad y la atención.

b) Uno, dos, tres, pajarito en inglés

- **Lugar:** Exterior
- **Edad:** 4 - 8 años
- Potencia el control de la inhibición motora.

El niño que para se coloca mirando a una pared. Los demás se colocan tras de una línea marcada a una cierta distancia de quien para. Este, golpeando con las manos a la pared, dice "un, dos, tres, pajarito inglés" y se gira. Mientras está de cara a la pared los demás pueden moverse hacia él. Cuando se da la vuelta, si ve a alguien en movimiento pronuncia su nombre y éste ha de volver al punto de partida. Los niños van avanzando hasta que alguno toca la espalda del que para, en este instante, el niño tocado persigue a los demás, que han de intentar volver al punto de partida. Parará, quien sea atrapado.

c) El zapato.

- **Materiales:** 1 zapato
- **Edad:** 4 años a más
- **Desarrollo:** Se forma un círculo con los niños sentados en el suelo. Un niño lleva un zapato en la mano y va dando vueltas por la parte exterior del grupo, se establece una cantilena entre el niño y el grupo:
 - Grupo: -madre tengo sed
 - Niño: -bebe agua
 - Grupo: -hay una mosca
 - Niño: - bebe vinito
 - Grupo: -hay un mosquito

- Niño: -bebe buen vino
- Grupo: -¡ay qué bueno está! Madre, ¿cuándo vendrán los magos?
- Niño: -a las... (Dice un número del 1 al 12)

En este instante todos los niños del grupo se tapan los ojos y empiezan a contar en voz alta hasta el número que se ha dicho. Mientras, el niño que lleva el zapato lo deja detrás de algún compañero. Al acabar de contar todos los niños miran si tienen el zapato a su espalda. El que lo tiene se levanta y persigue a quien lo ha dejado, quien a su vez ha de sentarse, para no ser atrapado, en el lugar del perseguidor.

2.4. Juegos de roles.

2.4.1. Concepto.

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

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

En este juego cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se

cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

Así pues, una partida de rol no sigue un guion prefijado, sino que la «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo». Corresponde al director de juego el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.

2.4.2. ¿En qué consiste un juego de rol?

Como en la mayoría de las actividades que la humanidad realiza, sobre todo las recreativas, no hay una sola forma de jugar estos juegos. Los lineamientos siguientes representan la mayoría de los juegos de rol en el mercado, aunque hay miles de variantes.

- a) El director de juego:** El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes del juego, al que no se designa como «jugador» sino que se le distingue de los jugadores mediante el término «director de juego» (aunque también se le llama guía, árbitro o narrador, entre otros).

El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores.

Otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.

- b) Componentes y objetivos**

Para jugar a rol se deben reunir por lo menos dos personas, en una o más sesiones de juego. Como ya se ha dicho una de ellas es siempre el director de juego, encargado de dirigir el hilo argumental de la partida. La otra persona o las demás personas son jugadores que interpretarán su propio personaje durante la partida. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego, aunque se pueden jugar partidas sin más aporte que el de la imaginación.

2.4.3. Aportes del juegos de roles

2.4.3.1. Beneficios en la educación.

- El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanzaaprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.
- Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar y tomar notas...
- Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.
- Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro del gran déficit que suele ser origen del fracaso escolar.
- Los juegos de rol también estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al

enfrentar nuevos panoramas, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.

2.4.3.2. Beneficios en determinadas actitudes.

- Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de «otro» y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas en un principio.
- A la socialización: el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Como ya se ha dicho: no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos.
- A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.
- Al encuentro de intereses y gustos personales.
- A la toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el individuo una consciencia más amplia de sus actos.
- A la sublimación de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador.
- A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo.
- A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

2.4.3.3. Beneficios para un buen estado de salud mental

- Los juegos de rol de fantasía han servido para ayudar a grupos de niños entre ocho y nueve años socialmente inadaptados. Estos desarrollaron habilidades de cooperación mutua.
- Tras pasar un test de personalidad en jugadores habituales a este tipo de juegos, no se encontró ninguna desviación de la personalidad, con la posible excepción de un incremento en el factor Q1 (inclinación a la experimentación, liberal, librepensador).
- Los resultados obtenidos de la investigación sobre el valor de los juegos de rol de fantasía como estrategia para desarrollar la escritura creativa de los niños, demuestra un mayor desarrollo para alumnos de Primaria y Secundaria de las habilidades de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales.
- Se usaron cuestionarios y test de factores de la personalidad para evaluar a jugadores y a no jugadores, y no se encontraron diferencias, a excepción de una puntuación significativamente más alta entre los no jugadores de cierta tendencia a la psicosis (que se relaciona con la criminalidad). Sin embargo, este rasgo no se puede medir con total fiabilidad y su relación con el comportamiento criminal no está confirmada, así que no se puede extraer una conclusión acerca de los posibles beneficios de los juegos de rol. Los investigadores especulan que la persistente imagen negativa sobre estos juegos proviene de no haber oído nada sobre el juego aparte de las noticias alarmistas de la prensa.

2.4.4. Actividades de información.

a) Imitemos a alguien del grupo

- **Objetivo:** El objetivo consiste en lograr que el niño reproduzca las acciones de la(s) otra(s) persona(s) por medio de la mímica.
- **Competencias que desarrolla el juego:** este juego nos permite favorecer la socialización por medio de la adquisición de la empatía, la tolerancia y el respeto. En el aspecto físico permite favorecer el desarrollo de la coordinación, la fuerza y el equilibrio grueso. En cuanto

a las relaciones interpersonales le permitirá al niño comprender y aceptar a los demás, aprende a reconocer sus cualidades y capacidades lo que le ayudará a establecer una convivencia de respeto y tolerancia con ellos. Esta actividad también le permitirá a los niños beneficiar su expresión corporal. **Materiales:** Sin material **Edad:** 3 años a más.

- **Desarrollo:** Muchas veces encontramos al niños en cuatro patas, imitando animales hasta en los sonidos, o cogiendo el teléfono e imitando como habla papá, etc. Otras veces les gusta reproducir cualquier acción que estemos efectuando en ese momento como cocinando, barriendo, planchando, etc.

Estás son formas naturales de hacer mímica, sin embargo si se quiere que el niño haga mímica, simplemente comienza a efectuar acciones tu misma e invítalos a que te sigan. El juego no se tiene que anunciar, ni se tiene que nombrar un líder, simplemente comienza a imitar lo que esté haciendo alguien.

Te seguirán fácilmente e irán apareciendo líderes. En un principio llama la atención de los niños con acciones inusuales, aplaude con las manos y contra diferentes partes de tu cuerpo nombrándolas al mismo tiempo. Los niños te secundarán, comienza a bailar cuando escuches la música y tendrás un grupo de bailarines. Esta es además una forma para que te ayuden a limpiar o a organizar. Hazlo que parezca divertido y puedes acompañarlo de una canción.

b) El juego del tren

- **Objetivo:** Con la ayuda de los niños formar la estructura de un tren con diferentes indicaciones, movimientos y actividades.
- **Competencias que desarrolla el juego:** Al ser una actividad grupal los niños se relacionan entre ellos y se beneficia su socialización. La actividad incluye la imitación de sonidos y movimientos que benefician la expresión corporal, la expresión dramática y la apreciación teatral; así como el lenguaje. Otro aspecto que se beneficia es el desarrollo físico motor a través de la coordinación, la fuerza y el equilibrio. **Materiales:** Sin material **Edad:** 3 años a más.

- **Desarrollo:** Esta actividad se basa en la idea de hacer un tren adaptado a las capacidades psicomotrices de los niños y, según van pasando los meses, ir incorporando dificultades y objetivos.
 - El pequeño copiará lo que hace el «maquinista» (un adulto o un niño más mayor).
 - Se puede empezar haciendo un trenecito a gatas y acompañar la marcha con un sonido de silbato: «piiiii, piinii, chucu, chucu».
 - Cuando el pequeño se ponga en pie, podemos hacer el tren agarrados, caminando despacito, cantando una canción mientras caminamos, e incorporando un objetivo, por ejemplo, ir a lavarnos las manos antes de comer.
 - Más adelante, podemos complicar el juego un poquito añadiendo sonidos y pasos diferentes (sacar una pierna o dar un saltito cada tres pasos, saludar...), cantando canciones e incrementando la dificultad (ir recogiendo juguetes por el camino, repartiendo besos por toda el aula, etc.).

c) El gato y el ratón.

- **Materiales:** Sin material
- **Edad:** 4 años a más.

- **Desarrollo:** se designa a un jugador para que sea el gato y otro el ratón. Los demás forman un círculo alrededor de ratón tomándose de las manos para que el gato que de afuera.

El gato pide queso al ratón, el ratón le da. El gato vuelve a pedirle queso al ratón y el ratón no quiere darle.

El gato se enoja y empieza a perseguirle, tratando de entrar dentro del círculo. Los demás niños que son la casita defienden al ratón y tratan de entorpecer las entradas y salidas del gato.

2.5. Juegos sociales.

2.5.1. Concepto.

Un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular.

Usualmente, los juegos sociales son juegos intelectuales, ya que con frecuencia requieren reflexión, creatividad, e ingenio. También, estos juegos pueden requerir agilidad mental, observación, y vivacidad. Estos juegos se caracterizan por tener un reglamento, y según los casos involucran en forma importante el buen sentido, la memoria, el azar.

2.5.2. Componentes de los juegos sociales.

- **Estrategia:** Son las intervenciones y decisiones de un jugador ejecutadas en donde se tienen en cuenta las interacciones y combinaciones.
- **Habilidad:** La habilidad de los jugadores interviene en el juego, en lo que concierne a agilidad mental, rapidez de reacciones, control psico-motor, etc.
- **Memoria:** Los jugadores obtienen ventajas cuando logran retener determinadas instancias o características de la historia de una partida, y obran en consecuencia.

- **Las emociones:** De los jugadores, y sus comportamientos, influyen sobre el resultado del juego.
- **Reflejos/Rapidez:** Los reflejos y la rapidez de los jugadores interviene en el resultado.
- **Reflexión:** Los jugadores obtienen ventajas cuando utilizan la lógica y la introspección.
- **Sentidos:** Una buena utilización de los sentidos permitirá ganar u obtener ventajas (reconocer voces o gritos de compañeros cuando no están al alcance visual, encontrar un determinado objeto en una bolsa con la única ayuda del tacto, etc.
- **Observación y memoria visual:** Los jugadores deben retener determinados elementos que se les muestran visualmente, y memorizarlos.

2.6. Importancia de los juegos.

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

La dinámica del juego entra en desarrollo completo provocando ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego. El niño despoja todo lo que se encuentra oprimido y ahogado en el mundo interior de su ser.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo exterior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos, siguiendo a Cueto, C. (2007) se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

2.6.1. Para el desarrollo mental.

La etapa de la niñez es cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida cotidiana.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos (juego de roles).

2.6.2. Para la formación del carácter

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

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

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender la autoridad, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las Instituciones Educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc.

estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.7. LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

2.7.1. ¿Qué es la socialización?

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

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

Cualquier padre está pendiente de buscar entornos adecuados para sus hijos y trata de evitar lo que muchos dicen cuando son mayores: que se junte con malas compañías. En eso estoy de acuerdo, pero en niños tan pequeños (0-3) no podemos hablar de malas compañías, por tanto, creo que el evitar la escolarización cuando son tan pequeños por ese motivo es un error.

2.7.2. Tipos de socialización.

Existen dos grandes tipos de socialización: formal e informal.

