UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO

SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA PSICOLÚDICO PARA DESARROLLAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 580/I-MX, DE LA SUCCHA, DISTRITO DE QUEROCOTILLO, PROVINCIA DE CUTERVO, DURANTE EL AÑO 2012.

TESIS

PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCION EN INVESTIGACION Y DOCENCIA.

PRESENTADO POR:

ELSA ZÁRATE BUSTAMANTE

ASESOR

DR. FELIZ LÓPEZ PAREDES

CUTERVO- PERU 2014

PROGRAMA PSICOLÚDICO PARA DESARROLLAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 580/I-MX, DE LA SUCCHA, DISTRITO DE QUEROCOTILLO, PROVINCIA DE CUTERVO, DURANTE EL AÑO 2012.

ELSA ZÁRATE BUSTAMANTE	**DR. FELIZ LÓPEZ PAREDES**
AUTORA	**ASESOR**

Presentada a la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Para Optar el Grado de: MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.

APROBADO POR:

Dr. MANUEL TAFUR MORAN	**M.Sc. PILAR FERNADEZ CELIS**
PRESIDENTE	**SECRETARIA**

M.Sc. EVERT FERNANDEZ VASQUEZ

VOCAL

CUTERVO- PERU 2014

DEDICATORIA

¡A DIOS!

Doy gracias por la fe que en él tuve para lograr el más apreciado tesoro y por todas las bondades que me otorgó durante mi preparación profesional.

MIL GRACIAS

A MIS PADRES

Por darme la vida y forjar en mí un ser de provecho en la incertidumbre de la adolescencia y rebeldía, misma que me hicieron comprender que en la vida hay que luchar para obtener las metas deseadas para salir adelante.

A MI ESPOSO

A quien agradezco su confianza y apoyo por brindarme la oportunidad de superarme profesionalmente, hoy llego a la meta que me propuse gracias a ese apoyo que deposito, en mí.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, escuela de postgrado por haberme abierto las puertas de este prestigioso templo del saber, cuna de buenos profesionales. A todos los docentes que compartieron sus conocimientos para así entregar a la sociedad lo mejor para la educación de nuestro país.

ÍNDICE

RESUMEN

INTRODUCCION

CAPITULO I : ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación 13

1.2. Evolución histórica tendencial del objeto de estudio 14

1.3. Características actuales del objeto de estudio. 19

1.4. Metodología 23

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

2.1. Base teórica 24

2.1.1. Programa Psicolúdico 24

2.1.1.1. Definición de Programas Psicolúdicos 24

2.1.1.2. Actividad Lúdica 25

2.1.1.3. Importancia de la Lúdica 35

2.1.1.4. Estrategias Lúdicas 38

2.1.1.5. Conceptualización del juego 40

2.1.1.6. Importancia del juego en la Escuela 45

2.1.1.7. El Juego en la educación de niños de nivel escolar 47

2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples 50

2.1.3. El Proceso de Socialización. 52

2.2. Bases Conceptuales 66

CAPITULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Análisis e interpretación de los datos 68

3.2. Propuesta teórica 98

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones 117

Recomendaciones 118

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 119

ANEXOS 121

RESUMEN

Se realizó el presente trabajo de investigación con el objetivo de Diseñar y Aplicar un Programa Psicolúdico para desarrollar el proceso de socialización de los niños de cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX, de la Succha, distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012.

El tipo de investigación es cuasi experimental, para medir el nivel de desarrollo del proceso de socialización de los niños, se aplicó un test antes y después de la aplicación del programa psicolúdico a una muestra de 20 estudiantes de 5 años de educación inicial.

La importancia de la presente investigación radica en que los resultados nos han permitido explicar algunos mecanismos implícitos en el proceso de socialización de los estudiantes y como están influenciando en sus actividades académicas y de esta manera tomar los correctivos necesarios. Al término de la investigación se concluyó que antes de aplicar el Programa Psicolúdico los niños de cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX, de la Succha, distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo; no desarrollaban adecuadamente el proceso de socialización. Sin embargo con la aplicación del Programa Psicolúdico, se mejoró significativamente el proceso de socialización; es decir, se comprobó la eficacia del programa.

Palabras clave: Psicolúdico, socialización.

ABSTRACT

The present research was carried out with the objective of Designing and Applying a Psychological Program to develop the process of socialization of five-year-old children of the Educational Institution Nº 580 / I-MX, Succha, Querocotillo, province of Cutervo, during the year 2012.

The type of research is quasi-experimental, to measure the level of development of the process of socialization of children, a test was applied before and after the application of the psychological program to a sample of 20 students with 5 years of initial education.

The importance of this research is that the results have allowed us to explain some mechanisms involved in the process of socialization of students and how they are influencing their academic activities and thus make the necessary corrections. After the investigation concluded that before applying Psicolúdico Program children five years of age, of Initial Educational Institution No. 580/I-MX, the Succha, Querocotillo district, province Cutervo, not adequately developed the socialization process. However with the implementation of Psicolúdico program significantly improved the process of socialization, program effectiveness was verified.

Keywords: Psicoludico, socialization.

INTRODUCCIÓN

El hombre es un ser eminentemente social, que busca compañía de sus semejantes, se adapta a los grupos con la finalidad de manifestar lo que vive y siente, es por ello que la socialización en el hombre es de vital importancia para subdesarrollo, ya que por medio de ello logra ser una persona con mayores expectativas logrando desenvolverse en cualquier ámbito de la vida. Desde que nace ya tiene la necesidad de irse apropiando de esta vasta información que influirá directamente (también positiva o negativa) en el individuo, siendo esto determinante.

La vinculación escuela-sociedad es primordial en la erradicación de los problemas que se vayan presentando, es competencias de ambas partes atacar de manera frontal las dificultades que enfrentan los infantes. Al integrarse los pequeños al Jardín de Niños aprenden a comunicarse con los demás, a respetar ya valorar reglas que adoptan como suyas, comunican sus sentimientos, necesidades a los demás, a trabajar por un fin común, a convivir, compartir, y respetar, es decir a socializarse, éste es uno de los grandes objetivos de nivel preescolar.

Considero que la educación es un proceso complejo que entre otras cosas permite la trasmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación.

En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana.

Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades sociales, en esta investigación se estudia el proceso de socialización y un programa de psicolúdico desarrollados en una aula de niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-Mx, de La Succha, distrito de Querocotillo, Provincia de Cutervo.

Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿Qué influencia tiene la aplicación de un programa psicolúdico en el desarrollo del proceso de socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa Inicial rural Nº 580/I-Mx, de La Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012?

Así mismo, en la presente investigación se formuló los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de socialización de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa Inicial Rural, Nº 580/I-Mx, de La Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012.

Formular un programa psicolúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Personal Social, en los estudiantes de cinco años edad de la Institución Educativa Inicial Rural Nº 580/I-Mx, de La Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012.

Aplicar un programa psicolúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de personal social, en los estudiantes de cinco años de edad de la institución educativa inicial rural Nº 580/I-Mx, de La Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012.

Evaluar la diferencia de los resultados, comparando los datos del pre test y post test, al concluir el tratamiento, para validar la influencia del programa psicolúdico en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial rural Nº 580/I-Mx, de La Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012.

La hipótesis a defender esta formulada de la siguiente manera: Si se formula y aplica un programa psicolúdico, sustentado en la teoría lúdica y las inteligencias múltiples, entonces se desarrollará el proceso de socialización en el área personal social de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial rural Nº 580/I-Mx, de La Succha, distrito de Querecotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012.

El objeto de estudio es el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de personal social de los niños de 5 años del nivel inicial.

Por otro lado, la presente investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones de las variables en estudio. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por las actividades lúdicas, lo que posteriormente sirvió de sustento a

la aplicación de un programa psicolúdico para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico.

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niños y niñas una selección de juegos lúdicos que se orientaron al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo.

El informe final del trabajo de investigación está estructurado en tres capítulos que contemplan lo siguiente:

En el primer capítulo se analiza el objeto de estudio; en este se describe la ubicación del estudio, se explica la evolución histórica tendencial del objeto de estudio, se menciona las características actuales del objeto de estudio, y finalmente se describe la metodología utilizada para la investigación.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, donde se exponen las teorías que describen, explican y de cierta manera presiden los resultados del estudio. Se estableció a través de la revisión bibliográfica.

El tercer capítulo contiene los resultados de la investigación; este apartado contiene el análisis e interpretación de los datos procesados en forma objetiva e imparcial. Además contiene la propuesta teórica del modelo teórico como solución al problema de investigación.

Finalmente se incluye las conclusiones que contienen las afirmaciones que sustenta dicho trabajo, así como las recomendaciones de la investigación.

CAP. I ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN:

La institución Educativa Inicial Rural N° 580/I-Mx, de La Succha está ubicada en la zona rural del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo a una altura de 1800 m.s.n.m, Cajamarca – Perú.

La institución educativa en mención fue creada en el 17 de enero del 2012 desde entonces funciona como Institución Educativa Inicial unidocente con una población estudiantil de 30 estudiantes en las tres secciones (3 , 4 y 5 años), cuenta con 25 padres de familia los cuales velan por el normal funcionamiento de dicha institución.

La Institución no cuenta con una infraestructura moderna e implementada.

Su clima es templado, su actividad económica de sus habitantes es la agricultura, ganadería y arte textil.

1.2. EVOLUCIÓN HISTÓRICA TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

El concepto de socialización se originó en las investigaciones realizadas en los Estados Unidos, Francia, Alemania y otros países anglófonos. Parece que en 1982 el diccionario Oxford admitió, por primera vez, el verbo “socialize”, del que deriva “socialization”; en 1987 F. G. Giddings escribió *thetheory of socialization*; e I. W. Burguess estudió la función de la socialización en la evolución social (1916).

Suele admitirse que fue É. Durkheim alrededor de 1910, quien usó este vocablo en el sentido estricto que se le ha atribuido desde entonces, cuando habla de la “naturaleza social” y de la “socialización metódica”, temas reflejados en su obra póstuma.

En la década de 1920 diversos factores suscitaron interés por este concepto sociológico, entre lo que cabe destacar las tesis Freudianas sobre la “identificación” y sobre la “interiorización”; el choque entre culturas diferentes y éticas de los inmigrantes, sobre todo en Estados Unidos, y la aplicación de la metodología empírica en las investigaciones sociales.

En la década de 1930 se sucedieron los escritos acerca de esta cuestión y se popularizó el concepto de “Socialización” a lo que contribuyeron 3 teorías importantes:

1ª El Estructuralismo – Funcionalismo de Talcott Parsons, según el cual la socialización ha de entenderse dentro del marco general de una concepción de la acción social. Los fenómenos son funciones del sistema social y la función del proceso socializador en la posibilitación de la interiorización de normas y valores aceptados en un sistema social y en la consolidación y aceptación de los roles.

2ª La teoría del Interaccionismo Simbólico de G. H. Mead, profesor de la Universidad de Chicago, quien en sus clases, impartidas en ella como profesor de filosofía, desde 1894, dibujó una teoría sobre *Self* y la identidad contra el individualismo fomentado por S. Freund. G. H. Mead fundió, en poderosa síntesis, el pragmatismo norteamericano con el behaviorismo para explicar la realidad como un "continuo simbólico", configurando, en consecuencia, un conductismo social, cuyo símbolo básico es el lenguaje.

3ª La teoría del "rol", con la que se identificaron el propio G. H. Mead, J. L. Moreno y R. Linton, aunque haya sido posteriormente R. Dahrendorf el más significado, con su tesis *Homo Sociologicus*.

Puede afirmarse que hasta después de la segunda guerra mundial, concretamente el comienzo de la década de 1950, la socialización no

interesó a los pedagogos ni se incorporó, en su discurso teórico, a su cuerpo doctrinal.

En esta misma década se iniciaron en Alemania las investigaciones sobre la “socialización”, en cuanto fenómeno educativo. En 1961 la División de Sociología de la Familia de la Juventud, en el seno de la Sociedad Alemana de Sociología, lo abordó inicialmente en las Jornadas que se celebraron en la Tubinga. La Universidad Eriangen – Nuremberg realizó investigaciones sobre socialización y comunicación; la de Constanza, sobre la socialización escolar; la de Munich, sobre socialización laboral – profesional; y la de Edimburgo, sobre la socialización y la conducta convergente.

En España, donde la sociología de la educación no se cultivó, con cierta seriedad, hasta la década de 1970, y donde la pedagogía social hubo de esperar una década más, el tema de la socialización no fue incorporado al saber pedagógico, en forma habitual, hasta hace 20 años.

Tres son los supuestos en los que descansa el concepto de socialización:

1ª La noción de personalidad. Lo es, porque la socialización es entendida como medio o parte integrante del desarrollo pleno de la personalización; la individualización es imposible sin la socialización.

La psicología de Piaget y sus discípulos explica el origen y desarrollo de la inteligencia práctica y del pensamiento con tesis interaccionistas entre el medio y la herencia. La asimilación y la acomodación, en cuanto a funciones invariantes, necesita del medio estimulador para crear visiones egocéntricas y visiones socializadas del mundo. Las tesis cognitivas ocupan un punto central en las discusiones teóricas sobre la socialización.

2ª Las implicaciones normativas. Se conciben como ideas guías implícitas de la actividad humana y varían, por lo tanto, según se pronuncie el investigador por la conformidad de los roles, o por la capacidad de la comunicación, o por la agresividad o por la motivación en la tarea.

3ª Las investigaciones empíricas. La investigación sobre la socialización se basa en métodos lógico – interpretativos y en aquellos que son viables en la psicología y sus disciplinas afines.

Los planos en los que se sitúan los estudios sobre la socialización son de cuatro clases principales; el análisis del proceso socializador en un individuo particular; el análisis de los mundos vitales subculturales (grupos pertenecientes a determinada población, a diferentes clases sociales y a comarcas distintas); el análisis de las condiciones socializadoras en subsistemas institucionales limitados (familia, escuda, residencias); y el

análisis de las relaciones estructurales y funcionales de la sociedad global, en las que repercuten los condicionamientos de los planos intermedios.

Las variables de la conducta han sido atendidas, con riguroso escrupulosidad, en los estudios psicosociales, que han entendido este tipo de conducta como el conjunto de respuestas dadas por el individuo, cuando se le estimula desde el exterior, y los procesos de pensamiento y de necesidades interiores que se exteriorizan en el dialogo con el medio. Los tratados de psicología social y de psicología evolutiva no omiten esta cuestión. Tres son las variables más repetidas:

1ª El conocimiento social. Los pedagogos suelen desconocer mas esta variable que las otras dos; pero sin ella no se comprendería la Social Cognition de la psicología cognitva norteamericana (HASTORF – IBSEN, 1982). El proceso de conocimiento o percepción del otro es una conquista de la corriente cognitiva, alternativa de la psicoanalítica.

2ª La motivación social. Las necesidades sociales vivenciadas por el educando son las verdaderas motivaciones sociales, que cimentan la conducta, entre las que sobresale la motivación del logro o del rendimiento, verdadero acicate para conseguir éxito en las situaciones de competencia intragrupo, en conformidad con las normas imperantes en las instituciones.

Cuando se acaricia el éxito, el educando se satisface internamente y refuerza la conducta posterior hacia nuevas metas y aspiraciones.

3ª Las actitudes. Muy temprano, en las décadas primeras del siglo XX se comenzó el estudio de las actitudes de las que G. Allport ha reunido más de cien definiciones (ALLPORT, 1962). Las actitudes son estados mentales adquiridos por experiencias, sistemas duraderos de evaluación y una organización estable de las creencias; en ellas se encuentran componentes cognitivos, emocionales y de aprendizaje.

1.3. CARACTERÍSTICAS ACTUALES DEL OBJETO DE ESTUDIO

En la actualidad, en los países latinoamericanos y en el resto del mundo es alarmante y preocupante el incremento de problemas de socialización, los cuales empiezan a manifestarse tempranamente de diversas formas, iniciando la mayoría de ellos desde la infancia (0 a 9 años de edad).

Desafortunadamente, al no intervenir oportunamente en el manejo de los mismos se convierten en un problema no sólo individual, sino además social, que implica costos a todos los niveles. Estas alteraciones del desarrollo incluyen los berrinches, el trastorno negativista desafiante, la mentira, el trastorno disocial, la agresividad, el hurto, huir del hogar, la

piromanía, y la delincuencia en todas sus formas y niveles. La infancia es un periodo de gran importancia ya que en éste se establecen las bases para el desarrollo sano del área afectiva y social, principalmente el establecimiento de relaciones sociales positivas.

A nivel mundial, los progresos realizados hacia la ampliación del acceso a la atención y educación de la primera infancia (AEPI) han sido lentos, y los niños de medios sociales desfavorecidos son los que más corren el riesgo de ser excluidos de la AEPI.

Por término medio, un niño nacido en África sólo puede esperar 0,3 años de escolaridad en preprimaria, en comparación con 1,6 años en América Latina y el Caribe y 2,3 años en América del Norte y Europa Occidental. En muchos países en desarrollo, el personal de los programas de AEPI está integrado por docentes poco cualificados.

En el año 1990, en el desarrollo de la Cumbre Mundial a Favor de la Infancia se destacan entre sus metas “la ampliación de las actividades de desarrollo de la primera infancia, incluidas intervenciones apropiadas y de bajo costo con base en la familia y la comunidad”.

En el Perú, se han planteado iniciativas dedicadas a atender los niños más vulnerables y desfavorecidos. Tal es el caso del Proyecto de Educación en Áreas Rurales (PEAR). Una de las razones que motiva la implementación del PEAR que impulsa el Ministerio de Educación es evitar

la exclusión de niños que se ubican en zonas rurales, generalmente las más vulnerables del país.

La socialización, en educación, es el proceso biopsicosocial de adaptación del niño, primero en el entorno familiar. Es el grupo social formado por padres e hijos y comprende las relaciones que se dan entre ellos. Es la forma más elemental de agrupación humana.

En ellas se establecen lazos naturales o biológicos y relaciones sociales que influyen en la forma y función de la comunidad familiar. Es la célula primaria de socialización del niño, el primer y el más importante agente de socialización.

La familia inicia el proceso de socialización y enseñanza del niño en la cultura particular del grupo y clase social a la que pertenece; la familia modela al niño conforme a la variedad cultural a la que pertenece.

Así un niño aprende un conjunto de valores de diferente manera, ejemplo, un niño de la sierra, aprenderá valores diferentes a los de la selva o de la costa en este sentido, uno de los problemas principales de los niños de educación inicial es la dificultad para incorporarse a convivir con otros niños debido a las siguientes causas: no los conoce, teme ser rechazado o rechazada en el juego y en las tareas, es potencialmente egocéntrico, prefiere jugar o realizar sus tareas solo, procede de hogares autoritarios donde han sido castigados desde pequeños, es o ha sido rechazo al llegar

a la escuela, tiene temor hablar o comunicarse con los adultos, no percibe afecto del entorno, extraña sus padres, no asimila ni tolera los reglamentos interno ni las normas de convivencia del aula que mayormente le restringe los espacios en el aula y en el juego.

En el ámbito de Cutervo y particularmente en la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-Mx, de la localidad rural La Succha, distrito de Querocotillo, es frecuente observar niños con bajo nivel de socialización, que se manifiesta en timidez, dependencia, inseguridad, inestabilidad, escasa participación en clase, limitada comunicación, etc., los mismos que tienen relación con su procedencia geográfica, familiar, socioeconómica, nivel instruccional, afectivo.

Respecto a la socialización del niño rural, es frecuente que los problemas socialización en los niños se dan por diferentes causas: Por violencia familiar, por el machismo, falta de comunicación entre los miembros de una familia, por hogares separados, por lejanía de la ciudad poca importancia al niño, se les involucra en el trabajo físico dejando de lado el juego, etc.

1.4. METODOLOGÍA

El tipo de investigación es cuasi experimental, se trabajó con un solo grupo el experimental con la aplicación de pre test y post test.

La población está conformada por 20 estudiantes de Educación Inicial de la sección de 5 años, de la Institución Educativa N° 580 – La Succha. Por ser la población pequeña se trabajó con una población muestral.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se aplicaron fue la guía de observación tanto en el pre test como en el post test, la cual nos permitió verificar el grado de socialización de los estudiantes.

CAP. II MARCO TEÓRICO

2.1. BASE TEÓRICA

2.1.1. Programa psicolúdico.

2.1.1.1. Definición de programa psicolúdico.

Un programa consiste en la descripción, sistematización y cronogramación de un conjunto de actividades, estrategias, recursos e instrumentos para la lograr un objetivo concreto, en un lugar y tiempo definido, mayormente en mediano y corto plazo. (Gálvez, 2007).

Lo psicolúdico hace referencia al juego como actividad física y mental, para estimular emociones, sentimientos, pensamientos y actitudes en la construcción de la personalidad del niño.

La actividad lúdica o juego es considerado una estrategia de gran influencia en el desarrollo biosicosocial del niño, porque acelera el crecimiento físico al estimular la hormona del crecimiento y desarrolla capacidades mentales y motrices.

Es decir, ayuda al niño en la lucha contra emociones y sentimientos negativos, como: la timidez, introversión, inseguridad, inestabilidad, frustración, estrés, depresión, etc., generado por factores externos de desadaptación, coerción, exclusión, severidad de ciertas

normas de convivencia (reglamentos internos, decretos, disposiciones, costumbres, tradiciones) elaborados por los adultos tanto en la familia como en la escuela. (Gálvez, 2007)

2.1.1.2. Actividad lúdica

Lúdica proviene del latín ludos, lúdica/o dícese de lo perteneciente o relativo al juego, respecto al origen de las actividades lúdicas, se registran antecedentes ya desde hace miles de años atrás, aproximadamente, las primeras referencias hablan del año 3.000 A.C.

"La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano." El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresar y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos

lleva a gozar, a reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad evidencia valores, pueden orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan, el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, la lúdica es importante en el desarrollo psíquico del niño y la niña.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico – cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

Platón afirmaba que, "Los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines de infantes". (Nunes, 2000)

Pestalozzi, considerado como el padre de la pedagogía contemporánea manifiesta que "La escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de la responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños, y el juego es un factor decisivo

que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación". (Nunes, 2000)

Partiendo de que la realidad educativa no está acorde con las necesidades que exige la sociedad actual, se debe apuntar a mejorar la enseñanza buscando la calidad por lo que es necesario aplicar nuevas estrategias metodológicas en donde el estudiante se exprese con toda libertad y espontaneidad partiendo de sus experiencias.

Borges Gutiérrez (1994) en su manual de "Juegos socializadores para docentes, afirma que el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño y la niña, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que le rodea.

Peña (1996), en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores", afirma que los juegos recreativos si tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indican que los docentes reconocen que los juegos recreativos son una herramienta para lograr el desarrollo de actividades favorables en la socialización.

Al respecto Perdomo y Sandoval (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización",

señala que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas para que el niño o niña participe y se integre.

García (1998), en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño y la niña, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

Carlos Alberto Jiménez V., reconocido autor latinoamericano estudioso de la dimensión lúdica, describe: "La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica". (Calero, 2003)

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la vida cotidiana, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana.

Ernesto Iturralde Tagle investigador, conferencista y precursor de procesos de aprendizaje significativos utilizando actividades lúdicas, comentó que es impresionante la lúdica y sus campos de aplicación

pues el juego trasciende desde la infancia y sin darnos cuenta se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como es agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas tales como: danza, teatro, canto, música, pintura, la plástica en la enseñanza, en terapias entre otras e incluso en el cortejo de parejas y en el juego íntimo entre ellas, pues es evidente que las actividades lúdicas crean ambientes atractivos y agradables.

Partiendo de que los juegos lúdicos crean ambientes mágicos, agradables, llenos de emociones y pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de socialización del ser humano, es evidente el valor educativo que el juego tiene en la etapa pre-escolar y la escuela en general, aunque muchos observadores lo consideran una pérdida de tiempo, cuando en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.

Las actividades lúdicas pueden ser muy provechosas y constructivas e inclusive en la edad adulta, cuando es aplicada bajo la metodología del aprendizaje experiencial, consciente de que los seres humanos se mantienen en continuo proceso de aprendizaje desde que nace y mientras exista vida, siendo objeto de gran preocupación y

estudio, por lo que existen varias teorías que han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos como las que sostienen, Friedrich Froebel Jean Piaget, Sigmund Freud, y Lev Vigotsky en sus teorías.

Friedrich Freobel fue uno de los primeros Psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño y la niña, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño y la niña, inclinación, necesidad e intereses, planteando que por medio del juego lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraba potencialmente en él.

Jean Piaget considera al juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad, valorizando al juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, siendo este una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña.

Según Piaget los tipos de juego se clasifican en:

Juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas.

Dado al nivel educativo de los niños de primero de básica, este se encuentra ubicado en el periodo del pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico, se caracteriza por utilizar el simbolismo formado mediante la imitación el niño y la niña reproduce en

el juego escenas de la vida real, por todo esto el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño y la niña durante la etapa que transcurre de los dos a seis años donde todavía son reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

Sigmund Freud padre del psicoanálisis, argumenta que el juego posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, dando a estos impulsos una manifestación consiente en el medio cultural que cuenta, cuyos elementos fundamentales son la creatividad y la libertad indispensable para el aprendizaje.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor de la famosa obra Homo Ludens (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el hombre que fabrica (Homo Faber) y el hombre que piensa (Homo Sapiens) tratando de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si al contrario la cultura surge de la actividad del juego; la cultura brota del juego como juego y allí se desarrolla para favorecer el desarrollo armónico del ser humano desde su nacimiento.

Lev Vigotsky psicólogo soviético creó la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a) El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Socialización: contexto familiar, escolar, amigos.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización, a través de ella se trasmiten valores, costumbres.

b) El juego como factor del desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos, en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

Vigotsky también manifiesta que el niño y la niña va reproduciendo escenas de la vida real y modificándola de acuerdo con sus necesidades para ir construyendo sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan, todo esto lo consigue mediante el juego a manera de dramatización, se puede precisar que tanto las ideas de Piaget como Vigotsky respecto al papel que representa el juego en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña es

muy esencial para lograr el desarrollo de su pensamiento lúdico y creativo.

Siendo el juego la forma más creativa del aprendizaje para el niño y la niña influye en su desarrollo físico, socialización, desenvolvimiento psicológico y desarrollo espiritual, se debe dejar que el niño y la niña juegue y jugar con él para vigorizar sus aprendizajes convirtiéndose la lúdica en una palanca de aprendizaje tan potente en los niños y niñas hasta el punto de transformar en juego la iniciación a la lectura, escritura, cálculo, vida animal, vida social, etc.

La actividad lúdica es considerada una forma natural de aprendizaje que integra una diversidad de habilidades y aptitudes el niño y la niña invierte en el juego lúdico un esfuerzo considerable y gran perseverancia, constituyéndose el juego una forma divertida de aprender porque con él es posible llevar al niño y la niña sin trauma alguno, a adquirir los conocimientos y destrezas de pensamiento que le ayuden a ser autónomo, critico, a respetar a los demás, respetar turnos, crear su propia disciplina, a comprender sus errores, y superarlos de forma práctica y consiente.

María Montessori (1870-1952), exalta la necesidad de los juegos para cada uno de los sentidos.

Claparede (2001), afirma "no es por tanto, nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para la adquisición del sentido de trabajo, no hay por ende entre el juego y el trabajo la oposición radical que la pedagogía tradicional a supuesto".

En nuestro país se observan muchas experiencias de metodologías lúdicas en la enseñanza de lectoescritura, los niños y niñas aprendían con facilidad jugando y cantando.

Es admirable observar a los docentes haciendo estas actividades, infantilizándose, en los cursos de física y química "experimentando", los niños y niñas aprendían a través de juegos variados, en matemática también aprendían jugando a través de las matemáticas recreativas esta forma de enseñar es más eficaz que ceñirse a la formalidad del academicismo los niños y niñas aprendían divertidamente.

2.1.1.3. Importancia de la Lúdica

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplia los lazos sociales y en general la capacidad intelectiva, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la

vida adulta. El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos.

En algunos casos los padres de familia no reconocen esto como una oportunidad para generar mejores condiciones en el interior del hogar, el aprendizaje de los padres se convierte entonces en prioridad, pues lo más probable es que ni siquiera sepan que son ellos quienes al jugar con sus hijos e hijas, están aportando valores a su formación y que a través de éste, los menores están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, inyectando normas aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro que jalonarán su vida y podrán ser en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes de los que actualmente tienen.

Pero el juego no solo es importante, para el niño y la niña, muchos adultos que logran integrar en forma creativa y lúdica, su mundo laboral y social, encuentran gran placer y satisfacción en sus actividades, realizando un juego continuo, que nunca deja de ser parte de su personalidad.