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

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

2.7.3. Desarrollo moral.

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

2.7.4. Desarrollo social.

Dentro de este campo consideramos:

- A. Métodos de influencia social.** Consideramos que el comportamiento social de una persona suele tener múltiples causas. La imitación la identificación, la persuasión y el juego son sendas explicaciones posibles, pero ninguna causa excluye a las demás. A menudo, más de uno de estos métodos de influencia determina la conducta social de una persona.
- B. Imitación.** Concluimos que la observación de los demás desempeña un importante papel en el establecimiento de conductas, ya sean socialmente aceptadas o desviadas y por ende modifican la conducta.
- C. La imitación** es el acto de reproducir conductas previamente observadas, siendo uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales en cualquiera de las culturas. Buena parte de la formación temprana que recibe el niño en casa se basa en la observación e imitación de los demás. Si bien la imitación suele implicar un modelo de la vida real (la de los padres), también existen los modelos simbólicos que pueden ser icónicos (los que aparecen en la televisión o el cine) y verbales (tomados de historietas o relatos). Los modelos simbólicos ejercen cada vez más influencia, debido a los avances tecnológicos y estos a su vez resulta más compleja y menos manejable y, por lo tanto, es más peligroso.
- D. Identificación.** Los héroes y personajes míticos suelen desempeñar un papel importantísimo en el desarrollo social. La identificación es un tipo especial de la imitación, a saber, la imitación de un modelo que es envidiado bien por las recompensas que obtiene o bien por el poder que tiene la recompensa.
- E. La identificación** es un intento de representar el papel de, o de imitar a una persona que se envidia. A menudo, surge de una relación interpersonal que suscita un deseo de ser como otra persona a fin de gozar de ciertos

beneficios, tales como más afecto, atenciones o recompensas. Los niños de corta edad tienden a identificarse con sus cuidadores más inmediatos (sus progenitores), las tempranas respuestas imitativas por parte de los niños con algunas expresiones “quiero ser como tú”.

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

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

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

Entre quienes cumple un papel socializador destacado mencionamos:

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

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

- **Estructura y tamaño de la familia.** El número de miembros que compone una familia y su clase social está íntimamente relacionado en lo que respecta a sus efectos sobre su desarrollo social. Los ingresos bajos y las familias numerosas suelen darse la mano; por lo general la atención paternal y el dinero que recibe cada miembro son menores en una familia numerosa que en otra pequeña. Estos pequeños inicios de que la ventaja social que supone un nivel socio económico bajo, aumenta enormemente en relación directa al tamaño de la familia. Sin lugar a dudas, el tamaño de la familia tiene consecuencias directas sobre el éxito y el fracaso académico y por ende, sobre la aceptación o el rechazo social por parte de los demás niños y quizá también por parte de los profesores. La ausencia de uno de los progenitores, casi siempre del padre parece influir notablemente en las pautas de comportamiento de los niños y por ende en el rendimiento académico logrado en la escuela.
- **La escuela.** Es una institución sumamente importante en nuestras sociedades en cuanto posibilita al individuo otro conocimiento de su realidad y le otorga, como agente socializador una educación formal, pudiendo adquirir valores, costumbres y formas de comportamiento para su posterior desenvolvimiento en la sociedad. La escuela se presenta como agente socializador clave para la modificación de

normas, pautas y valores sociales a través del entrenamiento instrumental directo, otorgando refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño posteriormente del adolescente. (p. 208)

La escuela es, por definición una Institución altamente social, un proceso de aprendizaje en virtud de intercambio personal de información y actividades, hasta el punto que es considerado responsable de orientar el desarrollo social.

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

esencial de la familia y a la problemática de la persona, sus acciones de colaboración y solidaridad.

2.7.5. La asertividad en la socialización.

La asertividad es un proceso de aprendizaje que dura toda la vida. Es la capacidad de afirmar los propios derechos, de asegurar con firmeza y decisión cuánto se dice y se hace, y es contraria a la agresividad y la vacilación o pasividad.

Así, la persona no asertiva muestra poca confianza en sí misma. Duda y respeta más a los demás y sus derechos que los suyos propios. Se caracteriza por un volumen de voz bajo, habla poco fluida, bloqueos, tartamudeo, vacilaciones, silencios, muletillas, frecuentes quejas a terceros como: no me comprenden, no les gusto, se aprovechan, etc. Huye del contacto ocular, postura tensa y, en general, inseguridad para saber qué hacer y decir. Sus patrones de pensamiento son los de considerar que deben evitar molestias a los demás, que no importa lo que uno mismo desee, sino lo que desee el otro, culpabilidad, ansiedad y constante sensación de no ser tenido en cuenta.

Por el contrario, la persona asertiva sabe decir “no” o mostrar su postura sin conflictos, explicando sus razones, expresa comprensión hacia la opinión de los otros; sabe pedir favores y reaccionar ante un ataque de forma comedida, pedir aclaraciones y, por último, sabe expresar sus sentimientos (gratitud, admiración, insatisfacción, etc.), de forma positiva.

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

- La primera regla es tener confianza en uno mismo, conocerse y aceptarse, y no dejarse influir por la opinión de los demás, ya que siempre tiene su luz y sus muchas sombras.
- La segunda regla es tener voluntad. Las personas con escasa voluntad, es comprensible, que sean las que menor confianza tienen en sí mismas y las que culpan de los fracasos a factores externos a ellos.

- La tercera es ser optimista, tener un pensamiento positivo, sobre todo, en lo que conciernen a uno mismo, pero también sobre los otros. El juicio severo sobre los demás no nos devolverá estima propia e influenciará en nosotros desmotivándonos.

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

Por ello es deber de los padres, mantener la armonía y la felicidad en el hogar desde el principio, la comunicación, el cariño y otros componentes importantísimos no deben ser olvidados, por más trabajo que se tenga o responsabilidades múltiples, no se debe olvidar que es primordial el desarrollo en todos los sentidos de los niños, sin descuidar ni un poco su enseñanza-aprendizaje tanto en la escuela como en el hogar.

2.7.7. Proceso de socialización del niño.

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

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

El niño debe superar en el proceso de desarrollo varias etapas, cada una de las cuales contribuye a que su personalidad se establezca. Es por eso que es preciso que los padres desde muy temprano otorguen confianza a través de cuidado y

el amor, generando así una situación de bienestar, para que a medida que crezca sea un ser seguro, con una fuerte autoestima, lo que traerá como consecuencia que haga un buen proceso socialización.

Alrededor de los tres años es cuando están dadas las condiciones físicas y psicológicas para que el niño comience a socializar, caminar sin problemas, hablar y razonar, de modo que esté apto para interactuar por primera vez con otros. Sin embargo, si los padres no promueven las condiciones previas, generando confianza por medio del cuidado y el amor, es muy posible que el proceso de socialización se vea dificultado por conductas como la inseguridad, falta de autoestima, dependencia, que manifiesta el niño.

Es fundamental tener presente que la influencia familiar y del entorno es fundamental en el proceso de socialización del niño y que puede contribuir al desarrollo del mismo de manera positiva o negativa. Por ello, es preciso que los padres sean autocríticos y reflexionen en que se pudieron equivocar, si su hijo presenta problemas para socializar con los demás.

2.7.8. Dificultades en la socialización del niño.

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

Ésta es una de las claves de la edad establecida para que los niños acudan al colegio y es una de las ventajas destacadas para que los niños acudan al jardín infantil antes de la edad obligatoria de escolarización. Con el ingreso a la escuela hay un cambio drástico en su entorno, hay un nuevo grupo social con el cual interactuar y entablar relaciones sociales, en los cuales participan

activamente profesores y compañeros de clase. El cambio y la adaptación resultan más difíciles si es que hay un apego muy grande entre la madre y el hijo y si es que el niño tuvo pocas experiencias sociales.

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

Las conductas problema que se presentan con más frecuencia tanto en el medio familiar, como escolar son: violencia y riñas entre los iguales, pataletas o rabietas por la negativa a los deseos del niño, poca tolerancia a la frustración, tomar lo que no es suyo, oposicionismo.

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

- **La inseguridad afectiva del niño.** Los problemas afectivos de los padres, las desavenencias y enfrentamientos pueden tener repercusiones psicológicas sobre cada uno de los miembros de la familia y por tanto, sobre el desarrollo psicológico y social del niño.
- **La excesiva protección de los padres.** La sobreprotección a los hijos es para los padres una manera de expresar su afecto, su amor, pero también puede ser una manera de controlar y tranquilizar sus propios miedos; para los hijos puede representar, sin embargo, un problema que les genere inseguridad e indecisión.
- **La falta de atención paterna.** La falta de tiempo, dedicación y contacto suficiente por parte de ambos padres con el hijo puede producir en estas carencias de tipo social. Los padres deben transmitir a sus hijos

aprendizajes sociales y personales que se logran mejor a través de la relación directa, cálida y afectiva de ambos progenitores.

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

Por último, el trabajo de la madre fuera de casa ha implicado una sobrecarga para ella, pues, en muchos casos, sigue asumiendo prácticamente en solitario el peso de las tareas del trabajo doméstico y del cuidado de los niños, lo cual suele producir un estado agobiante en la mujer repercutiendo negativamente en su relación de pareja y en la socialización de los hijos. Por tanto, si se acepta el trabajo de la madre fuera de la casa, hay que afrontar con mayor compromiso, por parte del padre, el equilibrio y la distribución de las tareas domésticas y buscar soluciones para el cuidado y la socialización conjunta de los hijos.

2.8. Teorías que sustentan la investigación.

2.8.1. Teoría Sociocultural de Vigotsky.

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

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

Considerando que los procesos psicológicos elementales (PPE), como por ejemplo la memoria y la atención son comunes al hombre y a otros animales; los procesos psicológicos superiores (PPS) se caracterizan por ser específicamente humanos, se desarrollan en los niños a partir de la incorporación de la cultura. Desde este punto de vista, diferentes experiencias culturales, pueden producir diversos procesos de desarrollo con la intervención de docentes, padres de familia y comunidad para generar una serie de elementos tendientes a motivar los aprendizajes de los estudiantes. Cuando nos referimos a elementos, queremos expresar que las aulas deben estar bien ambientadas, los medios y materiales deben ser motivadores, evitar que los aprendizajes siempre se logren a través del memorismo mecánico, etc.

Para Vigotsky, la enseñanza es la forma indispensable y general del desarrollo integral de los escolares. Por tanto, el papel de la escuela tendrá que ser el de desarrollar las capacidades de los individuos. Vigotsky llega a esta formulación a partir de la enorme inquietud y reflexión que le había generado el conocer campesinos desescolarizados en los que predominaban razonamientos profundamente empíricos a pesar de la edad con que contaban.

Para Vigotsky, el aprendizaje y el desarrollo son interdependientes.

Desde el punto de vista pedagógico esto implica una ampliación del papel del aprendizaje en el desarrollo del niño. La escuela pierde así su carácter pasivo y puede y debe contribuir al desarrollo del escolar. A partir del argumento anterior, Vigotsky recomienda la enseñanza de materias como las lenguas clásicas, la historia antigua y las matemáticas. Ya que prescindiendo de su valor real, representan maneras adecuadas de promover el desarrollo intelectual y general. Nace así su tesis pedagógica fundamental relacionada con el alumno

precisando que puede hacer hoy con ayuda de los adultos, lo que podría hacer mañana por sí solo. La escuela podrá contribuir así a la promoción de las capacidades intelectuales de sus estudiantes.

El concepto de zona de desarrollo próximo designa aquellas acciones que el individuo sólo puede realizar inicialmente con la colaboración de otras personas, por lo general adultas, pero que gracias a esta interrelación, aprende a desarrollar de manera autónoma y voluntaria.

Los PPS pueden ser a su vez rudimentarios y avanzados. Los primeros se desarrollan simplemente por el hecho de participar en una cultura, especialmente a través de la lengua oral, en cambio los segundos requieren de la educación, de la mediación que mayormente se genera desde la escuela. Así tenemos la reflexión, el análisis, la investigación, la metacognición, la creatividad, la comprensión, las inferencias, la criticidad, la lengua escrita y los conceptos científicos, son ejemplos de PPS avanzados, que conforman el pensamiento de nivel superior.

En cuanto a la función que debe cumplir la escuela, Vigotsky pregonaba que debe orientarse hacia el mañana del desarrollo del estudiante, buscando convertir el nivel de desarrollo potencial en condición real. Por otra parte, esta teoría asigna una gran importancia a la formación de un pensamiento teórico y abstracto, el cual se opondría al pensamiento empírico que salía favorecido en el activismo y la escuela tradicional.

La escuela de hoy no puede ser ajena en la construcción de estrategias didácticas que permitan desarrollar las capacidades de los estudiantes. Los docentes como agentes de cambio tenemos que asumir el rol de hacer que los alumnos se desarrollen mediante las mediaciones sociales y las mediaciones instrumentales provocando el conocimiento de la realidad y la búsqueda de la transformación del aprendizaje, esto supone un carácter social determinado y un proceso por el cual los estudiantes se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que los rodean. De esta manera la comprensión y adquisición del lenguaje y los conceptos, por parte del alumno, se realizan por

el encuentro físico y sobre todo por la interacción entre las personas que lo rodean.