Muchos de los grandes científicos, artistas, creativos y empresarios, tienen en común su gran capacidad para la actividad lúdica simbólica, último paso en la evolución del juego, lo que les

permite innovar, crear y representar situaciones hipotéticas que ensayan y transforman en realidades a partir de la lúdica.

Varios teóricos han señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos y su proceso de socialización con el entorno.

Antón Makarenko manifiesta "que en la ropa del niño debe existir elementos de juego, esto es propio no solo para los niños y niñas sino también de los adultos"

Considerando entonces, que el niño y la niña, en la edad infantil, necesita del juego y esta necesidad debe ser satisfecha, no porque el trabajo debe ser intercalado con la diversión si no porque el desempeño del niño depende de la manera en que juega, la misma que le permite socializarse con las demás personas.

Según Antón S. Makarenko pedagogo Ruso menciona que dejar percibir al niño que es amado y que la intención del profesor es el bien del niño, genera que éste participen de manera dinámica, espontánea, en los juegos con los compañeros y demás niños, de esto se desprende que la educación Lúdica en su esencia, a más de contribuir en la formación del niño y la niña, haciendo posible un crecimiento y un permanente enriquecimiento, la práctica de la educación lúdica.

La actividad lúdica exige la participación franca, creativa, libre, crítica, promoviendo la interacción social y apuntando hacia el fuerte y exigente compromiso de transformación y modificación del medio.

2.1.1.4. Estrategias Lúdicas

Según Piaget (1992), "Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores."

En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Jugar es para los adultos una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que llevamos dentro. Es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos.

Según Ridley, Dahl, Weber, Weinstein, las estrategias se clasifican en:

Estrategias de enseñanza

Estrategias de aprendizaje

Estrategias cognitivas

Estrategias de Enseñanza

Son sistemas de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento y la relación de cooperación durante el proceso de aprendizaje con el docente y otros estudiantes (interacción) para realizar una actividad constituyéndose en una herramienta de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido que el docente emplea conscientemente para lograr determinados aprendizajes.

Estrategias de Aprendizaje

Son las que incluyen varias habilidades, el término habilidades se utiliza para indicar un dominio que ya poseemos que puede expresarse en la conducta en cualquier momento, porque ya se ha desarrollado a través del entrenamiento y la práctica por tal motivo las estrategias de

aprendizaje se convierten en habilidades, siendo estas el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Estrategias Cognitivas

Están relacionadas con los procesos cognitivo Memoria, pensamiento e imaginación. Son los procesos que nos permiten comprender y fijar, elaborar y reestructurar la información, elaboración y organización de recursos, en ellas se agrupan los apuntes el subrayado, las preguntas, las metáforas, las analogías, las transferencias, los mapas conceptuales, las clasificaciones, entre otras. Ejemplo: los procesos cognitivos, se refiere a todo el procesamiento de la información (atención, percepción, almacenaje, etc.)

Dado al tema tratado profundizaré mi investigación en las estrategias de socialización que nos menciona Díaz Barriga.

2.1.1.5. Conceptualización del Juego

Resulta difícil definir qué es el juego y la actividad lúdica. En la actualidad han surgido diversas conceptualizaciones del juego en un intento por delimitar aquellas actividades que pueden definirse como

lúdicas y aquellas que no. Estas aproximaciones se han desarrollado, en ocasiones, a partir de las metas y funciones que cumple el juego.

Una definición de juego es "Acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría". (Raimundo y Villagrán, 2001)

El juego es una actividad compleja del ser humano, pero a su vez es la expresión más natural que este tiene para obtener gozo-placer y manifestar de forma consciente e inconsciente su personalidad, ya que al ser espontánea pone en evidencia más rasgos de la personalidad delos que se podrían observar de un individuo sentado en una banca copiando un libro.

“El juego es esencialmente oposición. Sutilmente, el juego no resiste alas desfiguraciones que se dan entre la regla y lo arbitrario; entre lo secreto y lo compartido; entre lo prohibido y lo permitido; entre lo incierto y lo codificado; entre lo real y lo ficticio”. Desde el juego de palabras en el adulto hasta la significación afectiva en el niño, la actividad lúdica es un vector hacia el porvenir, profetiza las relaciones sociales y conduce al lenguaje. El juego es una parodia de la conducta mágica. (El Comercio, 2009)

Borges y Gutiérrez (1994), mencionan que “el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad desconocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea".

“Los juegos recreativos, si tienen influencia en la socialización de los alumnos” (Peña, 1996). Según este autor los juegos recreativos son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

El aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el pequeño participe y se integre. (Perdono y Sandoval, 1997)

Mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a emplear su inteligencia y con ello la entrada a la socialización. (García, 1998)

Es una de las formas elementales de la actividad de los niños. Se observa también en los animales. El juego satisface la necesidad del organismo de tener actividad y de liberar energía acumulada. Como actividad vital el juego aparece de modo instintivo. En el juego se manifiestan en forma de aprendizaje tales como la imitación de los

mayores, la utilización de objetos, algunas formas humanas de comportamiento la relación de las palabras con las cosas.

Paulatinamente el juego adquiere unos rasgos psicológicos propios del aprendizaje y del juego.

Jugar es parte fundamental en el desarrollo del ser humano, como medio de aprendizaje ofrece una ventana abierta al aprendizaje de casi todos los contenidos curriculares en el salón de clase. Para optimizarlos beneficios de esta actividad es necesario conocer las características lúdicas del niño y niña de la etapa escolar.

Siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y se expresa en los aspectos culturales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones artísticas, tales como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta.

La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

Encontramos entonces 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

La Paidagogía, estudia la educación de niños en su etapa de pre escolar de 3 hasta 6 años de edad.

La Pedagogía estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.

La Hebegogía estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.

La Andragogía estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.

La Gerontogogía estudia la educación de adultos en su tercera edad.

En definitiva, el juego es una herramienta pedagógica capaz de producir conocimientos, pone al participante en un lugar activo, lo obliga a tomar decisiones, a elegir y a procesar las consecuencias de sus actos.

2.1.1.6. Importancia del Juego en la Escuela

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Para muchos representantes jugares sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

El juego, entendido en su sentido más amplio, tiene dos vertientes diferenciadas:

Con un FIN en sí mismo como actividad placentera para el alumnado.

Como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

El Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.

El Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

El Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

El Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

2.1.1.7. El juego en la Educación de niños y niñas de Nivel Preescolar

Como sabemos, quienes trabajamos en este nivel, y como lo confirman los/as autoras/es anteriormente citados, el juego es un proceso complejo que permite a los niños y a las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independiente y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

El juego es, además, un elemento fundamental para la integración social porque requiere que sus participantes interactúen y, de esta forma, contribuyen plenamente a la socialización de las personas.

Es, así mismo, un medio ideal para la integración, porque es una actividad libre y cada uno y cada una puede desempeñar el papel que quiera en función de sus “preferencias” y limitaciones, representando la base de la socialización a estas edades. (García, 2008)

Desde el punto de vista psicológico, el juego además de ser una actividad placentera, permite el desarrollo y aprendizaje en los factores cognoscitivo, motivacional y afectivo-social como lo señalan Ortega y Lozano.

El niño y la niña expresan una enorme gama de sentimientos a través de los juegos que, a su vez, son un vehículo muy primordial para el aprendizaje de las habilidades sociales (consideradas como los valores: la tolerancia, la bondad, el respeto, la comunicación, la amistad, la cooperación entre otros), las cuales son aprendidas en el entorno y van a forman parte de nuestra personalidad y se manifestarán en la buena convivencia, o no, con los/as otros/as (sus familiares, amigos/as, profesores/as). (García, 2008)

Debido a la importancia de los juegos, se puede poner en práctica el comprender el papel de los niños y las niñas, ya que es un medio natural para ampliar la capacidad de empatía hacia los/as demás.

Asimismo, el niño o la niña pueden aprender a disfrutar de la continua interacción con otros y otras, aprender a controlar la agresión y a seguir normas de convivencia. Las ideas de los/as compañeros/as de juego, le dan la oportunidad de ejercer el control de la propia impulsividad. (García, 2008)

Por ello, se concibe el juego como una actividad, además de espontánea y libre, como favorecedora del desarrollo, la maduración y el pensamiento creativo de quien lo realiza. Por medio del juego, los niños y las niñas comienzan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse para que se dé la interacción dentro del juego.

Aunque la escuela, y en particular las docentes, han dejado bastante de lado el juego y los espacios de los que disponían, por ser bastante reducidos, se ha observado la naturalidad con la que los niños y niñas aprenden y dominan los ámbitos del conocer y del saber hacer, complejos y profundos, mediante situaciones de juego espontáneas y cargadas de sentido cultural.

Además, uno de los dominios más importantes para el desarrollo humano, como lo es el lenguaje, se adquiere a través de la interacción formal, muchas veces lúdica, entre niños y niñas y los adultos y adultas en todos los ambientes.

Este acercamiento teórico tiene gran relevancia en la investigación realizada, puesto que sirvió de escenario al momento de las observaciones en los preescolares y el posterior análisis.

Entre otros aspectos, tuvimos en cuenta dichos aportes para la verificación y aplicabilidad de las teorías.

2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples.

Según Howard Gardner, en su Teoría de Las Inteligencias Múltiples, Es un modelo propuesto por Howard Gardner, donde la inteligencia no es visto como algo unitario, agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, como un conjunto de Inteligencias Múltiples.

Gardner define la inteligencia, como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos, que sean valiosos en una o más culturas, la inteligencia, es la combinación de factores, todas las personas tenemos diferentes inteligencias, en mayor o menor medida.

Al igual que con los estilos de aprendizaje, no hay tipos puros y si los hubiera les resultaría imposible funcionar. Así en la formación integral del niño se necesita de inteligencia verbal lingüística bien desarrollada, de la interpersonal y la intrapersonal para desarrollar la hora del juego libre o psicolúdica.

a. La inteligencia verbal lingüística es la habilidad de utilizar el lenguaje al describir eventos, consignas, juegos psicolúdicos, desarrollar argumentos, comunicarse entre iguales, El ser humano

aprende a expresarse y comprender por medio de gestos, posturas, miradas, colores, olores, contactos corporales proximidad, ruidos.

b. Para que se pueda desarrollas adecuadamente esta inteligencia es necesario que efectuemos una serie de actividades psicolúdicas; escuchar para aprender, consignas, poesías, trabalenguas, rimas, narración de cuentos, sociodramas, títeres, cantantes, personajes de la televisión, dramatizaciones, juegos tradicionales, teatro, bailes, que utilice su escritura, cuente historias familiares, dialogue con sus iguales.

c. La inteligencia intrapersonal, tiene que ver con nosotros y nuestro mundo interior, recurrimos a ella, para comprendernos a nosotros mismos y a otras personas, para imaginar, planificar y resolver problemas especialmente emocionales, encontrando enfoques y medios para expresar sus sentimientos y opiniones, mostrando seguridad en lo que hace, se relaciona y vive acorde con un sistema de valores éticos, muestra empatía y perseverancia.

d. “La inteligencia interpersonal nos permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos motivaciones y habilidades”; incluye la capacidad para establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder.

La inteligencia intrapersonal, se le denominan emocional, se afirma que socialmente es la rasgo más importante del intelecto humano y otras características fundamentales de trabajo en equipo, influye sobre las opiniones y acciones de los demás, participa en las actividades del aula, percibe los sentimientos, pensamientos, motivaciones, conductas y estilo de vida de las personas, maneja conflictos dentro de los grupos

2.1.3. Proceso de Socialización.

2.1.3.1. Definición de socialización

La socialización es el proceso a través del cual el individuo adquiere conocimientos, habilidades y disipaciones que le permitan actuar eficazmente como miembro de un grupo. “Para la mayoría de niños, la socialización constituye un proceso relativamente suave y no traumático.

Mediante ella adquieren hábitos y reglas casi de modo inconsciente, con la misma facilidad con que adquieren el lenguaje". Si un niño sigue una evolución considerada normal, el proceso de socialización, aunque inconsciente, no es en modo automático: no todos adquieren las mismas normas, valores, capacidad de relación, etcétera, por vivir en una determinada cultura.

El ser social en que se convierte el niño es tanto un resultado de su entorno social (barrio en que vive, ambiente familiar, situación socioeconómica de los padres, tipo de colegio al que asiste), como de su predisposición genética hacia un determinado carácter (nivel de actividad, de adaptabilidad a otras personas) o su inteligencia" (Corpas, 1997, 146).

Si bien para la mayoría de niños la socialización no es traumática, entonces existe la posibilidad que sí lo sea para la minoría considerando el entorno social, su predisposición genética o su inteligencia.

Si a estos factores se agregan otros como la procedencia, las diferencias culturales, la exclusión de género, raza, pensamiento, este fenómeno que para muchos es suave y no traumático, se torna un problema en medida ascendente si no

tienen ayuda adecuada y oportuna para orientar intencionalmente la incorporación a una determinada sociedad o grupo social, que por naturaleza son cada vez más exigentes y complejos.

La socialización es un proceso de intercambio entre el niño, su entorno y el grupo social en que nace, a través del cual satisface sus necesidades y asimila la cultura de su entorno.

Decir que el niño se está socializando quiere decir que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y le exige.

Todo ello le será proporcionado por distintos agentes: familia, amigos, escuela, medios de comunicación social (televisión, especialmente) y otros medios, como libros, actividades de ocio o juegos" (Corpas, 1997, 146), que irán influyendo sobre el comportamiento individual la intersección con otros mimbro de la sociedad, por lo que "La conducta de un individuo se ve modificada tanto por la presencia física de otras personas como por la conciencia de la probabilidad de encontrarse con ellas; es decir, la relación que un individuo

mantiene con los demás está condicionado, de un modo absoluto, por el concepto que tiene de ellos.

Este puede variar a medida que crece el contacto con dichas personas y el individuo adquiere más información sobre ellas; pero, por lo general, muestra una resistencia notable al cambio" (Lexus, 1997, 220).

Es decir, la socialización depende, en gran medida, de la percepción social o imagen mental que el individuo posee de los otros. La percepción suele basarse en prejuicios y estereotipos, resultantes de la tendencia innata en el pensamiento humano a sistematizar la información, reduciendo a categorías fijas la pluralidad de lo real.

También está vinculado con el poder social o "capacidad de una o varias personas para determinar o dirigir el comportamiento de otra u otras ejerciendo poder, que puede ser de coerción, recompensa, legítimo, de referencia y de conocimiento.

El poder de coerción se basa en la posibilidad que una persona tiene de obligar a otra a ejecutar una acción mediante la amenaza de sancionar con un castigo su incumplimiento. El poder de recompensa, es la capacidad de introducir a un

individuo a la realización de un acto mediante el ofrecimiento de una retribución.

El poder legítimo es la autoridad que confiere la tradición o los valores y normas de una sociedad a una persona para imponer su voluntad a otras u otras.

El poder de referencia es la facultad que un individuo posee de incidir indirectamente en la actitud de otro por el mero hecho de haber suscitado la identificación de éste con él.

El poder de conocimiento es la influencia que unas personas ejercen sobre las demás en lo concerniente a determinadas materias, en virtud de su condición de especialistas." (Castro, 1989, 223).

Los distintos grupos existentes en el seno de una sociedad se diferencian por el grado de cohesión que presenta cada uno de ellos.

Las razones básicas que llevan a una persona a permanecer en un grupo son dos: la atracción afectiva por el resto de miembros del grupo y la realización de un objetivo a través de la propia adscripción a ese conjunto.

2.1.3.2. Los Padres de Familia y la Socialización.

Las aportaciones que los padres de familia pueden hacer al desarrollo social de los hijos están centradas en procurar que logren adquirir vínculos afectivos gratificantes, conozcan lo que la sociedad es y espera de ellos, y tengan un comportamiento crítico y adecuado a estas expectativas.

Si quieren que sus hijos adquieran pautas de conducta que les ayuden a conseguir un desarrollo adecuado de su personalidad y una correcta integración en la sociedad, los padres deben plantearse la vida social de sus hijos y buscar pautas claras y coherentes en su trato diario con ellos y en las actividades cotidianas que organicen para ellos. Así mismo los padres deberán ser y ofrecer modelos correctos de conducta (Corpas, 1997, 146).

La socialización dura toda la vida, es fácil pensar en la socialización como una actividad preparatoria, que se necesita antes de entrar en cualquier circulo" (Brown, 1990, 801).

Es decir, la socialización es un proceso general de aprendizaje social en el que el ser humano aprende conocimientos, costumbres, creencias, valores, usos, patrones y

normas de comportamiento del grupo y clase social o de la sociedad en la que ha nacido.

Mediante este proceso el individuo se incorpora a la sociedad y actúa básicamente como la hacen los demás miembros.

El individuo aprende comportamientos relativos a su vida cotidiana, por ejemplo alimentarse, a vestirse, aprende deportes, se somete a horarios, regula su tiempo en función de sus necesidades y obligaciones, saluda a llegar, se despide al salir, etc. cuando ese niño va la escuela está siendo socializado, cuando se profesionaliza y acude a su reciente trabajo, estableciendo nuevas relaciones sociales, está siendo socializado, más tarde cuan do al cumplir los 60 años inicia su vida de jubilado también esta socializado.

El proceso de socialización se inicia pues desde que el individuo nace hasta que mure, por eso se le considera un proceso de continuo y permanente aprendizaje, en el cual el individuo al incorporarse nuevos elementos aprendidos desecha a otros por inservibles, anacrónicos o no válidos.

Este desaprender lo aprendido se ejecuta para dar paso al nuevo sistema de creencias, valores y necesidades que el desarrollo social trae consigo.

El individuo forma parte de diversos grupos sociales, el primero al que pertenece la familia pero ella pertenece a un grupo más amplio que es la clase social.

Asimismo es cuidadoso de un estado con el que se establece relaciones reciprocas de deberes y derechos. La educación en la familia y en la escuela estará inmersa en ese tipo de relaciones, lo que hará de ellas agentes de socialización.

2.1.3.3. Ámbitos del desarrollo social.

El desarrollo social se concreta en tres grandes ámbitos:

A. El Conocimiento de sí mismo. “El niño forma parte de una sociedad compleja con la que necesita relacionarse. En su evolución, primero se conoce a sí mismo, para luego ir ampliando de forma progresiva sus ámbitos de comprensión y conocimiento” (Corpas, 1997, 146).

Los niños necesitan conocerse, formarse un autoconcepto para poderse valorar de forma ajustada, diferenciarse de los otros y situarse donde le corresponde. “Antes

de los 8 años el niño va conociendo sus aspectos físicos y aquellos relacionados con las actividades que hace. Posteriormente, y hasta la adolescencia, van imponiéndose aspectos sociales y psicológicos" (Corpas, 1997, 147).

B. El Conocimiento de los otros. A través de su desarrollo los niños van comprendiendo cómo piensan los otros, qué sienten, cuáles son sus características, sus intereses y sus motivaciones.

C. El Conocimiento Social. El conocimiento del niño acerca de la sociedad no termina en su comprensión de los demás, sino que se extiende también al conjunto de instituciones y de relaciones sociales que poco a poco va descubriendo y que constituyen el mundo social.

En este mundo el niño comienza a ver que existen, normas que cumplir. También se da perfectamente cuenta que según esté en la familia, en el colegio, cambian las normas y exigencias (OpCit, 147).

Donde quiera que observemos un grupo de gente, encontramos que alguno de ellos no tienen éxito en sus relaciones personales. El que es eficiente en las relaciones interpersonales confía y respeta a los demás. Piensa que tiene

buena voluntad y que sus razonamientos serán tan buenos como de los otros.

2.1.3.4. La Socialización del Niño.

El proceso de socialización del niño es el campo de reunión de las ciencias sociales de la psicología general y de la psicología de la personalidad. Puede considerarse, con razón, como el lema capital de la psicología social. “Las criaturas humanas no poseen cultura desde su nacimiento, no tienen una concepción del mundo, del lenguaje o una moralidad. Tiene que adquirir todas estas cosas mediante la socialización, entendida ésta como proceso de adquisición” (García, 1964, 212).

Al niño le espera una sociedad que posee algunas posibilidades para el procesamiento de la información y para el desarrollo de deseos que hacen que sean posibilidades que dicho modo de vida influye en él.

Una de las consecuencias principales de estas es la creación de un conjunto de actividades perdurables, de normas, de juicio y de motivos que en conjunto abarcan un sistema organizado llamado personalidad (Brown, 1990, 801).

2.1.3.5. Problemas de Socialización.

Como la socialización es un proceso muy complejo donde intervienen factores biológicos y psicológicos no siempre es positiva, también es negativa. En este sentido la socialización del ser humano es interrumpida por una serie de causas, mayormente externas que hacen mucho daño en el desarrollo de la personalidad, en el rendimiento escolar y en el rendimiento laboral (Chateau, 1958, 124). Entre las causas tenemos:

A. Maltrato familiar: se realiza de diferentes formas pero las más comunes son: la agresión de os padres y hermanos sobre los menores de edad. Agresiones que van desde los castigos físicos hasta el psicológico este ultimo la más perjudicial, sobre todo cuando les agreden delante de sus hermanos o amigos, cuando se les compara con animales u objetos de manera despótica

B. Maltrato escolar: se refieren a los castigos físicos y psicológicos que realizan los docentes con los menores de edad, ya sea porque no cumplieron sus tareas o por que llegaron tarde a la escuela, etc. También se recurre a las comparaciones con animales o con diversas cosas. El peor acto de agrsiuo9mes

llamar la atención del individuo dentro del aula o dentro del grupo.

C. Maltrato entre compañeros. Se produce cuando los de mayor edad o los que lideran los grupos excluyen a los más débiles. El maltrato va desde los castigos físicos y degradaciones verbales. Una forma de agresión es colocarles sobrenombres o burlarse de ellos.

D. Influencia negativa de los medios de comunicación: de manera indirecta tanto la tv, la radio, los periódicos y otros medios de comunicación de masas agreden a los individuos. Estas agresiones toman la forma de frustraciones en los seres humanos. Ejemplo de agresión más notorio se produce en la tv cuando los niños son invitados a participar en eventos sociales recreativos y culturales y no se les tratan en forma igual a todos, se premian a unos y se burlan de otros.

E. Efectos de los Problemas de Socialización. Introversión, cohibición, escasa participación social, temor al hablar o expresarse, las trabas léxicas, traumas sociales, egoísmo social o individualismo, machismo, violencia, drogadicción, desadaptación social, etc.

2.1.3.6. El Juego y las Interacciones entre Compañeros

El juego es divertido, en buena parte, por brindar oportunidad de seleccionar compañeros. Esta interacción con compañeros tiene una característica especial. Son compañeros con similares intereses de juego, similares habilidades, experiencias y posibilidades.

En general, las relaciones que se establecen entre compañeros no crean compromisos ulteriores. Hay por lo menos cuatro modos con los que los compañeros contribuyen al desarrollo del niño. Durante los años de la infancia se pueden observar consecuencias cognoscitivas, emocionales y sociales, provocados en el niño por sus relaciones de juego con sus compañeros.

El juego es evidentemente un producto natural de los procesos de desarrollo físico y cognitivo.

La mayoría de los aspectos del juego van quedando más sometidos a la influencia de factores culturales. Los juegos son formas de comportamiento recreativos que tienen a seguir un patrón, formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales donde los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan, por habilidad y por

suerte, alcanzar determinado objetivo, sujetándose a normas que regulan el juego (Bauzer, 1964, 28).

Con todo esto al niño ayuda, por medio del juego, que cambien y hasta pueden madurar. El juego tiene un considerable valor para los estudiosos del desarrollo infantil y niñez. Los niños cuando juegan manifiestan o representan un conocimiento acerca de su mundo social y material que no pueden verbalizar explícitamente o demostrar dentro de una batería de pruebas experimentales.

2.1.3.7. El Juego como Fuerza Socializadora.

Acentuando sus primeros años, el juego para la mayoría de los niños no es una actividad solitaria, sino decididamente social y comunitaria. Un niño mejor expresa su yo, y se proyecta a su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otro de su edad presente.

En el proceso del juego en grupo, los niños inician una profunda socialización con el mundo que les rodea. Las lecciones de buenas deportistas que el niño aprendió en el campo, en el fondo de la casa, en la escuela y más tarde en las pistas de

atletismos, sin duda son trasferidos en grado considerados a la oficina, a la fábrica, al palacio legislativo y en todas las empresas adultas que emprenden los hombres.

Apenas toca la hora de la pausa después de una clase se puede ver a los niños salir en tropel del aula al patio de juego, para realizar diferentes actividades de psico-motricidad. Los juegos, y atletismos brindan un campo rico e incitante en donde los niños pueden expresar sus emociones hasta el máximo en ese momento las energías contenidas en el hogar, en la escuela y en su diario labor hacen que obtengan una gran liberación.

2.1.4. BASES CONCEPTUALES

1) Psicolúdico. Actividad que realiza el niño con fines recreativos o de esparcimiento.
2) Socialización. Proceso de adaptación o incorporación del niño a un determinado grupo.
3) Motivación. Interés constante por hacer, participar, ejecutar una tarea o actividad.
4) Juego simbólico. Juego que realiza el niño utilizando imágenes o reproducción de personajes irreales.
5) Juego con objetos. Juego manipulando objetos.

6) Juego reglado. Juego sujeto a reglas o secuencia de pasos normados por el juego.
7) Desinhibición. Proceso mediante el cual el niño supera algunos obstáculos emocionales y sentimentales.
8) Programa. Conjunto de conocimientos, actividades, estrategias, recursos e instrumentos organizados para el logro de un fin determinado en un tiempo y lugar específico.
9) Problemas de socialización. Dificultades que tiene el niño para adaptarse o incorporarse a un grupo diferente al que pertenece.

CAP. III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

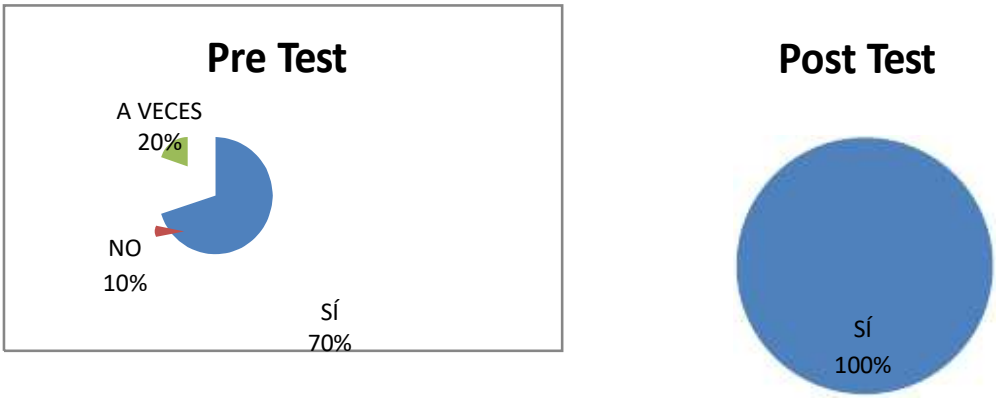
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

En este capítulo presento los resultados comparativos del pre test y post test sobre el programa psicolúdico en el grupo experimental en los niños de cinco años de edad, de la institución educativa inicial nº 580/i-mx, de la Succha, distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, durante el año 2012

Tabla N° 01: Interés en el juego

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí	14	70%	20	100%
No	2	10%		
A veces	4	20%		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 01: Interés en el juego



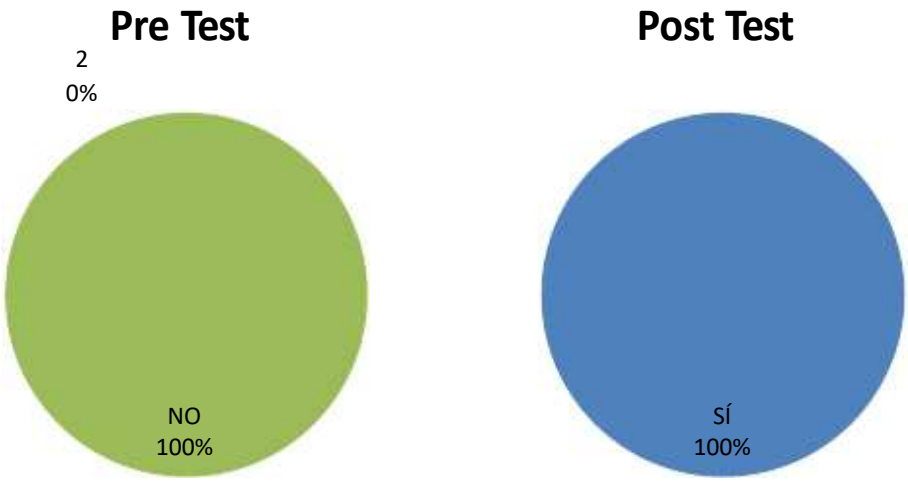
La figura representa los puntajes obtenidos en los diferentes niveles de medición del test en donde el pre test se obtuvo un puntaje de 70% de niños con interés en el juego, el 10% no mostró interés y un 20% a veces.