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

En el proceso dialéctico enseñanza – aprendizaje tiene que generarse, a través del lenguaje como herramienta básica, el desarrollo del pensamiento de nivel superior con un protagonismo tanto del docente como del alumno para revertir las tendencias aislantes, memoristas mecánicas, acríticas, irreflexivas y poco pertinentes. Entonces el docente tiene la tarea de elaborar con sentido crítico y científico estrategias didácticas para lograr en los estudiantes la complejidad, la crítica, la reflexión, la comprensión

El pensamiento que es de carácter mental requiere de operaciones o procesos para su desarrollo y avanzar hasta lograr el pensamiento de nivel superior. Entonces el estudiante, por sí mismo o motivado por el profesor, a través de una serie de estrategias didácticas, las utilizará con frecuencia en las diferentes áreas al seguir secuencias como: observar, describir, explicar, comparar, definir conceptos, identificar, ejemplificar, argumentar, clasificar, demostrar y valorar. De acuerdo con el trabajo de investigación los procesos no significan el desarrollo de una secuencia lineal, sino implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje, etc.

El pensamiento tiene una serie de características particulares, que lo diferencian de otros procesos, como por ejemplo, que no necesita de la presencia de las cosas, pero la más importante es su función de resolver problemas y razonar. La forma en que los alumnos piensan y aplican los conocimientos, es un tema de mucho valor en la actualidad, pero no sólo es

preciso saber cómo piensan, sino ir mejorando sus niveles de pensamiento a través de estrategias significativas que ayuden a desarrollar el pensamiento crítico y el pensamiento creativo.

Los procesos de pensamiento son los métodos o formas de conceptualizar, analizar y razonar, el pensamiento está presente en casi todo lo que sentimos y hacemos. Por esta razón resulta fundamental que nuestra forma de pensar sea lo más adecuada y racional posible, ya que ciertas formas inadecuadas de pensamiento pueden resultar generando problemas o incluso ser el elemento que causa ciertos trastornos psicológicos como la ansiedad, la depresión etc. El papel de la escuela está en generar niveles de pensamiento acorde con los adelantos científicos y tecnológicos para tener alumnos críticos, comprensivos, investigadores, reflexivos, conscientes de lo que hacen, etc.

Nosotros somos los seres que participamos esencialmente de la práctica de dar y exigir razones... En la medida que utilizamos conceptos que obedecen a reglas semánticas y siguen las normas del pensamiento deductivo nos movemos, en la esfera donde cuentan las razones. (Habermas citado por De

Zubiría, J. 2006, p.105)

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

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

En la concepción de Vigotsky, los mediadores son instrumentos que transforman la realidad en lugar de imitarlo. Su función no es adaptarse pasivamente a las condiciones ambientales sino modificarlas activamente.

b) El origen de los significados: las relaciones aprendizaje / desarrollo.

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

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

c) El contexto sociocultural y el aprendizaje significativo. Aún en la actualidad, en nuestra sociedad la educación se caracteriza, sobre todo, por la transmisión de conocimiento – información existente y la aceptación de los que lo adquieren. El conocimiento en sí se sigue considerando por algunos docentes como un cuerpo inmutable y autoritario. Actualmente, el conocimiento cambia en forma permanente y vertiginosa, además el conocimiento existe por las personas y la comunidad que lo construye, lo define, lo extiende y hace uso significativo de ello para fines de resolver sus problemas y entender su contexto sociocultural. El conocimiento, desde esta perspectiva, está en constante transformación y los miembros de cada generación se apropian de él, en cada sociedad, con el propósito de darle solución a nuestros problemas.

El conocimiento no es invariable y estático, es parte integral y dinámica de la vida misma, de las indagaciones que los miembros de una sociedad hacen acerca de sus condiciones, sus preocupaciones y sus propósitos. Significa un esfuerzo participativo de desarrollar comprensión y cuyo proceso implica que el conocimiento se construye y se reconstruye continuamente. Es en este mismo proceso de indagación y de construcción

compartida de significados entre los individuos donde ocurre el aprendizaje.

En esta concepción social del aprendizaje es claro que éste último no se puede concebir como una realización meramente individual. Vigotsky enfatizó el papel decisivo de los miembros más experimentados del entorno sociocultural. Estos expertos guían para ayudar al novato a ser un participante más competente y autónomo en las actividades de la comunidad.

Estos planteamientos son importantes porque se consideran como una actividad integrada en las actividades sociales de los miembros de una comunidad. Desde esta perspectiva el contexto sociocultural es más amplio y crítico para el aprendizaje del alumno al permitir que logre una meta que para él es significativa en lo personal y también valorada en lo social.

Barriga, C. (1997) manifiesta: Vigotsky amplió brillantemente este concepto de mediación en la interacción hombre – ambiente al uso de los signos así como de los utensilios. Al igual que los sistemas de herramientas, los sistemas de signos (lenguaje, escritura, números) han sido creados por la sociedad a lo largo de la historia humana y cambian con la forma de sociedad y su nivel de desarrollo cultural. Vigotsky estaba convencido de que la internalización de los sistemas de signos culturalmente elaborados acarrea transformaciones conductuales y creaba un vínculo entre las formas tempranas y tardías del desarrollo del individuo. Así pues, para Vigotsky siguiendo la línea de Marx y Engels, el mecanismo del cambio evolutivo del individuo halla sus raíces en la sociedad y la cultura. (p.295)

Para Vigotsky la formación de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social. De ahí la importancia entre otros factores, del lenguaje y del uso de herramientas, y de ahí también, la interacción entre aprendizaje y desarrollo infantil. Este connotado psicólogo se preocupó para que en la escuela se desarrollen los procesos psicológicos superiores lo que realmente nos hace humanos a diferencia de los animales.

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

- ✓ Conocer y relacionarse con los alumnos. Esto implica valorar positivamente el esfuerzo y el trabajo colectivo, valorar las aportaciones de los alumnos, respetar la diversidad de capacidades y características de los alumnos, así como evaluar señalando lo que debe mejorarse y cómo hacerlo.
- ✓ Tener buen dominio de conocimientos. El agente mediador, según Vigotsky, es alguien más capaz que el aprendiz. Si el docente no tiene un dominio completo de los conocimientos que enseña, se preocupará más por comprender determinada información que por organizar el proceso de aprendizaje para los alumnos. El dominio permitirá al docente ayudar al estudiante a descubrir relaciones y comprender procesos. Asimismo, el docente podrá crear los escenarios de actividad para la construcción del aprendizaje.
- ✓ Instrumentar didácticamente su programa. Es importante que el docente conozca el plan y programa de estudios para poder establecer los propósitos del curso, decir previamente qué va a enseñar, cómo lo va a enseñar, cómo y cuándo evaluar de acuerdo a las características y necesidades de aprendizaje de los alumnos. La instrumentación debe ser flexible y adecuarse en función de las necesidades que se vayan detectando. (p.136)

Para Vigotsky, desde el comienzo de la vida humana el aprendizaje está relacionado como “un aspecto necesario y universal del proceso de desarrollo de las funciones psicológicas culturalmente organizadas y específicamente humanas”. Este humanizarse está, en parte, definido por

los procesos de maduración del organismo del individuo de la especie humana, pero es el aprendizaje lo que posibilita el despertar de procesos internos de desarrollo que no tendrían lugar si el individuo no estuviese en contacto con un determinado ambiente cultural.

Según Vigotsky, la interacción del sujeto con el mundo se establece por la mediación que realizan otros sujetos, del mismo modo que el desarrollo no es un proceso espontáneo de maduración, el aprendizaje no es sólo el fruto de la interacción entre el individuo y el medio; la relación que se da en el aprendizaje es esencial para la definición de ese proceso, que nunca tiene lugar en el individuo aislado. Para Vigotsky, el desarrollo de la persona sigue al aprendizaje, que posibilita el área de desarrollo potencial con ayuda de la mediación social e instrumental. Según él, el individuo se sitúa en la zona de desarrollo actual o real (ZDR) y evoluciona hasta alcanzar la zona de desarrollo próximo o potencial (ZDP), que es la zona inmediata a la interior. Esta zona de desarrollo próximo no puede ser alcanzada sino a través de un ejercicio o acción que el sujeto puede realizar solo, pero le es más fácil y seguro hacerlo si un adulto, u otro niño más desarrollado, le prestan su ZDR, es decir, esos elementos poco a poco permitirán que el sujeto domine la nueva ZDP y se vuelva entonces ZDR.

2.8.2. Teoría del Desarrollo Moral de Piaget.

- a. Moral de la obligación.** Los niños perciben a todos los adultos como superiores; piensan generalmente en la conducta moral en términos de consecuencias antes que en términos de intenciones e identifican la buena conducta con la conformidad a las reglas de los adultos.
- b. Moral de la cooperación.** Se caracteriza por la existencia de relaciones mutuas más que unilaterales, por un reconocimiento de las reglas como convenciones racionales desarrolladas para la consecución de objetivos y por una comprensión de la moral como una función compleja de intencionalidad y consecuencias.

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

3. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS.

- A. ALUMNO:** Es el agente fundamental del proceso educativo, es quien recibe la formación integral a través del docente en primer lugar, y de la comunidad educativa en forma general.
- B. APRENDIZAJE:** Es un proceso interno de construcción o reconstrucción activa de representaciones significativas de la realidad, que las personas realizan en interacción con los demás y con su entorno sociocultural.
- C. EDUCACIÓN:** En la Ley General de Educación 28044 se conceptúa a la educación como “Un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad”.
- D. ENSEÑANZA:** Es un proceso intencional de mediación en que los docentes generan situaciones favorables para que los alumnos desarrollen sus propios aprendizajes. Se trata de brindar oportunidades para el desarrollo de capacidades, sentimientos y valores, propiciando la reflexión y el aprendizaje metacognitivo.
- E. JUEGO:** Para Makarenko, citado por Crisólogo A. (1999): “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas

habilidades e ideas, entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. (p.254)

- F. SOCIALIZACIÓN:** Proceso a través del cual una persona adquiere sensibilidad ante los estímulos sociales, es decir, ante las presiones y obligaciones de la vida grupal, y aprende a armonizarlas y a comportarse como otros en su grupo o cultura.
- G. DESARRAIGARSE:** Acentuarse quitarse definitivamente un dolor, un vicio o una pena desarraigarse las malas costumbres, perder u olvidar las propias raíces Emigrar implica desarraigarse.
- H. MISTICISMO:** La mística (del verbo griego myein, «encerrar», de donde mystikós, «cerrado, arcano o misterioso») designa un tipo de experiencia muy difícil de alcanzar en que se llega al grado máximo de unión del alma humana a lo Sagrado durante la existencia terrenal. Se da en las religiones monoteístas (zoroastrismo, judaísmo, cristianismo, islam), así como en algunas politeístas (hinduismo); algo parecido también se muestra en religiones que más bien son filosofías, como el budismo, donde se identifica con un grado máximo de perfección y conocimiento.
- I. CRITICIDAD:** Podemos definir criticidad como la capacidad que tiene el hombre para hacer conscientemente afirmaciones verdaderas cayendo en cuenta de que porque las hace, de los límites de estas afirmaciones.
- J. PENSAMIENTO ABSTRACTO:** El pensamiento abstracto supone la capacidad de asumir un marco mental de forma voluntaria. Esto implica la posibilidad de cambiar, a voluntad, de una situación a otra, de descomponer el todo en partes y de analizar de forma simultánea distintos aspectos de una misma realidad.
- K. INTERDEPENDENCIA:** La interdependencia es la dinámica de ser mutuamente responsable y de compartir un conjunto común de principios con otros.
- L. CAPACIDAD LÚDICA:** Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El concepto de la lúdica, se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir

diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar.

M. ESTRATEGIA DIDÁCTICA: Es la planificación del proceso de enseñanzaaprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

N. ESTÍMULO: La noción de estímulo está vinculada al verbo estimular, que significa provocar la concreción de algo o dar inicio a una actividad, labor, operación o función. Por ejemplo, un estímulo económico constituye una motivación extra para quien trabaja; un estímulo sonoro, como ser el disparo de un arma de fuego, puede señalar el comienzo de una competencia.

O. MOTIVACIÓN: Es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción. Se trata de un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona.

P. IDENTIFICACIÓN: La identificación está vinculada a la identidad, que es el conjunto de los rasgos propios de un sujeto o de una comunidad. Dichos rasgos caracterizan al individuo o al grupo frente a los demás. Para la psicología, la identificación es la imagen consistente del sujeto sobre sí mismo, formada por las habilidades, creencias, etc. Esta imagen se construye a lo largo de toda la vida.

Q. METACOGNICIÓN: Manera de aprender a razonar sobre el propio razonamiento, aplicación del pensamiento al acto de pensar, aprender a aprender, es mejorar las actividades y las tareas intelectuales que uno lleva a cabo usando la reflexión para orientarlas y asegurarse una buena ejecución.

Capacidad del individuo para trascender y re-aplicar su propio conocimiento.
(Sergio Barrón)

R. INTERACCIÓN SOCIAL: La conducta social depende de la influencia de otros individuos y la interacción social es una de las claves de este proceso. La interacción social puede ser concebida como una secuencia de relaciones estímulo-respuesta.

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS CIENTÍFICA

1. FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

1.1. Hipótesis general.

La aplicación del “Juego Recreativo” como estrategia didáctica produce efectos positivos en el mejoramiento del nivel de socialización, en el Área de Personal Social, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301 - Cutervo–Cajamarca, Año 2015.

1.2. Sub - hipótesis.

- a) Al identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo en el año 2015, mediante el pre test se demostrará que los niños tienen un nivel bajo de socialización.
- b) Al experimentar y evaluar los juegos recreativos como estrategia didáctica, mejora el nivel de socialización, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo – Cajamarca año 2015.

- c) Los resultados del post test aplicados a los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo – Cajamarca año 2015, son más altos que los resultados del pre test.

2. SISTEMA DE VARIABLES.

2.1. Identificación de variables.

a. **Variable independiente:** “Juegos Recreativos” como estrategia didáctica.

b. **Variable dependiente:** Socialización.

c. **Variables intervinientes:**

- Sexo.
- Edad
- Procedencia.

2.2. Propuestas de indicadores. A.

Variable independiente.

Establece estrategias de comunicación para trabajar con tu equipo.	¿Te sientes bien al trabajar con tus compañeros?	Si	No
Refuerza las ideas comunicativas de tus compañeros.	¿Aceptan tus opiniones? ¿Siempre estás de acuerdo con las ideas de tus compañeros?	Si	No

“Juegos Recreativos” como estrategia didáctica.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Respuesta		Instrumento
		Interactúa con sus compañeros y compañeras en la construcción de sus aprendizajes.	construcción de los aprendizajes?	Si	No	Ficha de observación
		Asume con responsabilidad su rol asignado.	¿Conoces las normas de juego asumiendo tu rol?	Si	No	

	Juegos de roles	Se expresan con facilidad ante sus compañeros demostrando fluidez y coherencia.	¿Tienes confianza para conversar con tus compañeros?	Si	No
	Juegos sociales	Utiliza al juego para interactuar con sus compañeros.	¿Tienes muchos amigos?	Si	No
		Utiliza los juegos para desarrollar sus trabajos grupales.	¿Qué estrategias utilizas para desarrollar tus trabajos?	Si	No
		Dialoga constantemente con sus compañeros durante el desarrollo del juego.	¿Opinas sobre las normas de juego?	Si	No
		Crea un ambiente de familiaridad durante el desarrollo del juego.	¿Te sientes importante en tu grupo de juego?	Si	No
		Se expresa con fluidez y coherencia ante el plenario.	¿Te expresas con fluidez durante el desarrollo del juego?	Si	No

B. Variable dependiente.

VALORACIÓN						
Nº	Dimensiones	ITEMS	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
			0	1	2	3
1		- ¿Conversas con tus compañeros cuando juegas?				
2		- ¿Escuchas a tus compañeros cuando hablan?				
3						

	Nivel comunicativo	- ¿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	Nivel afectivo	- ¿Tienes confianza con tus compañeros al jugar?					
9		- ¿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?					
----	---	--	--	--	--	--

-**Baja (1 – 7).** El estudiante está en iniciando el desarrollo de sus niveles de socialización.

-**Media (8 – 14).** El estudiante está en camino de lograr el desarrollo de los niveles de socialización.

- **Alta (15 - 20).** El estudiante evidencia el logro del desarrollo de los niveles de socialización.

NOTA. Los calificativos obtenidos estarán en la escala vigesimal por cada dimensión y para la variable *socialización* se obtiene del promedio de las tres dimensiones.

3. MATRIZ DE INVESTIGACIÓN.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Marco teórico	Variables	Población y Muestra	Instrumento	Técnicas y análisis de datos
¿Qué efectos produce la aplicación del “Juego Recreativo” como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301- Cutervo Cajamarca año 2015?	Objetivo General. Determinar los efectos de la aplicación de juegos recreativos como estrategia para mejorar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301-	Hipótesis General. La aplicación del “Juego Recreativo” como estrategia didáctica produce efectos positivos en el mejoramiento del nivel de socialización, en el Área de Personal Social, en los niños y	1. ¿QUÉ ES EL JUEGO? 1.1. Características. 1.2. Valor educativo del juego. 1.3. Reglas del juego. 1.4. Tipos de juego. 2. ¿Qué son las estrategias didácticas? 2.1. Didáctica de la enseñanza de los juegos 3. Juegos recreativos.	Variable Independiente: Juegos recreativos. Indicadores: Juegos de roles. - Interactúa con sus compañeros y compañeras en la construcción de sus aprendizajes. - Asume con responsabilidad su rol asignado.	• Población Está constituida por los 74 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 301 de la ciudad de Cutervo. • Muestra Está constituida por los 21 niños y niñas de 5 años de edad de la sección “Amigo de	Ficha de observación: Este instrumento permite verificar los procedimientos y actitudes de los niños y niñas durante el uso de las estrategias activas. El test: Es una técnica que sirve	• Cuadros □ Tablas. • Gráficos • Media aritmética.

	Cutervo – Cajamarca año	niñas de 5 años de la I.E.I N° 301 -				para determinar un carácter físico o mental de un	
--	----------------------------	--	--	--	--	---	--

				<ul style="list-style-type: none"> - Establece estrategias de comunicación para trabajar en equipo. - Refuerza las ideas 	<p>Verdad” de la I.E.I</p> <p>Nº 301 de la ciudad de Cutervo.</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

	<p>2015.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo – Cajamarca año 2015, mediante el pre test y post test.</p> <p>Experimentar y evaluar los</p>	<p>Cutervo– Cajamarca, Año 2015.</p> <p>Sub - hipótesis.</p> <p>Al identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo en el año 2015, mediante el pre test se demostrará que los niños tienen un nivel bajo de socialización.</p>	<p>3.1. Concepto.</p> <p>3.2. Características del juego recreativo.</p> <p>3.3. Ejemplos de juegos recreativos.</p> <p>4. Juegos de roles.</p> <p>4.1. Concepto</p> <p>4.2. ¿En qué consiste un juego de rol?</p> <p>4.3. Aportes del juegos de roles</p> <p>4.3.1. Beneficios en la educación.</p> <p>4.3.2. Beneficios en determinadas actitudes.</p>	<p>comunicativas de sus compañeros.</p> <p>- Se expresa con facilidad ante sus compañeros demostrando fluidez y coherencia.</p> <p>Juegos sociales.</p> <p>- Utiliza al juego para interactuar con sus compañeros.</p> <p>- Utiliza el juego para desarrollar sus trabajos grupales.</p> <p>- Dialoga constantemente</p>	<p>individuo a través de examen o una prueba. En esta investigación hemos utilizado el test y post test para recoger información sobre el nivel de socialización</p>	
--	--	--	---	---	--	--

	juegos recreativos		4.3.3. Beneficios para un buen estado				
--	-----------------------	--	--	--	--	--	--

				<p>con sus compañeros durante el desarrollo del juego.</p> <p>- Se expresa con fluidez y</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>como estrategia para evaluar los juegos de roles. de salud mental. 2.4.4. Ejemplos de juegos de roles.</p> <p>nivel de recreativos como socialización, estrategia didáctica, mejora en los niños y niñas de 5 años el nivel de socialización, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301 - Cutervo – Cajamarca año 2015.</p> <p>Comparar los resultados del pre test con los del post test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301- Cutervo – Cajamarca año</p>	<p>Al experimentar los juegos de roles. de salud mental. 2.4.4. Ejemplos de juegos de roles.</p> <p>5. Juegos sociales.</p> <p>5.1. Concepto.</p> <p>5.2. Componentes de los juegos sociales.</p> <p>6. Importancia de los juegos.</p> <p>6.1. Para el desarrollo mental.</p> <p>6.2. Para la formación del carácter</p> <p>6.3. Para el cultivo de los sentimientos sociales.</p> <p>2.7. LA</p>	<p>coherencia ante el plenario.</p> <p>Variable dependiente. Socialización.</p> <p>Nivel comunicativo.</p> <p>- ¿Conversas con tus compañeros cuando juegas?</p> <p>- ¿Escuchas a tus compañeros cuando hablan?</p> <p>- ¿Respetas tu rol en el juego?</p>			
---	---	--	--	--	--

			SOCIALIZACIÓN				
--	--	--	----------------------	--	--	--	--

		5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo –		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Utilizas señales y gestos para comunicarte? - ¿Estás de acuerdo con 			
--	--	--	--	---	--	--	--

	2015.	Cajamarca año 2015, son más altos que los resultados del pre test.	<p>EN LA EDUCACIÓN</p> <p>7.1. ¿Qué es la socialización?</p> <p>7.2. Tipos de socialización.</p> <p>7.3. Desarrollo moral.</p> <p>7.4. Desarrollo social.</p> <p>7.5. La asertividad en la socialización.</p> <p>7.6. La socialización como elemento fundamental de la vida.</p> <p>7.7. Proceso de socialización del niño.</p>	<p>las reglas de juego?</p> <p>- ¿Prestas atención a las indicaciones dadas por la docente?</p> <p>- ¿Cuándo juegas sabes de que se trata el juego?</p> <p>Nivel afectivo.</p> <p>- ¿Tienes confianza con tus compañeros al jugar?</p> <p>- ¿Asumes tus responsabilidades cuando juegas?</p> <p>- ¿Aceptas a otros niños a que se integren a tu</p>			
--	-------	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

				grupo?			
--	--	--	--	--------	--	--	--

			<p>7.8. Dificultades en la socialización del niño.</p> <p>8. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN</p> <p>8.1. Teoría Sociocultural de Vigotsky.</p> <p>8.2. Teoría del Desarrollo Moral de Piaget.</p> <p>3. Definición de términos.</p>	<p>- ¿Eres jefe de grupo?</p> <p>- ¿Muestras tus habilidades al jugar?</p> <p>- ¿Dialogas con tus compañeros de lo que te gusta o no te gusta?</p> <p>- ¿Juegas con todos tus compañeros?</p> <p>Nivel asertivo.</p> <p>¿Aceptas opiniones de tus compañeros al jugar?</p> <p>- ¿Eliges grupos de juego con facilidad?</p>			
--	--	--	---	---	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none">- ¿Te sientes contento en tu grupo?- ¿Te sientes contento al jugar con nuevos			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>amigos?</p> <p>¿Expresas libremente lo que sientes al jugar?</p> <p>¿Te molestan cuando pierdes al jugar?</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

CAPITULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.

1.1. Nivel de investigación científica.

El estudio concretizado se ubica en el nivel cuasi – experimental porque los sujetos no se asignan al azar ni se emparejan sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento: Son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se forman fueron independientes o aparte del experimento).

1.2. Tipo de investigación científica.

La investigación a realizar es de tipo cuantitativo, porque tiene como propósito cuantificar los resultados de los efectos que propiciara la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización.

2. DISEÑO DE PRUEBA DE HIPÓTESIS:

El diseño es cuasi experimental con un solo grupo.

GRUPO	PRE- TEST	EXPERIMENTO	POST -TEST	COMPARACIÓN
G _E	O ₁	X	O ₂	O ₁ - O ₂
G _C	O ₃	--	O ₄	O ₃ - O ₄

DONDE:

GE: Grupo experimental.

GC: Grupo de control O₁: Pre test.

X: Experimento.

O₂: Post test.

O₁ – O₂: Comparación entre resultados de pre y post test.

O₃: Pre-test.

-- : ausencia de variable.

O₄: Post-test.