En el post test pudo verificarse la diferencia obtenida en un 100% de cambios positivos.

Tabla N° 02: Conoce y acepta las reglas del juego

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí			20	100%
No	20	100%		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 02: Conoce y acepta las reglas del juego

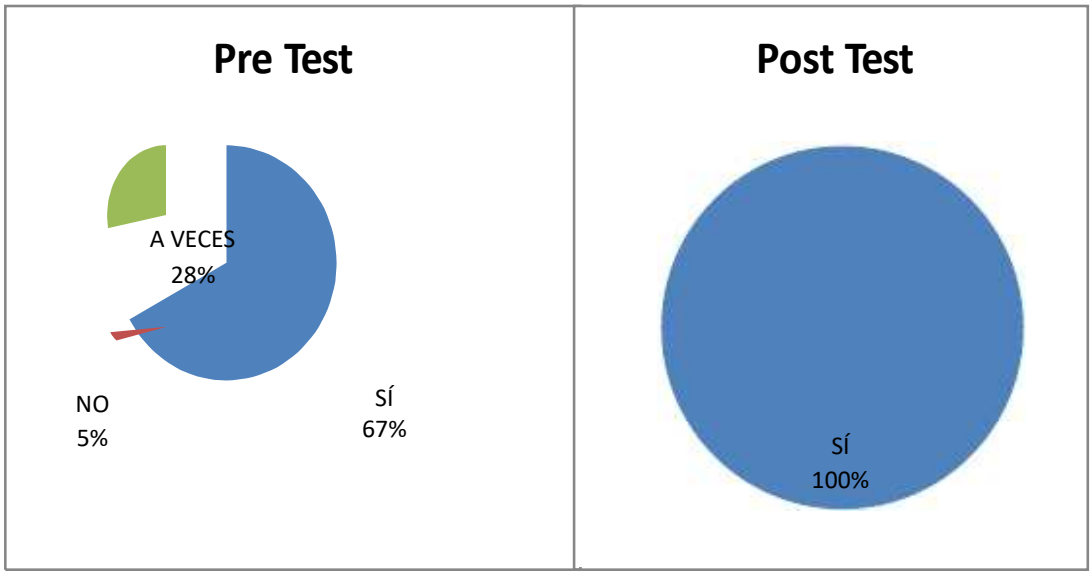


En cuanto al conocimiento y aceptación de las reglas de la actividad lúdica como resultado del pre test se ha obtenido un resultado estadístico negativo del 100%; resultado que cambia de forma positiva en un 100% luego del post test.

Tabla N° 03: Participa en el juego

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	13	67	20	100%
No	1	5		
A veces	6	28		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 03: Participa en el juego



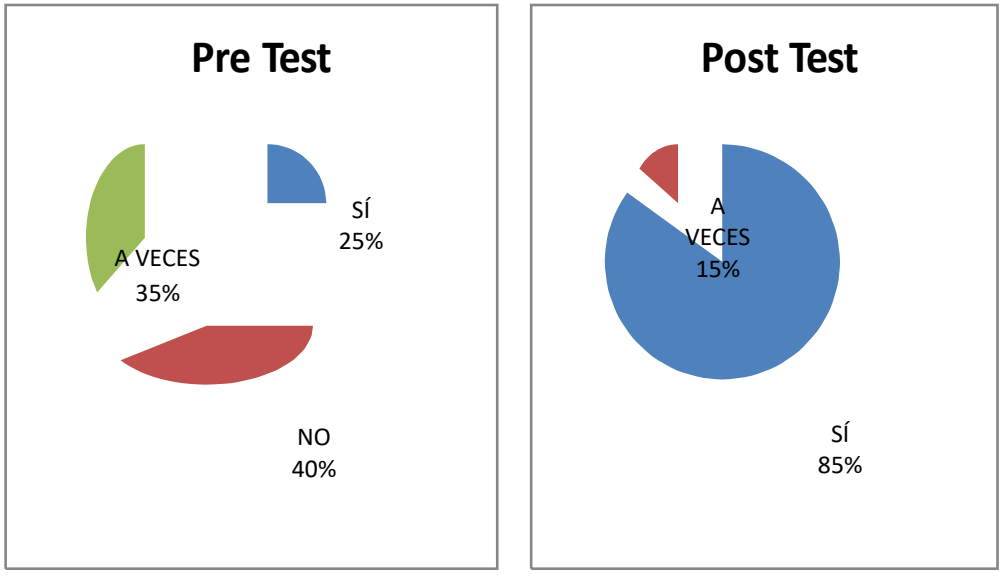
Los resultados del pre test muestran que el 67% de niños sí participaba en las actividades lúdicas, el 5% no participaba y el 18% participaba a veces de las actividades de jugo lúdico.

En el post test pudo verificarse una diferencia obtenida del 100% de niños que sí participaba de las actividades lúdicas para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX.

Tabla N° 04: Comprende el juego antes de realizarlo

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	5	25	17	85
No	8	40		
A veces	7	35	3	15
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 04: Comprende el juego antes de realizarlo



Respecto a si el niño comprende el juego antes de que se realice se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

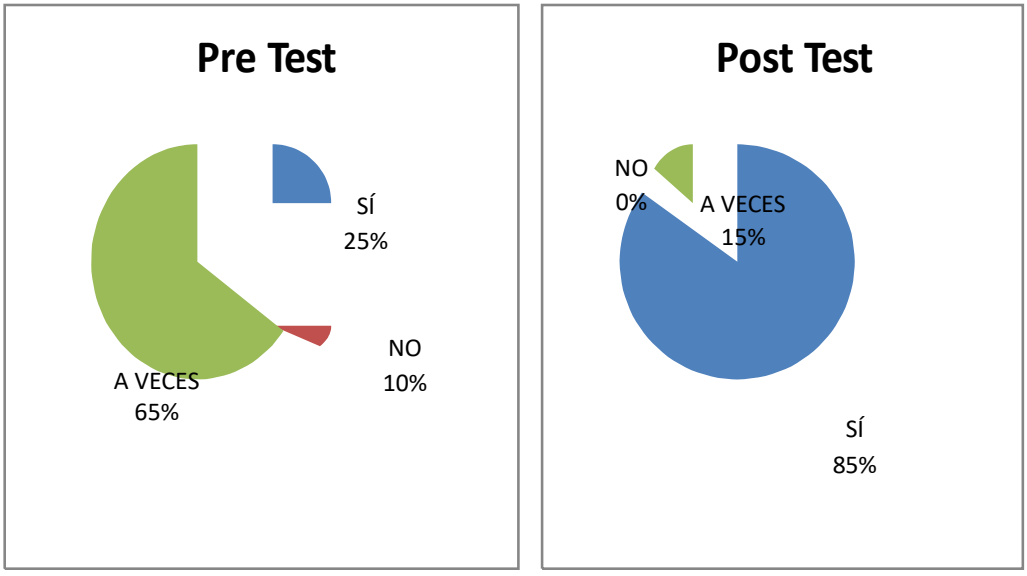
En el pre test el 25% sí comprendía los juegos luego de la explicación, el 40% no lo comprendía y, el 35% lo comprendía a veces.

En el post test se muestra una mejora donde se ha obtenido que el 85% de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MXsí comprende el juego antes de que se realice y, un 15% a veces los coprendía.

Tabla N° 05: Cumple las reglas de juego

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	5	25	17	
No	2	10		
A veces	13	65	3	
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 05: Cumple las reglas de juego



Respecto a si el niño cumple con las reglas del juego, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

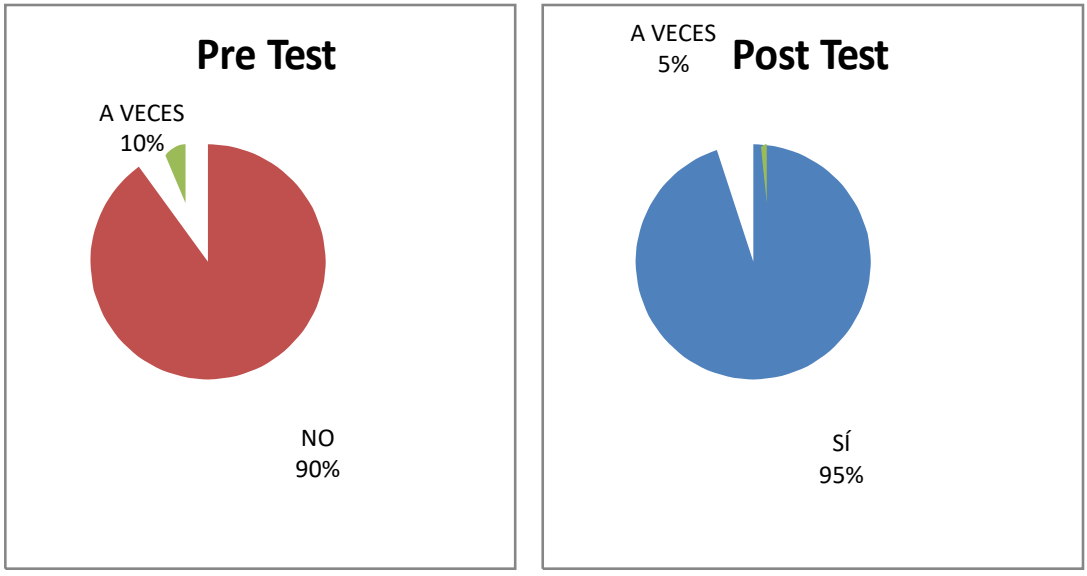
En el pre test el 25% de niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX cumplía con las reglas de las actividades lúdicas, el 10% no las cumplía y, el 65% a veces cumplían con las reglas.

En el post test se muestra una mejoría en el cumplimiento de las reglas de las actividades lúdicas, donde se muestra que el 85% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX sí cumplía con las reglas y, el 15% lo hacía a veces.

Tabla N° 06: Participa en forma voluntaria en el juego

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí			19	95
No	18	90		
A veces	2	10	1	5
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 06: Participa en forma voluntaria en el juego



Respecto a si el niño participa de forma voluntaria en el juego, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

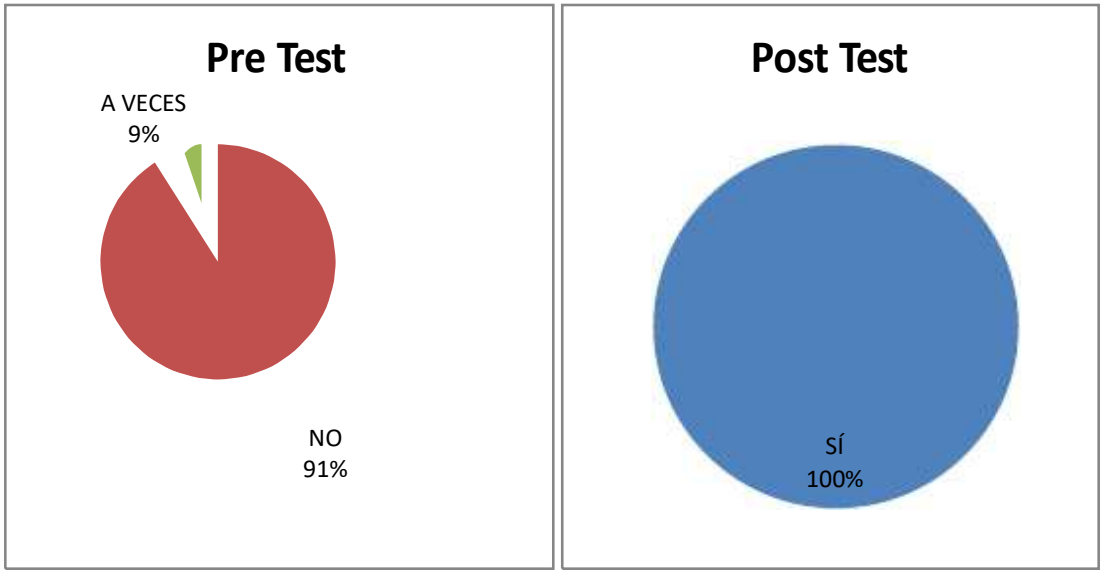
En el pre test el 90% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no participa de forma voluntaria en las actividades lúdicas y, el 10% lo hacía a veces.

En el post test se observa mejoras luego de aplicar las actividades lúdicas, donde se observa que el 95% de los niños sí participaba de forma voluntaria y, un 5% lo hacía a veces.

Tabla N° 07: Cambia sus actitudes

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			20	100
No	18	91		
A veces	2	9		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 07: Cambia sus actitudes



Respecto a si el niño cambia sus actitudes por la aplicación de las actividades lúdicas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

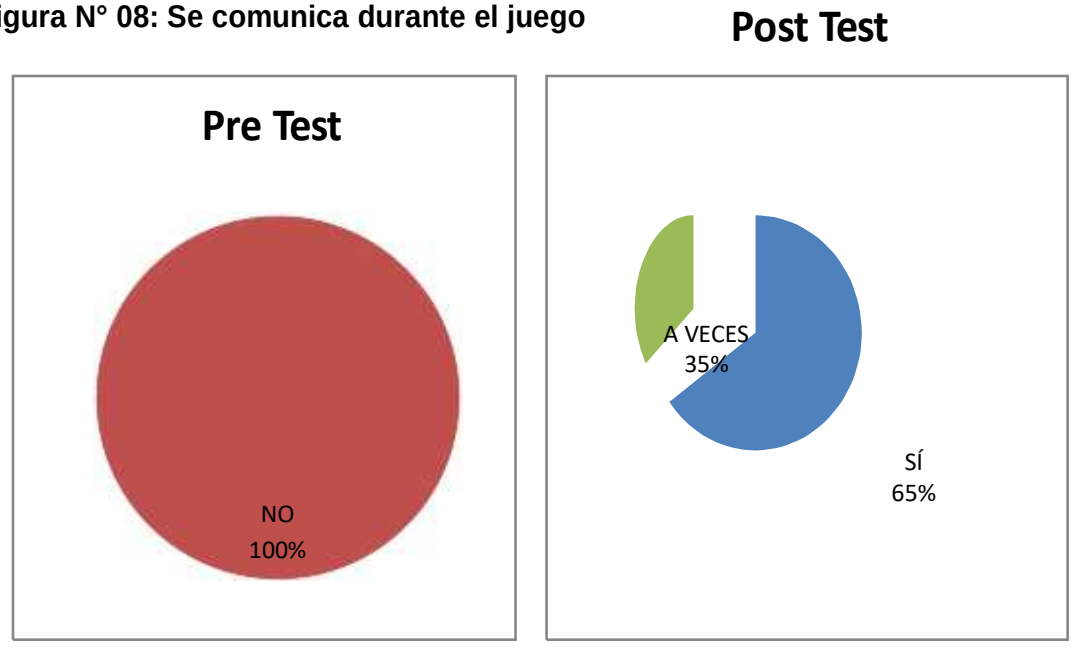
En el pre test se observa que el 91% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MXno tiene buenas actitudes en cuanto a socializar con los demás y, el 9% a veces tiene buenas actitudes.