O₃ – O₄: Comparación entre resultados de pre y post test.

3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.

1.1. Universo poblacional.

Está constituida por los 74 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 301 de la ciudad de Cutervo. Representado por el siguiente cuadro.

POBLACIÓN	SECCIONES	CANTIDAD	TOTAL	%
Niños y niñas de 5 años de la I. E. I N°301 de la ciudad de Cutervo.	❖ Amigos de verdad.	21	74	100
	❖ Estrellitas del mañana.	26		
	❖ Estrellitas del mañana.	27		

1.2. Muestra de estudio.

Está constituida por los 21 niños y niñas de 5 años de edad de la sección “Amigo de Verdad” de la I.E.I N° 301 de la ciudad de Cutervo.

POBLACIÓN	CANTIDAD	%
Niños de 5 años de la sección “Amigos de Verdad” I.E. N° 301 – Cutervo	21	28.378 %

4. TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

Las técnicas empleadas en la investigación son:

4.1. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.

Ocrospoma, K. & Ocrospoma, V. (2004), sostienen que las técnicas son “Conjunto de reglas, actos coordinados, procesos y operaciones definidas para realizar eficazmente una actividad o tarea concreta” (p.274).

Para Abanto, W. (2012), las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos. Las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga, porqué, para qué y cómo se investiga. Las técnicas pueden ser: La observación, la entrevista, el análisis de documentos, escalas para medir actitudes, la experimentación y la encuesta. (p.44)

Las técnicas utilizadas en la presente investigación son:

a) La observación.

Benguría, S., Martín, B., Valdés, M., Pastellides, P. y Gómez, L.

(2010), la observación es “un procedimiento por el cual recogemos información para la investigación; es el acto de mirar algo sin modificarlo con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones sobre ello”. (p. 10)

Esta técnica nos permitirá ir registrando a cada estudiante sus procedimientos y actitudes durante el desarrollo de la actividad lúdica como variable manipulable y verificar como cada estudiante va desarrollando su socialización durante el desarrollo de cada una de las actividades de aprendizaje.

b) El test:

Es una técnica que sirve para determinar un carácter físico o mental de un individuo a través de examen o una prueba. En esta investigación hemos utilizado el test y post test para recoger información sobre el nivel de socialización.

4.2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

a) La ficha de observación:

Es un documento que consiste en observar detenidamente al fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. Se utiliza para describir los aspectos más resaltantes de la investigación.

b) Hoja de test.

Formulario que contiene una serie de ítems para determinar el nivel socialización, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301-Cutervo.

c) Escala valorativa sumatoria.

Para Murillo, J. (s. f.), la escala valorativa sumatoria “es útil para obtener una jerarquía de objetos, personas, grupos, procesos, roles, ocupaciones, valores, etc. en una cierta propiedad o variable. Esa propiedad o variable puede ser el prestigio, la simpatía, la eficacia, etc.” (p. 10)

Se aplicó para determinar la influencia significativa que produce la aplicación del juego recreativo en el desarrollo de los niveles de socialización del grupo de estudio.

5. PROCESAMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

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

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

6. TÉCNICAS PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:

Emplearemos las técnicas de las estadísticas.

a) **Cuadros o tablas:** Para presentar la distribución de las frecuencias simples, porcentuales y la media aritmética en datos paralelos en el pre y post test o en el grupo de control y experimento.

b) **Gráficos:** Para representar los datos procesados se utilizan líneas y polígonos de frecuencia.

c) **Medidas de tendencia central:** Para el análisis de los datos obtenidos se utilizará los siguientes estadísticos:

- **Media aritmética (\bar{X}):** Es el puntaje que equilibra una distribución o que corresponde a la suma de todos los puntajes y dividido entre el número de sujetos.
- **Mediana (Me):** Es la distribución que contiene el 50% de casos por debajo y el 50% de casos por encima de dicho puntaje en otros casos este porcentaje le corresponde con el porcentual 50%.
- **Moda (Mo):** Es la que presenta en una distribución la mayor frecuencia que otros puntajes.

d) **Medida de dispersión o variabilidad:** Para el análisis de los datos obtenidos se utilizará los siguientes estadísticos:

- **Desviación estándar:** Es una de las medidas de dispersión más confiable. Están basadas en los valores numéricos de todos los puntajes. Se utilizara para calcular la forma como se han distribuido los datos respecto a la media aritmética.
- **Coefficiente de variación:**

Es una medida de dispersión útil para comparar dispersiones a escalas distintas pues es una medida invariante ante cambios de escala. Uno de sus usos más comunes es para expresar la desviación estándar como porcentaje de la media aritmética, mostrando una mejor interpretación porcentual del grado de variabilidad que la desviación típica o estándar.

e) **Medidas de la contratación de hipótesis:** Para la prueba de hipótesis se empleará t student para muestras relacionadas.

- **Prueba t de student para muestras relacionadas.** Es una prueba estadística para evaluar al mismo grupo en dos o varios momentos (pre y post test), si estos difieren entre sí, de manera significativa respecto a la media de las diferencias.

CAPÍTULO V: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

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

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

Tabla N° 1

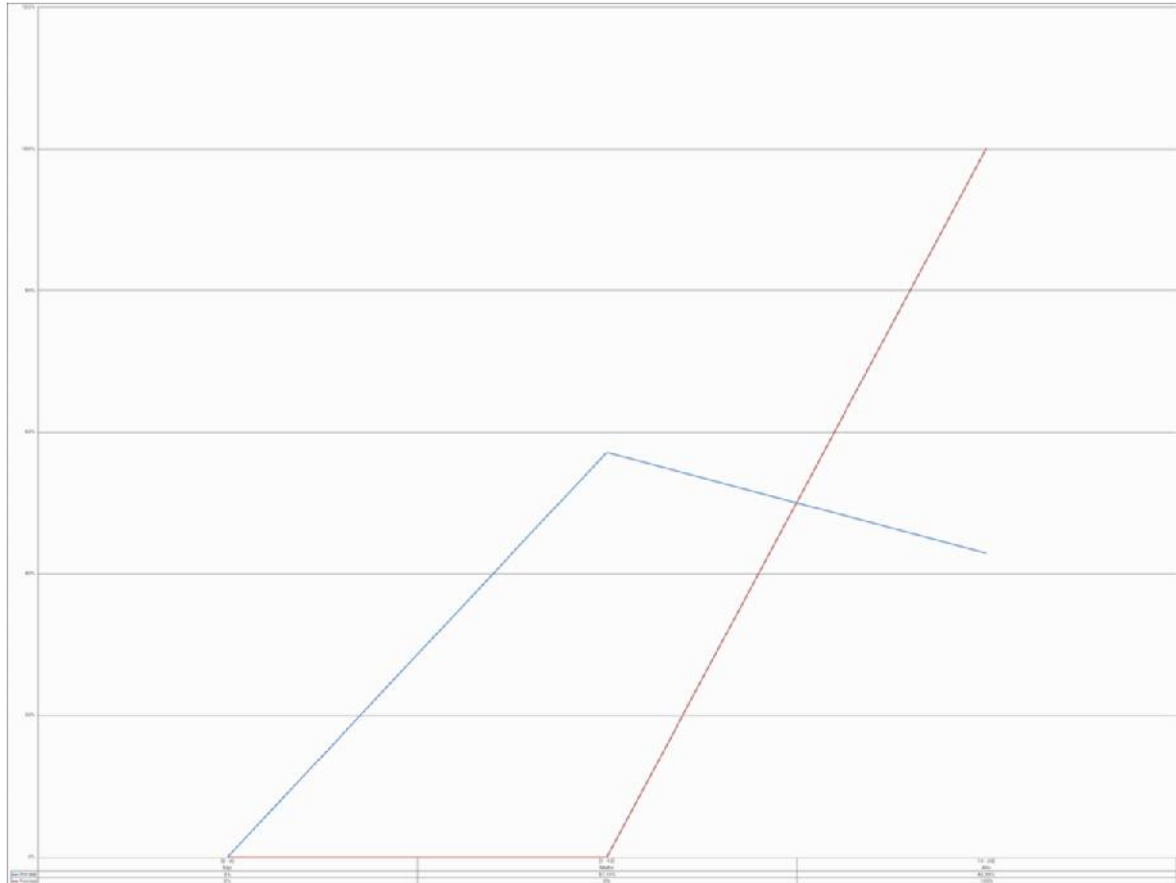
Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

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 “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo año 2015

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 “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015



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

“Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015, se observa que:

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

Interpretación

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

Tabla N° 2

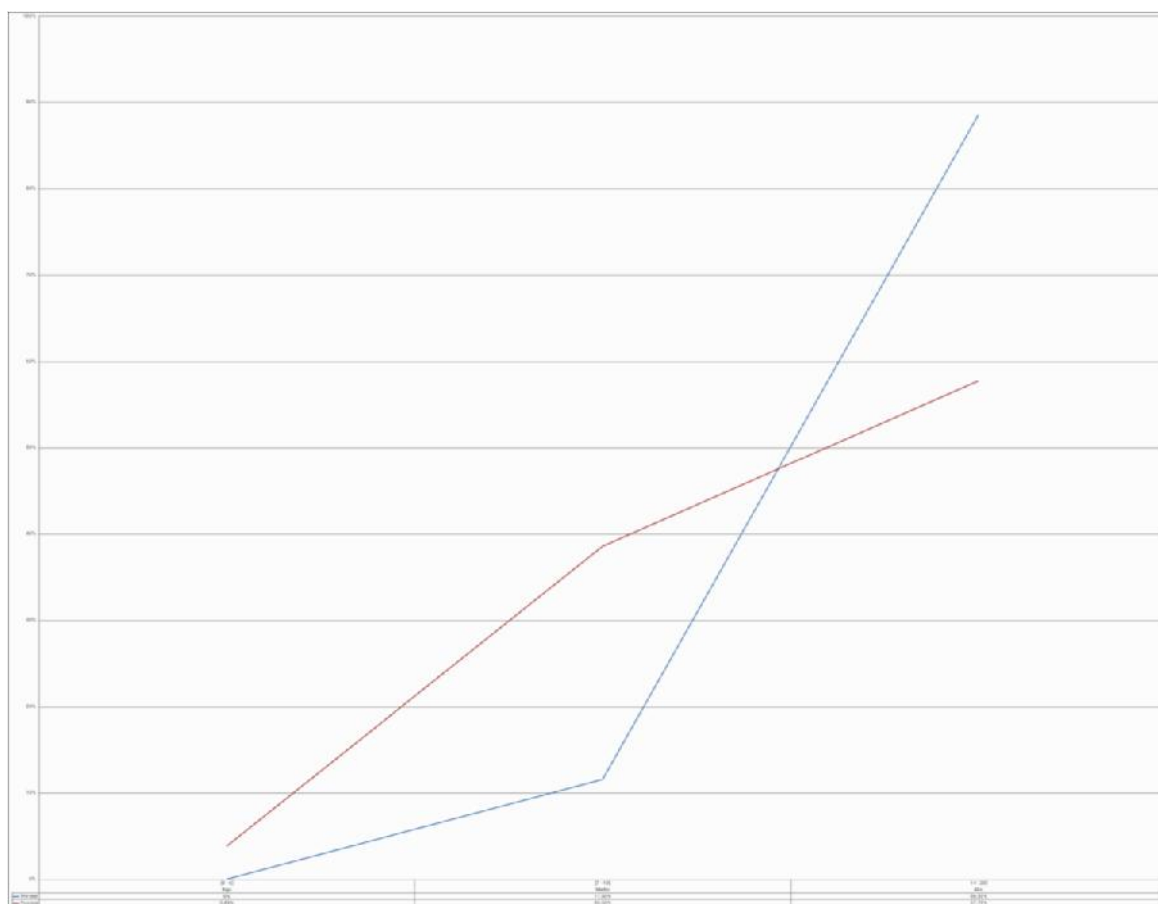
Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	f _i	%	f _i	%
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 “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

Gráfico N° 2

Distribución del nivel comunicativo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015



Fuente: Tabla N° 2

Análisis

Según la Tabla N° 2 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

“Estrellitas del Mañana”(Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015, se observa que:

- ✓ En el pre test, ningún niño tiene nivel comunicativo de socialización bajo. En el pos test, sólo 1 niño (3,8%) tiene dicho nivel.
- ✓ En el pre test, 3 niños (11,5%) tienen nivel comunicativo de socialización medio. En el pos test, 10 niños (38,5%) alcanzaron el nivel medio.
- ✓ En el pre test, 23 niños (88,5) tienen nivel comunicativo de socialización alto. En el pos test, 15 niños (57,7%) alcanzaron el nivel alto.

Interpretación

- ✓ En el pre test, la mayoría de niños poseen un nivel comunicativo de socialización alto.
- ✓ En el pos test, la mayoría de niños poseen un nivel comunicativo de socialización alto.
- ✓ Por lo tanto, de lo observado se concluye que no habiendo aplicado los juegos recreativos como estrategia técnica en el grupo de control, sin embargo ha disminuido el porcentaje de niños con un nivel alto de comunicación de socialización.

Tabla N° 3

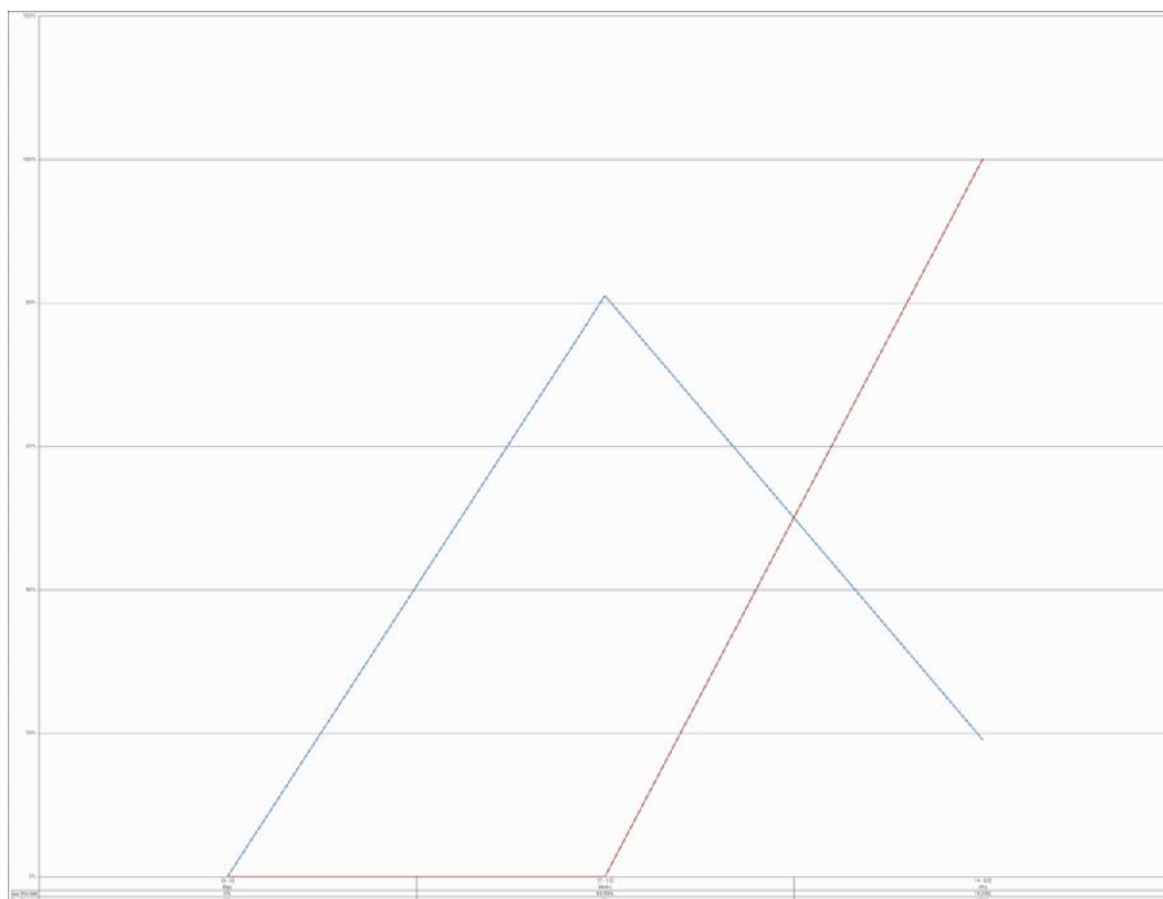
Distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

ESCALA DE VALORES		PRE TEST		POS TEST	
NIVEL	PUNTAJE	f _i	%	f _i	%
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 “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015

Gráfico N° 3

Distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015.



Fuente: Tabla N°3

Análisis

Según la Tabla N° 3 referente a la distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección

“Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015, se observa que:

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

Interpretación

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

Tabla N° 4

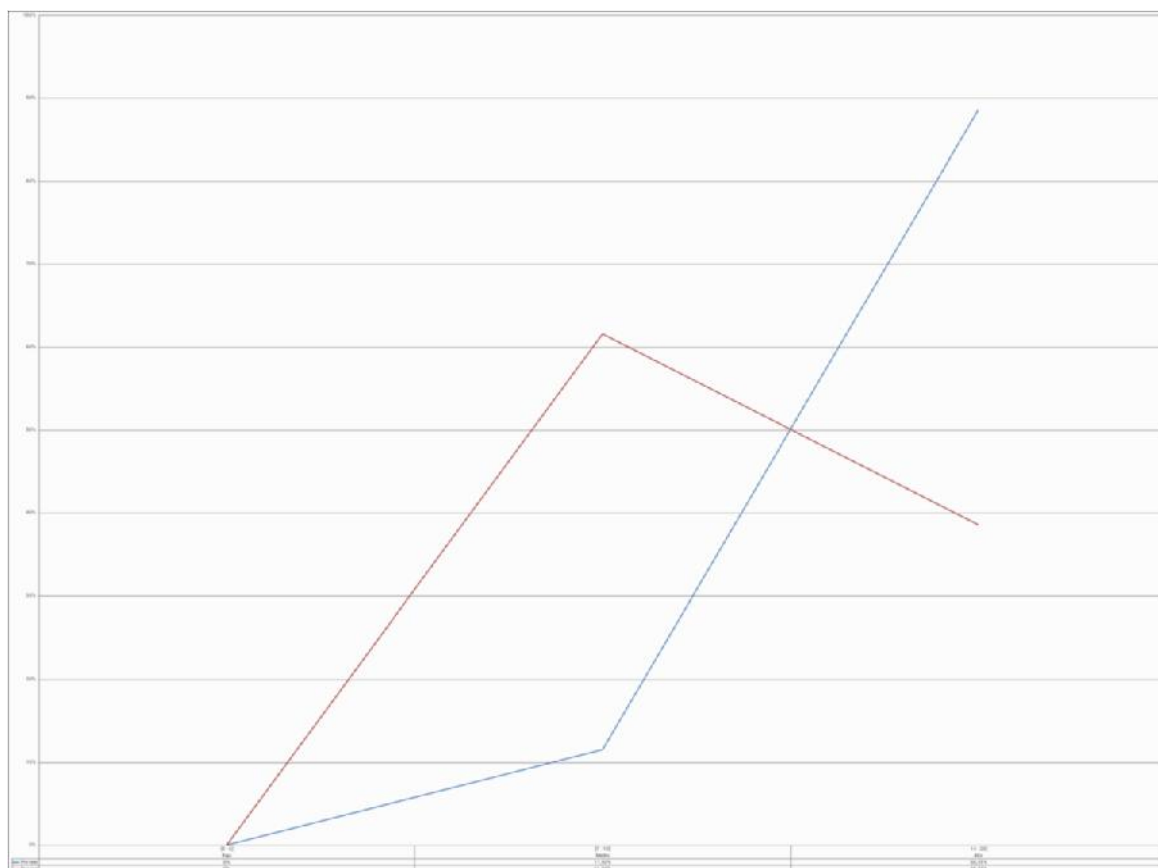
Distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015.

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 “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

Gráfico N° 4

Distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015



Fuente: Tabla N° 4

Análisis.

Según la Tabla N° 4 referente a la distribución del nivel afectivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del Futuro”(Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015, se observa que:

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

Interpretación

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

Tabla N° 5

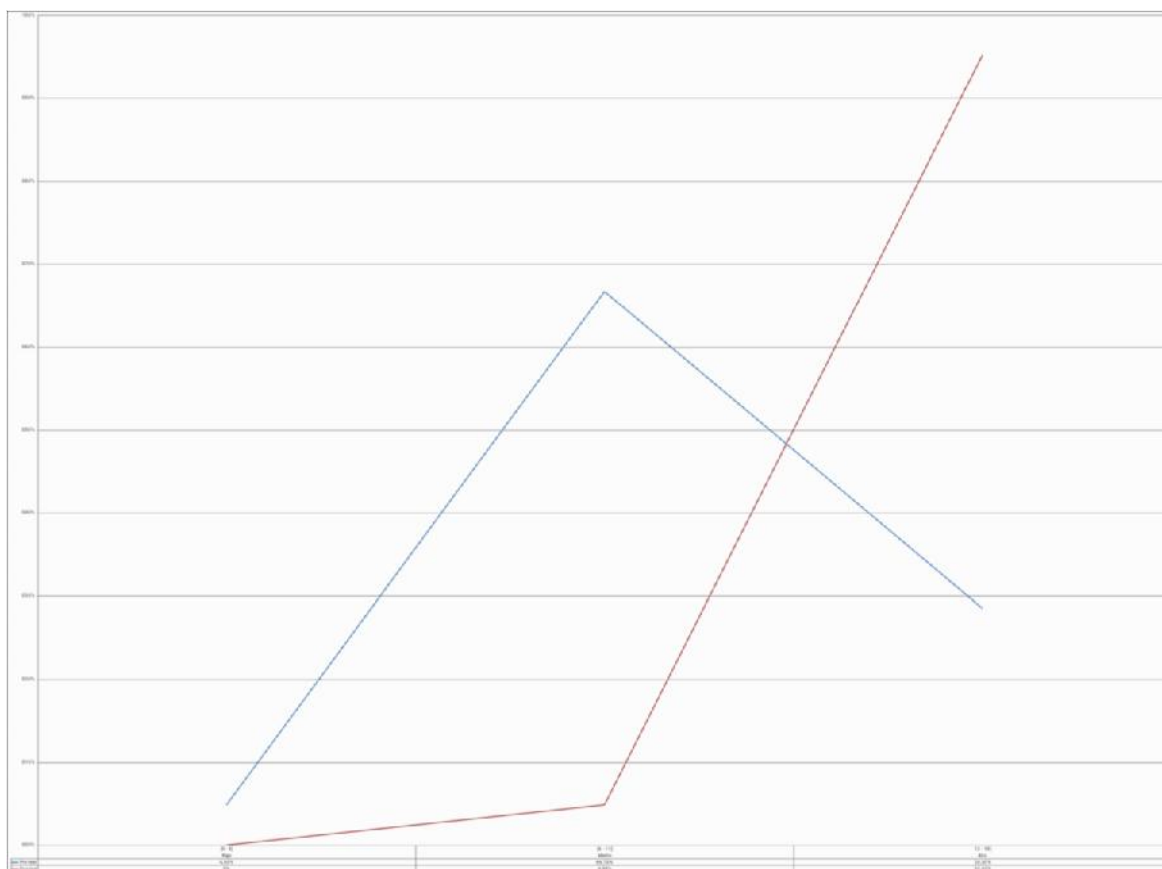
Distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

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 “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015

Gráfico N° 5

Distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015



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

“Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015, 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 N° 6