En el post test, luego de la aplicación de las actividades lúdicas, se observa mejoras donde el 100% de estudiantes muestran actitudes positivas en el proceso de socialización.

Tabla N° 08: Se comunica durante el juego

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			13	65
No	20	100		
A veces			7	35
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 08: Se comunica durante el juego



Respecto a si el niño se comunica durante el juego por la aplicación de las actividades lúdicas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

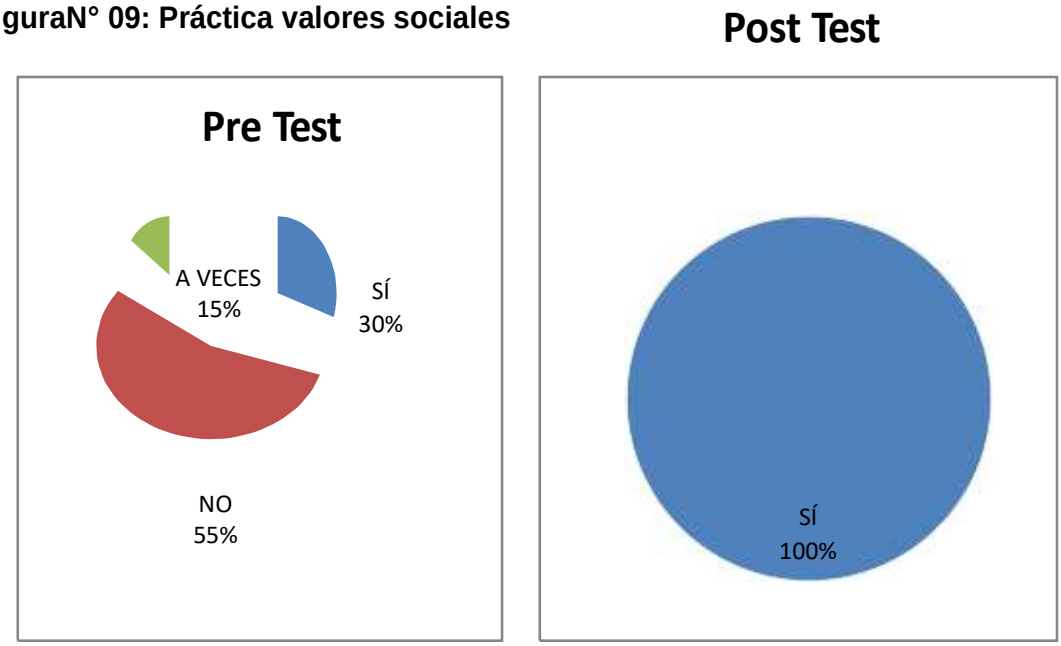
En el pre test se observa que antes de la aplicación de las actividades lúdicas los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MXno se comunicaba durante los juegos.

En el post test luego de la aplicación de las actividades lúdicas se observa mejoras en la comunicación de los niños, donde el 65% sí se comunicaba durante el juego y, el 35% lo hacía a veces.

Tabla N° 09: Práctica valores sociales

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	6	30	20	100
No	11	55		
A veces	3	15		
Total	20	100%	20	100%

FiguraN° 09: Práctica valores sociales



Respecto a si el niño practica valores sociales, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

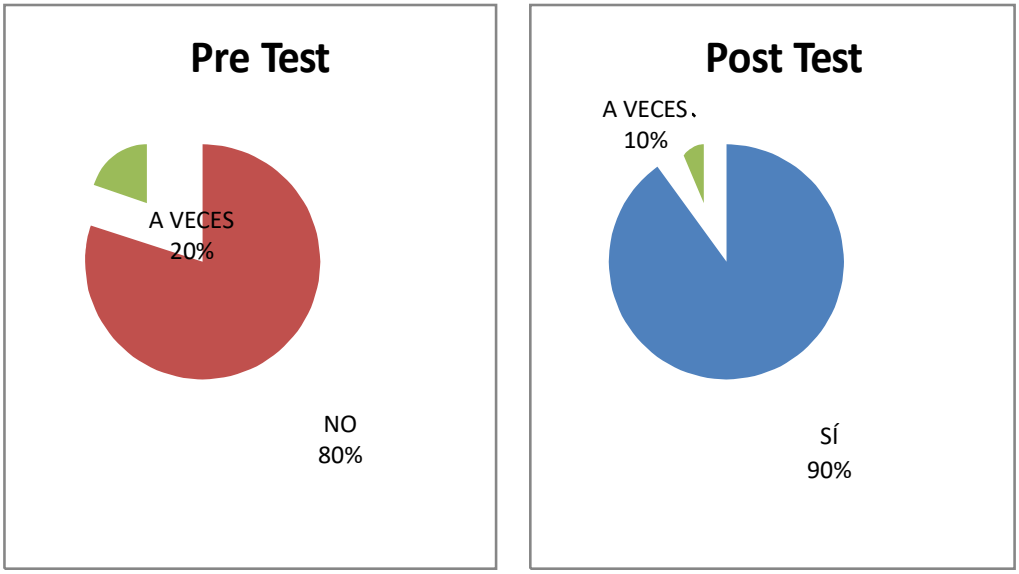
En el pre test se ha obtenido que el 30% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX practica valores sociales, el 55% no los practica y, el 15% a veces los practica.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado las actividades lúdicas, donde el 100% de niños practican valores sociales, como resultado del programa psicolúdico.

Tabla N° 10: Asume compromisos posteriores para cumplir reglas

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			18	90
No	16	80		
A veces	4	20	2	10
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 10: Asume compromisos posteriores para cumplir reglas



Respecto a si el niño asume compromisos posteriores para cumplir reglas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 80% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no asume compromisos para cumplir reglas y, el 20% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora del compromiso para asumir reglas, donde el 90% sí los asume y, el 10% a veces los asume.

Tabla N° 11: Propone ideas para nuevos juegos

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí			12	60
No	20	100		
A veces			8	40
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 11: Propone ideas para nuevos juegos

Respecto a si el niño propone ideas para juegos nuevos, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

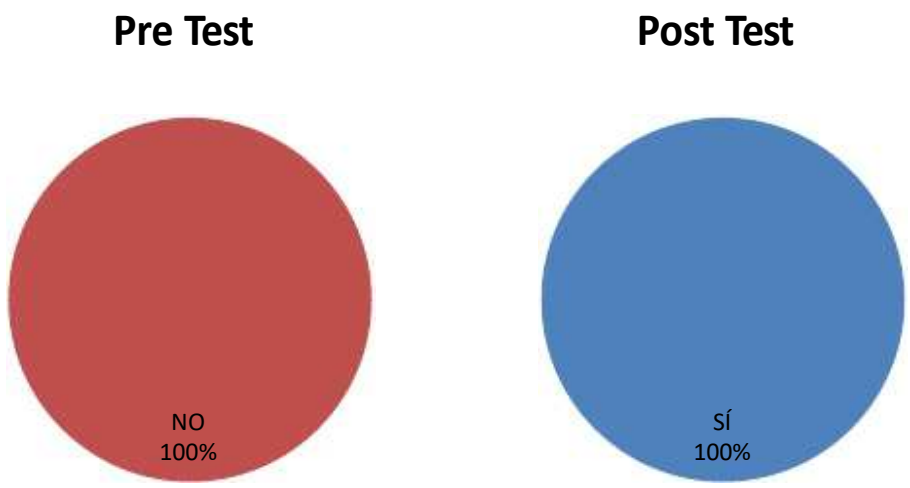
En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no propone nuevas ideas de juegos nuevos.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 60% de los niños sí propone ideas de nuevos juegos y, el 40% lo realizaba a veces.

Tabla N° 12: Trae juegos para compartir con sus compañeros

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**N**	**%**
Sí			20	100
No	20	100		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 12: Trae juegos para compartir con sus compañeros



Respecto a si el niño lleva juegos para compartir con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

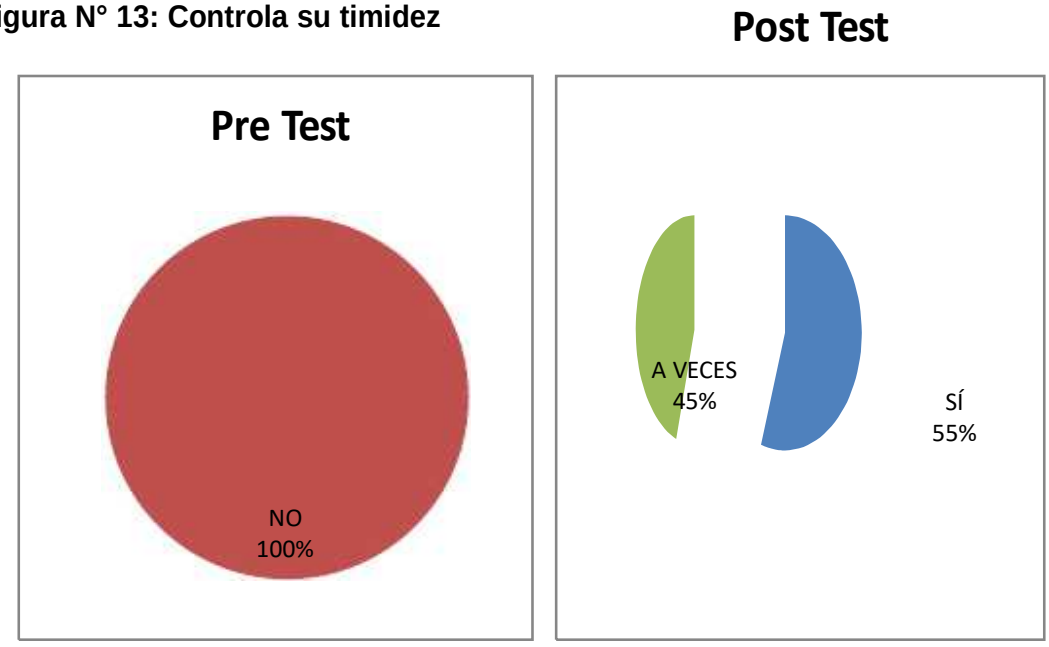
En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no llevaba juegos para compartir con sus compañeros.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños en ocasiones sí llevaba juegos a la institución, los cuales compartía con sus compañeros.

Tabla N° 13: Controla su timidez

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			11	55
No	20	100		
A veces			9	45
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 13: Controla su timidez



Respecto a si el niño controla su timidez, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

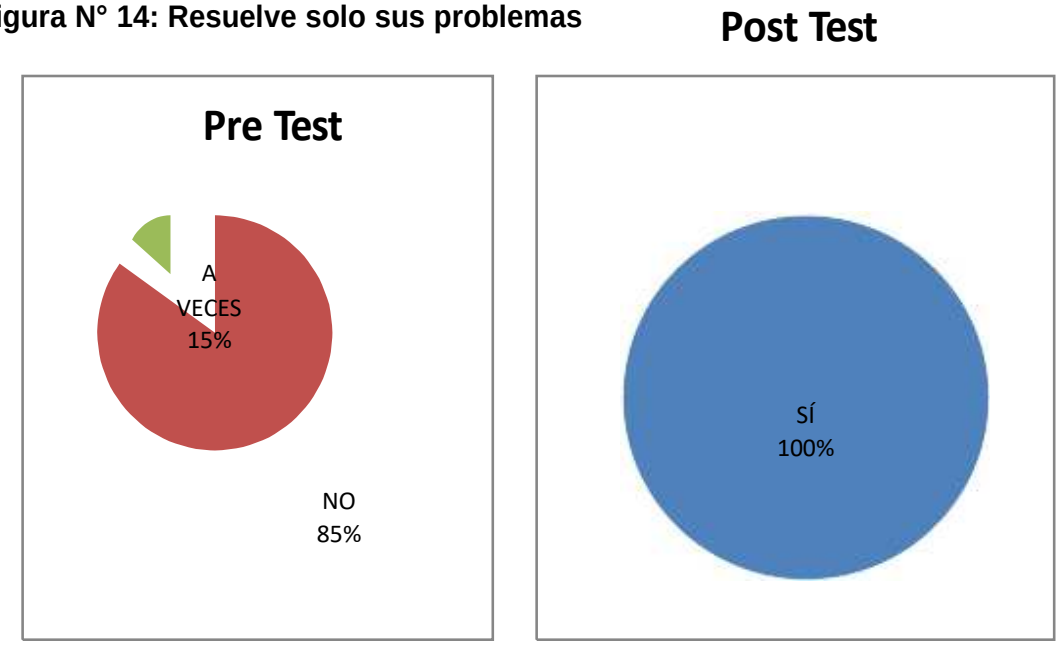
En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no puede controlar su timidez.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 55% de los niños sí controlaba su timidez y, un 45% lo hacía a veces.

Tabla N° 14: Resuelve solo sus problemas

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			20	100
No	17	15		
A veces	3	85		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 14: Resuelve solo sus problemas



Respecto a si el niño resuelve solo sus problemas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

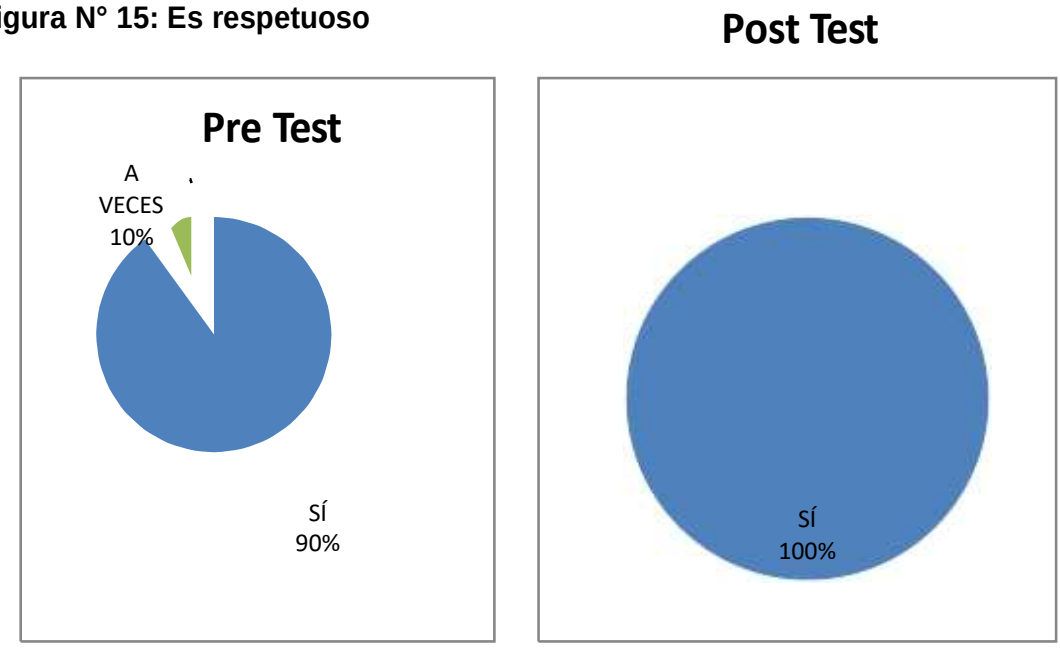
En el pre test se observa que el 85% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no puede resolver solo problemas que se presentan en aula como actividades de la enseñanza.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños, en su mayoría de veces, sí pueden resolver solos problemas presentados en el aula.

Tabla N° 15: Es respetuoso

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	18	90	20	100
A veces	2	10		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 15: Es respetuoso



Respecto a si el niño es respetuoso, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

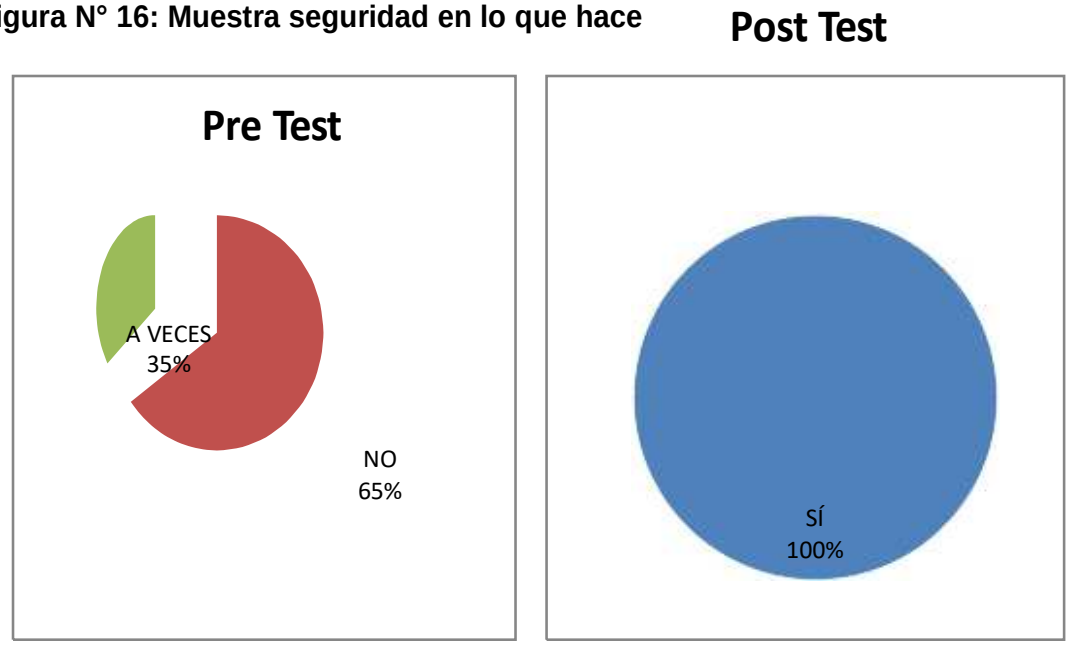
En el pre test se observa que el 90% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX si son respetuosos con sus compañeros y el docente y, un 10% lo es con menos frecuencia.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí es respetuoso con sus compañeros y docente.

Tabla N° 16: Muestra seguridad en lo que hace

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			20	100
No	13	65		
A veces	7	35		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 16: Muestra seguridad en lo que hace



Respecto a si el niño muestra seguridad en lo que hace, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

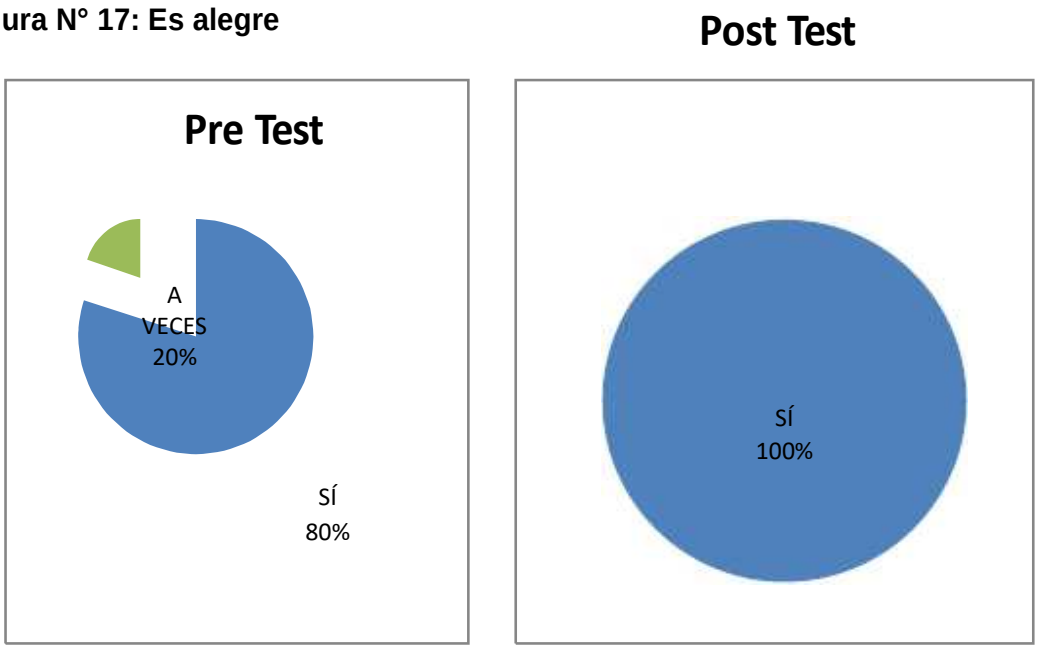
En el pre test se observa que el 65% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no muestra seguridad en las actividades que realiza y, un 35% de niños lo muestra a veces.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños, en la mayoría de los casos, sí muestra seguridad en las actividades que realiza.

Tabla N° 17: Es alegre

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	16	80	20	100
A veces	4	20		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 17: Es alegre



Respecto a si el niño es siempre alegre, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

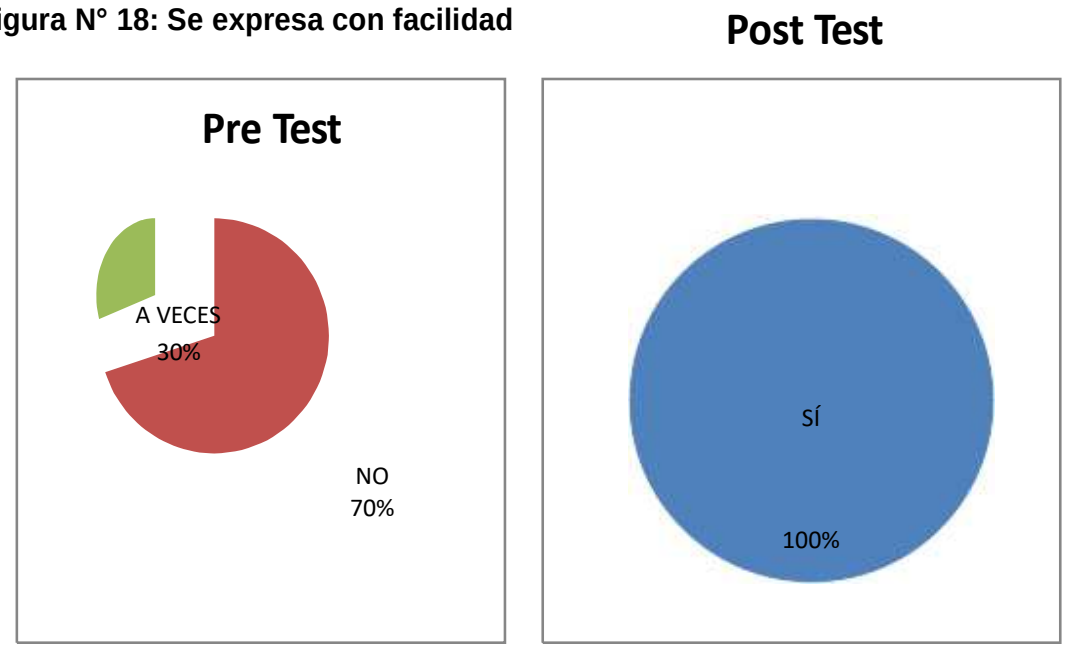
En el pre test se observa que el 80% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX si son siempre alegres y, un 20% lo es en la mayoría del tiempo.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí son alegres todo el tiempo mientras realizan sus actividades en la institución educativa.

Tabla N° 18: Se expresa con facilidad

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí			20	100
No	14	70		
A veces	6	30		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 18: Se expresa con facilidad



Respecto a si el niño puede expresarse con facilidad con sus compañeros y docente, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

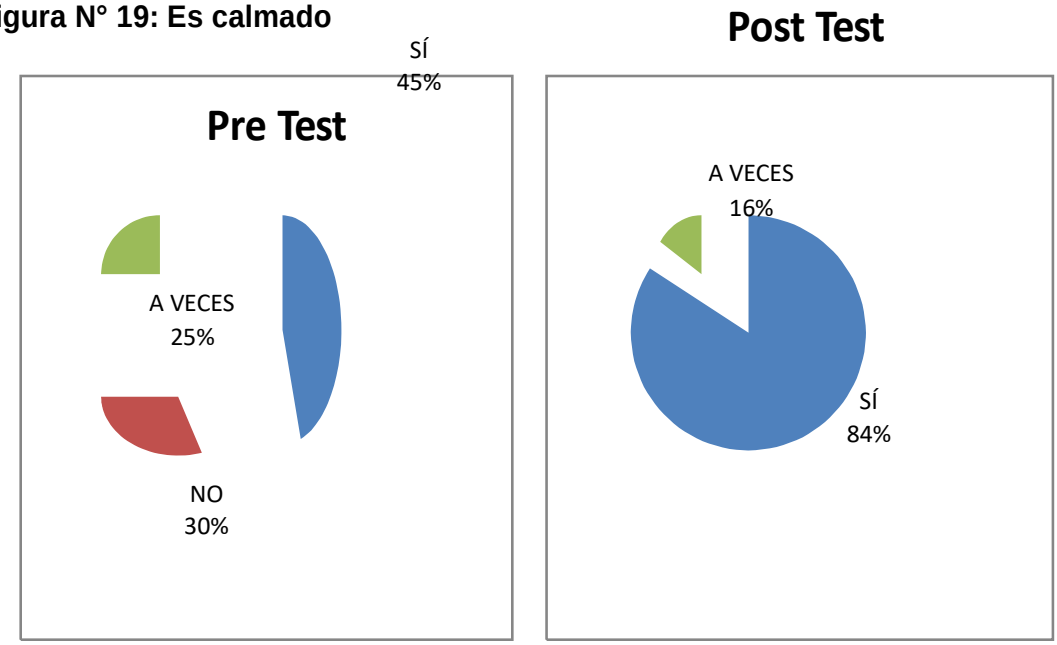
En el pre test se observa que el 70% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no puede expresarse con facilidad y, un 30% a veces lo puede hacer.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí puede expresarse con facilidad con sus compañeros y docente.

Tabla N° 19: Es calmado

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	9	45	16	84
No	6	30		
A veces	5	25	3	16
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 19: Es calmado



Respecto a si el niño es calmado cuando se le pide, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

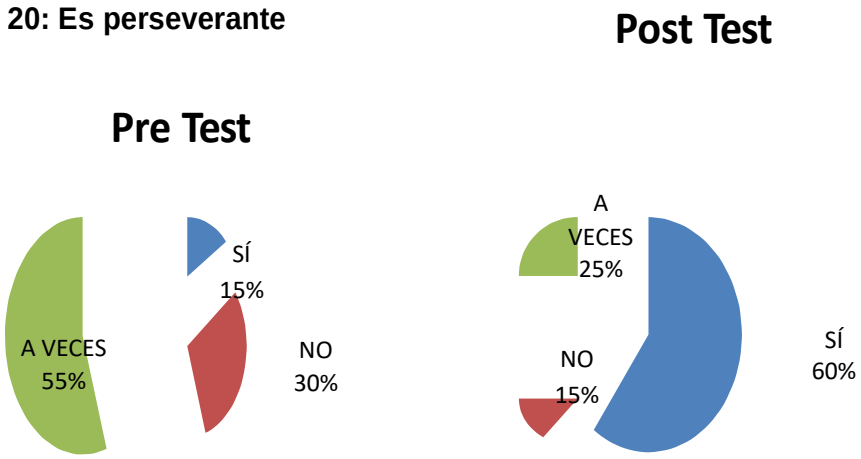
En el pre test se observa que el 45% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX si son calmados cuando se le pide, el 30% no los son y, el 25% a veces lo son.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 84% de los niños sí son calmados cuando se les pide que los sean y, el 16% lo es en la mayoría de los casos.