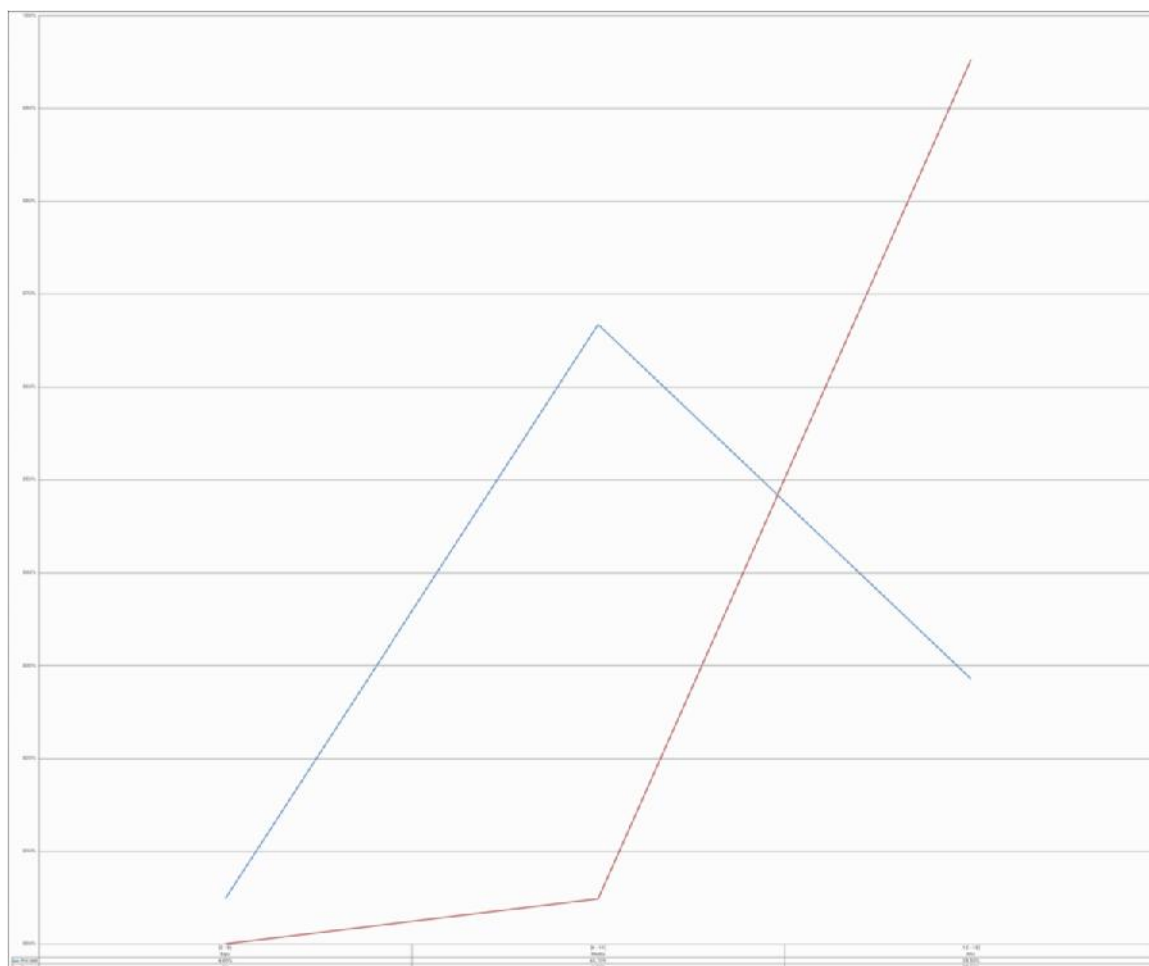
Distribución del nivel asertivo de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del Mañana” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

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 “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015

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 “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015.



Fuente: Tabla N°6

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

“Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015, se observa que:

- ✓ En el pre test, 1 (4,8%) niño 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 N° 7

Distribución del nivel de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del

Futuro” (Grupo de Control) y sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015.

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 “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015

Gráfico N° 7.1

Distribución del nivel de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015



Fuente: Tabla N°7

Análisis.

En la Tabla N° 7 referente a la distribución del nivel de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años de la IEI N°301, Cutervo año 2015, se observa que:

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

Interpretación.

- ✓ En el grupo de control, en el pre test una mayoría tiene nivel alto de socialización. En cambio, en el pos test una mayoría tiene nivel bajo de socialización
- ✓ En el grupo de experimento, en el pre test una mayoría tiene nivel medio de socialización. En cambio, en el pos test la totalidad de niños tienen nivel alto de socialización.
- ✓ En consecuencia, se concluye que la aplicación de juegos recreativos como estrategia técnica en el grupo de experimento mejoró el nivel de socialización de los niños.

Gráfico N° 7.2

Distribución del nivel de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015



Fuente: Tabla N°7

Tabla N° 8

Estadísticos descriptivos del nivel de socialización (comunicativo, afectivo, asertivo) y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años sección

“Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y sección “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la I.E.I N°301, Cutervo 2015

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

Fuente: Pre test y pos test aplicado a los niños de 5 años sección “Estrellitas del Futuro” (Grupo de Control) y “Amigos de Verdad” (Grupo de Experimento) de la IEI N°301, Cutervo año 2015

Análisis.

En la Tabla N° 8 referente a los estadísticos descriptivos del nivel de socialización y comparación entre el pre test y pos test de los niños de 5 años de la IEI N°301, Cutervo año 2015, se observa que:

- ✓ De 26 niños del Grupo de Control, en el pre test alcanzaron un promedio de 45,3 puntos que corresponde a un nivel alto de socialización; una desviación estándar de 8,6 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 18,98 %. Por otro lado, en el pos test alcanzaron un promedio de 34,2 puntos correspondiente a un nivel medio de socialización; una desviación estándar de 8,6 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 25,15 %.
- ✓ De 21 niños del Grupo de Experimento, en el pre test alcanzaron un promedio de 29,5 puntos que corresponde a un nivel medio de socialización; una desviación estándar de 6,2 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 21,02 %. En cambio, en el pos test obtuvieron un promedio de 50 puntos; una desviación estándar de 0 puntos con respecto a la media; y un coeficiente de variación de 0 %.

Interpretación.

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

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

1. CONCLUSIONES

- A. Antes de la aplicación de los juegos recreativos en el grupo de experimento de los niños de 5 años de la I.E.I N° 301 se logró identificar mediante el pre test un nivel medio de socialización; y luego de la aplicación de los juegos recreativos se determinó un nivel alto de socialización.

- B. Con la aplicación de juegos recreativos como estrategia permitió mejorar el nivel de socialización de niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 301, Cutervo en el año 2015, en el área de Personal Social. Esto se evidencia por el promedio alcanzado de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test del grupo de experimento.
- C. Al concluir la investigación y comparar los resultados del pre test con los del post test se encontró diferencias estadísticas entre los resultados obtenidos antes y después del tratamiento del grupo experimental, donde se observa que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test.

2. SUGERENCIAS Y/O RECOMENDACIONES

- A. A la Directora de la I.E.I. N° 301 de la ciudad de Cutervo, y a las docentes de dicha Institución sugerimos aplicar los juegos recreativos como estrategia en las sesiones de aprendizaje del Área de Personal Social, para mejorar el nivel de socialización de los niños y niñas de Educación Inicial.
- B. A las profesoras de cada una de las Instituciones de Educación Inicial del distrito y provincia de Cutervo tener en cuenta durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje del área de Personal Social los juegos recreativos, para fortalecer y lograr en los niños y niñas mejores niveles de socialización.
- C. A las autoridades de educación, a través de políticas educativas, deben fomentar actividades de capacitación en diseño y aplicación de estrategias de juegos recreativos para incrementar en los niños de pre escolar sus niveles de socialización.

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 Grande-Chugur-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 Kohlbertg: 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. Ocrospoma, K., & Ocrospoma, 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 recreativos como estrategia 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° 301 - Cutervo – Cajamarca en el año 2015.

II. **RESPONSABLES:** Estudiantes del X semestre de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras”- 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	ITEMS	VALORACIÓN
----	-------	------------

	Dimensi ones		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	PUN AJ
			0	1	2	3	
1	Norma	- ¿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	Norma afectiva	- ¿Tienes confianza con tus compañeros al jugar?					
9		- ¿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	Norma asertiva	- ¿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?					

DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES:

1.1 Institución : N° 301
Educativa
1.2 Directora : Prof. Rocío Paz Castro
1.3 Área : Personal Social
1.4 Sección : 5 años
1.5 Docente De Aula : Prof. Gloria María Guevara Sánchez **1.6 Docente Observador**
: Prof. Gloria María Guevara Sánchez.
1.7 Docente Practicante : María Isela Requejo Días

II. DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Unidad : N° 7
2.2 Nombre de la Unidad
2.3 Título de Sesión de Aprendizaje : El gato y el ratón.
2.4 Fecha : 18 de septiembre del 2015
2.5 Duración : 90 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

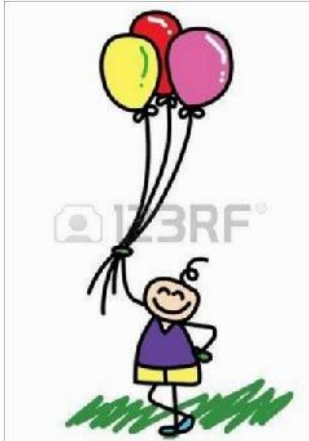
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES 5 AÑOS
Persona Social	PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO. Participa en actividades físicas variadas de manera libre desarrollando su creatividad a través de los juegos modificados. Interactúa con su entorno, los objetos y las personas que los rodean a través del respeto por las normas y las singularidades de sus compañeros a través de los juegos motores.	<input type="checkbox"/> Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros,	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.



		diversas actividades físicas.	
Comunicación	COMPRENDE TEXTOS ORALES Comprende textos sobre temas diversos, identificando información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información en una situación comunicativa. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto.	<input type="checkbox"/> Escucha activamente diversos textos orales.	 Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.
	SE EXPRESA ORALMENTE Organiza sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	<input type="checkbox"/> Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Interviene para aportar en torno al tema de conversación.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
----------	---------------------------	----------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Entonaré a los niños y niñas la canción “Las hojitas de los árboles” (ANEXO 1), logrando despertar el interés en cada uno, luego se les hará las siguientes interrogantes: • Saberes previos: ¿Cómo se llamó la canción?, ¿De qué trató la canción? ¿Qué se caía de los árboles? ¿y qué les hizo que se hagan?, etc. • Conflicto cognitivo: Posteriormente se les preguntará a los niños y niñas ¿El gato será un animal salvaje? • Declaración del tema: lo que vamos a hacer el día de hoy niños y -niñas es: “El gato y el ratón” 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Estí mulo verbal.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Explicaré a los niños y niñas en que consiste el juego, el cual servirá para relacionarse entre ellos, beneficia su socialización, su desarrollo físico motor. (ANEXO 2) • Juntos con los niños y niñas establecemos las reglas para salir fuera del aula. • Invitaré a los niños y niñas a salir a fuera para realizar el juego. • Desarrollaré el juego con los niños y niñas, cambiando a los personajes entre los niños. • Finalizado el juego se les pedirá a los niños y niñas que pasen a su aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Estí mulo verbal. ○ RR.H H 
Conclusión	<p>□ Los niños y niñas narrarán sus experiencias obtenidas durante el juego.</p>	

V. BIBLIOGRAFÍA: □ Rutas de aprendizaje

- Google.



VI. ANEXOS



ANEXO 1

Las hojitas de los árboles

*Las hojitas, las hojitas
De los árboles se caen viene el viento los levanta
y los hace zapatear.*

*Las hojitas, las hojitas
De los árboles se caen viene el viento los levanta
y los hace silbar.*

*Las hojitas, las hojitas
De los árboles se caen viene el viento los levanta
y los hace sentar.*





ANEXO 2

Juego “El gato y el ratón...”

□ *Material:* Sin material

- *Edad:* 4 años a más.
- *Desarrollo:* se designa a un jugador para que sea el gato y otro el ratón.

Los demás forman un círculo alrededor de ratón tomándose de las manos para que el gato que de afuera.

El gato pide queso al ratón, el ratón le da. El gato vuelve a pedirle queso al ratón y el ratón no quiere darle.

El gato se enoja y empieza a perseguirle, tratando de entrar dentro del círculo.

Los demás niños que son la casita defienden al ratón y tratan de entorpecer las entradas y salidas del gato.





DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa : N° 301

1.2. Directora : Prof. Rocío Paz Castro

1.3. Área : Personal Social

1.4 Sección : 5 años

1.6 Docente Observador: Prof. Gloria María Guevara Sánchez.

1.7 Docente Practicante : Gonzáles Huamán Julia Jhanet

II.

DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1.Unidad

: N° 7

2.2.Nombre de la Unidad

: "¡Qué Bella Naturaleza!"

2.3.Título de Sesión de Aprendizaje: Juego Del Zapato.

2.4.Fecha

: 22 de septiembre del 2015

2.5.Duración

: 90 minutos



III.

APRENDIZAJES ESPERADOS

1.5 Docente De Aula : Prof. Gloria María Guevara Sánchez

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES 5 AÑOS
	PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO.		Propone y participa en juegos grupales,

	Participa en actividades físicas variadas de manera libre desarrollando su creatividad a través de los juegos modificados. Interactúa con su entorno, los objetos y las personas que los rodean a través del respeto por las normas y las singularidades de sus compañeros a través de los juegos motores.	□ Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.
	<p>COMPRENDE TEXTOS ORALES</p> <p>Comprende textos sobre temas diversos, identificando información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información en una situación comunicativa. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto.</p>	□ Escucha Activamente diversos textos orales.	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.
	<p>SE EXPRESA ORALMENTE</p> <p>Organiza sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>	□ Interactúa colaborativa mente manteniendo el hilo temático	Interviene para aportar en torno al tema de conversación.




IV. SECUENCIA DIDACTICA

PROCESOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS
----------	---------------------------	----------

V. BIBLIOGRAFÍA: □ Rutas de aprendizaje

□ Google.

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Narraré a los niños y niñas el cuento “Adiós a la ley de la selva: el león” (ANEXO 1), logrando despertar el interés en cada uno, luego se les hará las siguientes interrogantes: • Saberes previos: ¿Cómo se llamó el cuento?, ¿De qué trató el cuento? ¿Cuántos leones habían? ¿Qué pasó con el primer león? ¿Y con el segundo león? ¿Cuál de los tres leones se quedó como el rey de la selva?, etc. • Conflicto cognitivo: Posteriormente se les preguntará a los niños y niñas ¿El león vive en la sierra? • Declaración del tema: lo que vamos a hacer el día de hoy niños y niñas es: “Juego del zapato” 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Estí mulo verbal.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicaré a los niños y niñas en que consiste el juego, el cual servirá para relacionarse entre ellos, beneficia su unión grupal, su desarrollo físico motor. (ANEXO 2) • Juntos con los niños y niñas establecemos las reglas para salir fuera del aula. • Invitaré a los niños y niñas a salir a fuera para realizar el juego. • Desarrollaré el juego con los niños y niñas, incorporando nuevas reglas al juego que los niños y niñas propongan. • Finalizado el juego se les pedirá a los niños y niñas que pasen a su aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Estí mulo verbal. ○ Zapa to. ○ RR.H H

<p><i>Conclusión</i></p>	<p>□ Los niños y niñas narrarán sus experiencias obtenidas durante el juego.</p>	
--------------------------	--	---

ANEXO 1

Adiós a la ley de la

selva: el león



Iba un joven león por la selva pensando que había llegado su hora.

de convertirse en rey, cuando encontró un león malherido. Aún se podía ver que había sido un león fuerte y poderoso.

-¿Qué te ha sucedido, amigo león?- preguntó mientras trataba de socorrerlo.

El león herido le contó su historia.

-Cuando llegó el momento de convertirme en el rey de la selva,

decidí demostrar a todos mi fuerza y mi poder, para que me temiesen y respetasen. Así que asusté y amenacé a cuantos

animales pequeños me encontré. La fama de mi fiereza era tal que hasta los animales más grandes me temían y obedecían como rey. Pero entonces otros leones quisieron mi reino, y así pasé de golpear de vez en cuando a pobres animalitos a tener que enfrentarme a menudo con grandes leones. Gané muchos combates, pero ayer llegó un león más grande y fuerte que yo y me derrotó, dejándome al borde de la muerte y quedándose con mi reino. Y aquí estoy,

esperando que me llegue la muerte sin un solo animal al que le importe lo suficiente como para hacerme compañía.

111

El joven león se quedó para acompañarlo y curar sus heridas antes de proseguir su camino. Cuando al fin se marchó de allí, no tardó en encontrar un gigantesco león encerrado en una jaula de grandes barrotes de acero. Tuvo que haber sido muy fuerte, pero

ANEXO 1

Adiós a la ley de la

selva: el león



El león enjaulado le contó su historia.

- Cuando llegó el momento de convertirme en el rey de la selva, usé mi fuerza para vencer al anterior rey, y luego me dediqué a

demostrar a todos mi poder para ganarme su respeto. Golpeé y humillé a cuantos me llevaron la contraria, y pronto todos hacían mi voluntad. Yo pensaba que me respetaban, o incluso que me admiraban, pero solo me obedecían por miedo. Me odiaban tanto que una noche se pusieron de acuerdo para

traicionarme mientras dormía, y me atraparon en esta jaula en la que moriré de hambre, pues no tiene llaves ni puerta; y a nadie le importo lo suficiente como para traerme comida.

El joven león, después de dejar junto a la jaula comida suficiente para algún tiempo, decidió seguir su camino preguntándose qué podría hacer para llegar a ser rey, pues había visto que toda su fuerza y fiereza no les habían servido de nada a los otros dos leones. Andaba buscando una forma más inteligente de utilizar

su fuerza cuando se encontró con un enorme tigre que se divertía humillando a un pequeño ratón. Estaba claro que ese tigre era el

nuevo rey, pero decidió salir en defensa del ratoncillo.

- Déjalo tranquilo. No tienes que tratarlo así para demostrar que eres el rey.

- ¿Quieres desafiarme, leoncito? - dijo burlón y furioso el tigre. -
¿Quieres convertirte en el nuevo rey?





ANEXO 1

Adiós a la ley de la selva: el león

*Al instante el león sintió el dolor del primer
zarpazo del tigre, y comenzó una feroz pelea. Pero la
pelea apenas duró un instante, pues muchos de los
animales presentes, que querían y admiraban al
valiente león, saltaron sobre el tigre, quien sintió al*



mismo tiempo en sus carnes decenas de mordiscos, zarpazos, coces y picotazos, y solo tuvo tiempo de salir huyendo de allí malherido y avergonzado, mientras

escuchaba a lo lejos la alegría de todos al aclamar al león como rey.

Y así fue cómo el joven león encontró la mejor

manera de usar toda su fuerza y fiereza, descubriendo que sin haberlas combinado con justicia, inteligencia y valentía, nunca se habría convertido en el famoso rey, amado y respetado por todos, que llegó a ser.

ANEXO 2

Juego “El Zapato”

- *Desarrollo:* Se forma un círculo con los niños sentados en el suelo. Un niño lleva un zapato en la mano y va dando vueltas por la parte exterior del grupo, se establece una cantilena entre el niño y el grupo:
 - Grupo: -madre tengo sed
 - Niño: -bebe agua
 - Grupo: -hay una mosca
 - Niño: - bebe vinito
 - Grupo: -hay un mosquito
 - Niño: -bebe buen vino
 - Grupo: -¡ay qué bueno está! Madre, ¿cuándo vendrán los magos?
 - Niño: -a las... (Dice un número del 1 al 12)

En este instante todos los niños del grupo se tapan los ojos y empiezan a contar en voz alta hasta el número que se ha dicho. Mientras, el niño que lleva el zapato lo deja detrás de algún compañero. Al acabar de contar todos los niños miran si tienen el zapato a su espalda.



□ *Materiales:* 1 zapato

□ *Edad:* 4>

El que lo tiene se levanta y persigue a quien lo ha dejado, quien a su vez ha de sentarse, para no ser atrapado, en el lugar del perseguidor.





FICHA D

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Responsables :** Carrasco Guevara, Liliana Odalis,
Gonzales Huamán, Julia Janeth, Julca Gutiérrez, Zenaida María,
Pariatanta Goicochea, Ana Nely, Requejo Díaz, María

Isela.

2. **Área** : Personal Social

3. **Fecha** :-----

Nombre: _____

Variable	Dimensión	Ítem	Respuesta	
“Juegos Recreativos “como estrategia didáctica.	Juegos de roles	1. ¿Participas durante la clase?	Sí	No
		2. ¿Conoces las reglas de juego asumiendo lo que te toco realizar?	Sí	No
		3. ¿Te sientes bien al trabajar con tus compañeros?	Sí	No
		4. ¿Aceptan tus opiniones?	Sí	No
		5. ¿Siempre estás de acuerdo con las ideas de tus compañeros?		

		6. ¿Tienes confianza para conversar con tus compañeros?	Sí	No
	Juegos sociales	7. ¿Tienes muchos amigos?	Sí	No
		8. ¿Te gusta realizar trabajos con tus compañeros?	Sí	No
		9. ¿Opinas sobre las normas de juego?	Sí	No
		10. ¿Te sientes importante en tu grupo de juego?	Sí	No
		11. ¿Te expresas con fluidez durante el desarrollo del juego?	Sí	No

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

PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL

CUADRO Nº 1

PUNTAJE Y NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS SECCIÓN
“AMIGOS DE VERDAD” (GRUPO DE EXPERIMENTO) DE LA I.E.I Nº301,
CUTERVO 2015

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
“ESTRELLITAS DEL FUTURO” (GRUPO DE CONTROL) DE LA

I.E.I N°301, CUTERVO 2015

N°	Nivel comunicativo				Nivel afectivo				Nivel asertivo				TOTAL			
	Pre test		Pos		Pre test		Pos		Pre test		Pos		P	Niv	P	Niv
			test				test				test		r	el	o	el
	P	Niv	P	Niv	P	Niv	P	Niv	P	Niv	P	Niv	e		s	
	un	el	un	el	un	el	un	el	un	el	un	el	te		te	
	t		t		t		t		t		t		st		st	
1	9	Me	14	Alt	13	Me	11	Me	14	Alt	11	Me	3	Me	3	Me
		dia		a		dia		dia		a		dia	6	dia	6	dia
2	15	Alt	11	Me	14	Alt	12	Me	9	Me	9	Me	3	Me	3	Me
		a		dia		a		dia		dia		dia	8	dia	2	dia
3	14	Alt	12	Me	15	Alt	15	Alt	11	Me	10	Me	4	Alt	3	Me
		a		dia		a		a		dia		dia	0	a	7	dia
4	18	Alt	17	Alt	17	Alt	11	Me	11	Me	12	Alt	3	Me	4	Alt
		a		a		a		dia		dia		a	6	dia	0	a
5	18	Alt	14	Alt	16	Alt	11	Me	13	Alt	11	Me	4	Alt	3	Me
		a		a		a		dia		a		dia	7	a	6	dia
6	14	Alt	11	Me	17	Alt	14	Alt	14	Alt	10	Me	4	Alt	3	Me
		a		dia		a		a		a		dia	5	a	5	dia
7	16	Alt	11	Me	15	Alt	14	Alt	9	Me	10	Me	4	Alt	3	Me
		a		dia		a		a		dia		dia	0	a	5	dia
8	14	Alt	14	Alt	14	Alt	10	Me	12	Alt	14	Alt	4	Alt	3	Me
		a		a		a		dia		a		a	0	a	8	dia
9	16	Alt	7	Me	13	Me	12	Me	9	Me	10	Me	3	Me	2	Me
		a		dia		dia		dia		dia		dia	8	dia	9	dia
10	13	Me	6	Baj	14	Alt	9	Me	12	Alt	12	Alt	3	Me	2	Me
		dia		a		a		dia		a		a	9	dia	7	dia
11	18	Alt	17	Alt	13	Me	18	Alt	10	Me	12	Alt	4	Alt	4	Alt
		a		a		dia		a		dia		a	1	a	7	a
12	17	Alt	15	Alt	17	Alt	11	Me	11	Me	12	Alt	4	Alt	3	Me
		a		a		a		dia		dia		a	5	a	8	dia
13	18	Alt	14	Alt	14	Alt	8	Me	11	Me	12	Alt	4	Alt	3	Me
		a		a		a		dia		dia		a	3	a	4	dia
14	14	Alt	14	Alt	14	Alt	14	Alt	11	Me	12	Alt	3	Me	4	Alt
		a		a		a		a		dia		a	9	dia	0	a
15	17	Alt	11	Me	14	Alt	9	Me	10	Me	12	Alt	4	Alt	3	Me
		a		dia		a		dia		dia		a	1	a	2	dia
16	19	Alt	14	Alt	17	Alt	14	Alt	13	Alt	12	Alt	4	Alt	4	Alt
		a		a		a		a		a		a	9	a	0	a

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
	Bajo	0 - 19

Socialización	Medio	20- 39
	Alto	40- 60

DIVERSIFICA
INSTITUT"OCTAVIO
"AÑO DE LA
"APLICASUPERIOR
MATTA CIÓN
PRODUCTIVA
CIÓN CONTRERAY
DEL DE FORTALECIMI
EDUCACIÓN S"