Tabla N° 20: Es perseverante

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí			20	100
No	20	100		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 20: Es perseverante



Respecto a si el niño es perseverante en las labores que se le encomienda, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

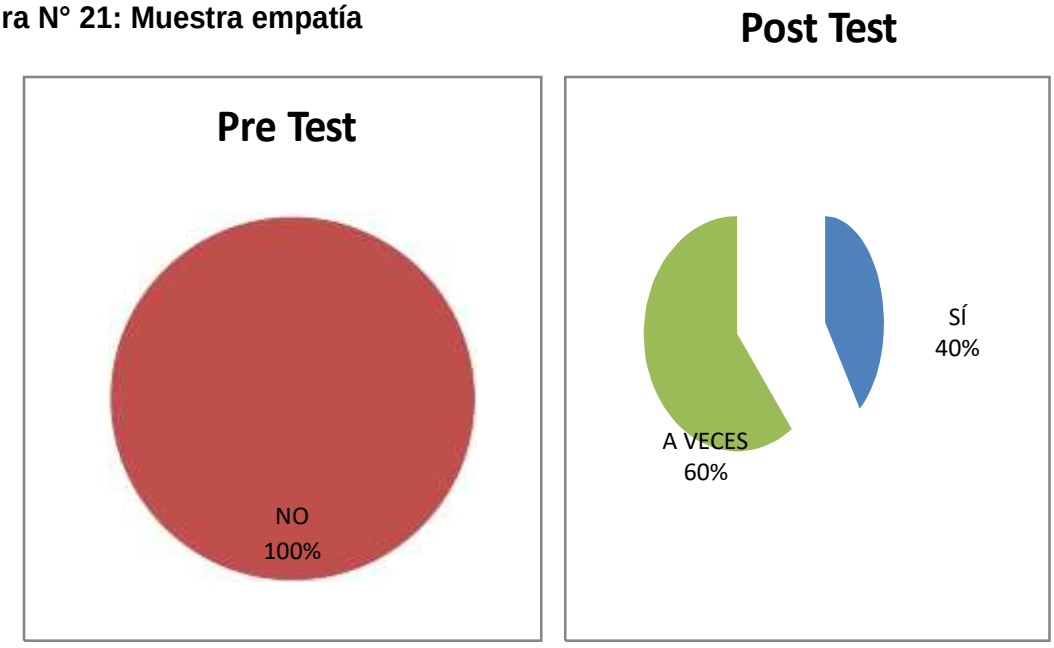
En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MXsí son perseverantes en sus actividades y, el 55% a veces los son.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 60% de los niños sí son perseverantes en sus actividades, el 15% no los son en la mayoría de los casos y, el 25% a veces son perseverantes en sus actividades.

Tabla N° 21: Muestra empatía

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			12	60
No	20	100		
A veces			8	40
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 21: Muestra empatía



Respecto a si el niño es muestra empatía con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

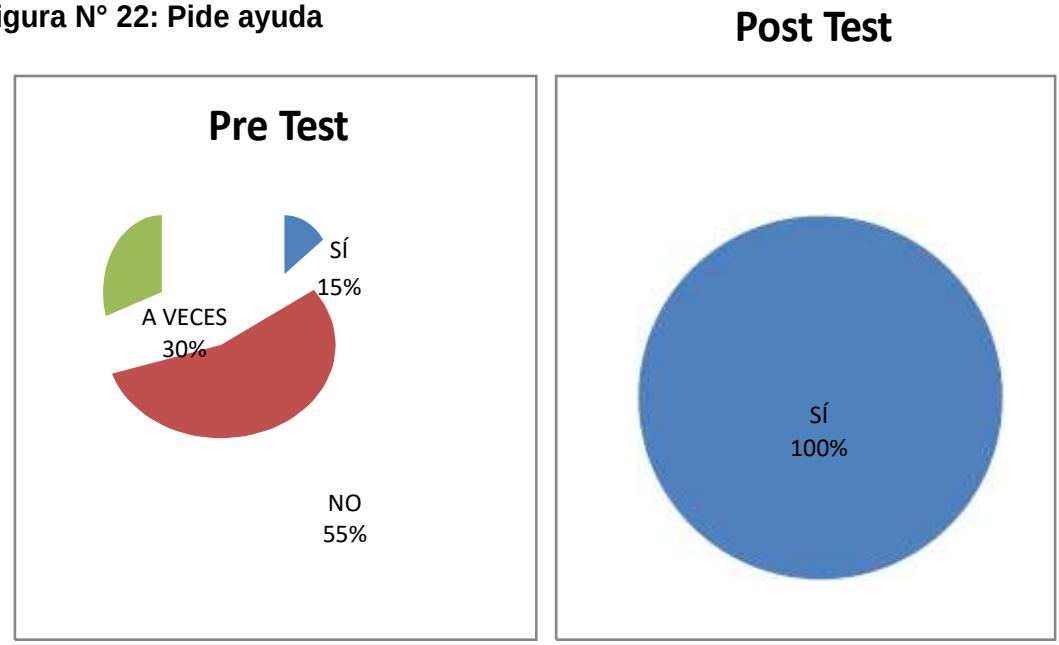
En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no muestra empatía con sus compañeros de aula y amigos.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 40% de los niños sí muestra empatía con sus compañeros de aula y sus amigos y, el 60% a veces lo hace.

Tabla N° 22: Pide ayuda

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	3	15	20	100
No	11	55		
A veces	6	30		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 22: Pide ayuda



Respecto a si el niño pide ayuda cuando lo necesita, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

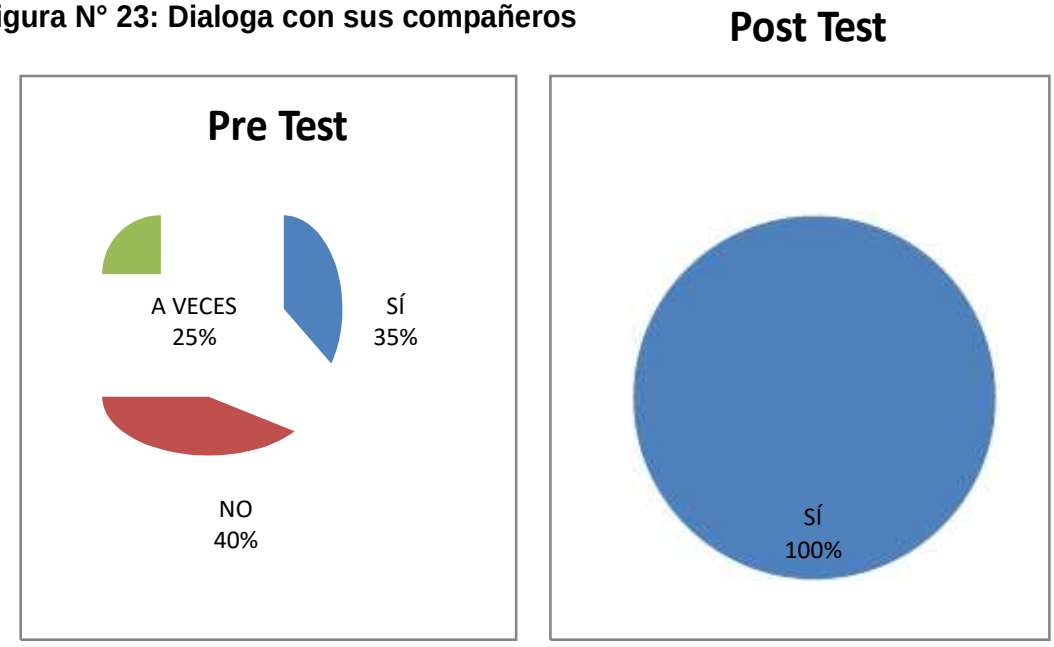
En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX si pide ayuda cuando lo necesita, el 55% no pide ayuda y, el 30% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí pide ayuda a sus compañeros o docente cuando lo necesita.

Tabla N° 23: Dialoga con sus compañeros

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	7	35	20	100
No	8	40		
A veces	5	25		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 23: Dialoga con sus compañeros



Respecto a si el niño es dialoga con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

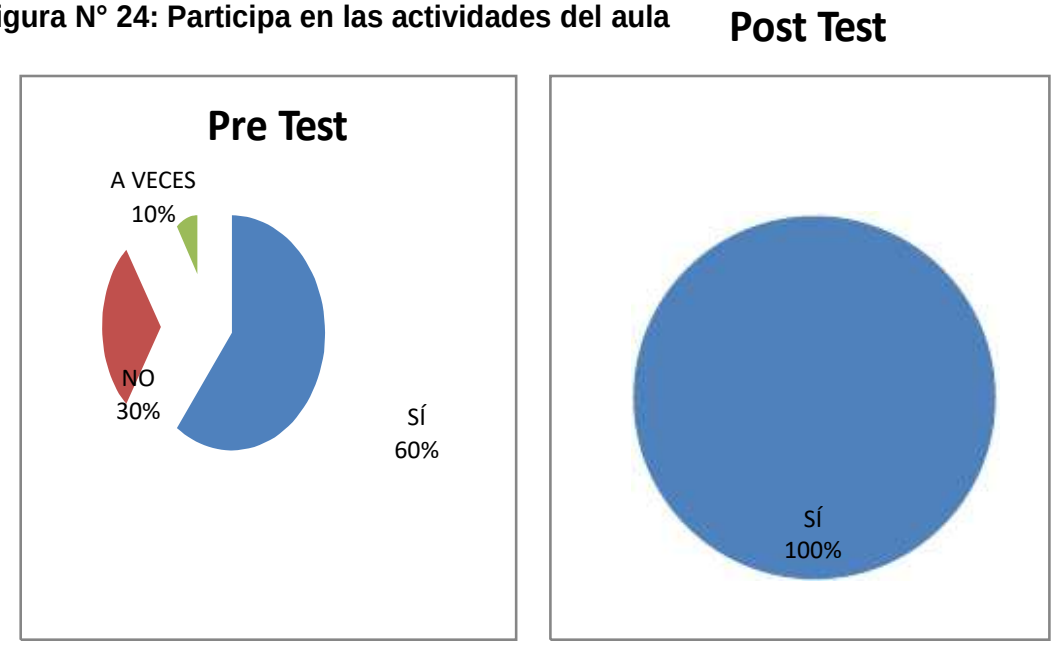
En el pre test se observa que el 35% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX si dialoga con sus compañeros, el 40% no lo hace la mayor parte del tiempo y, el 25% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí dialoga con sus compañeros la mayor parte del tiempo que comparten juntos.

Tabla N° 24: Participa en las actividades del aula

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí	12	60	20	100
No	6	30		
A veces	2	10		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 24: Participa en las actividades del aula



Respecto a si el niño participa en las actividades del aula, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

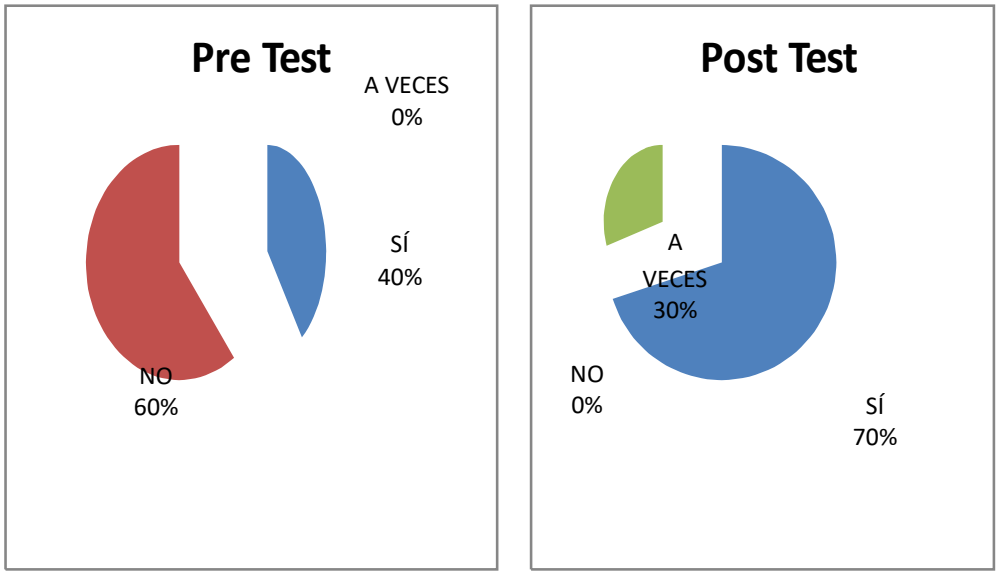
En el pre test se observa que el 60% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX si participa en sus actividades del aula, el 30% no participa y, el 10% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de niños sí participa en las actividades del aula.

Tabla N° 25: Está pendiente de los demás

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	8	40	14	70
No	12	60		
A veces			6	30
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 25: Está pendiente de los demás



Respecto a si el niño está pendiente de los demás, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

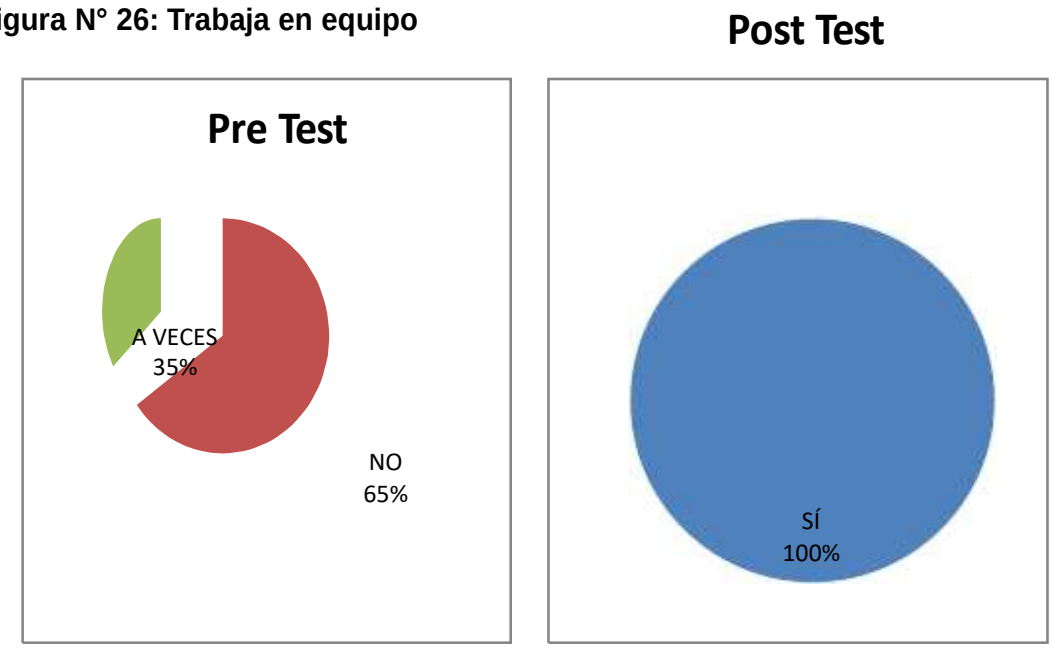
En el pre test se observa que el 40% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX sí está pendiente de las personas que le rodean y, el 60% no lo están.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 70% de los niños sí está pendiente de las personas que le rodean y, el 30% a veces lo están.

Tabla N° 26: Trabaja en equipo

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí			20	100
No	13	65		
A veces	7	35		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 26: Trabaja en equipo



Respecto a si el niño trabaja en equipo en actividades del aula, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

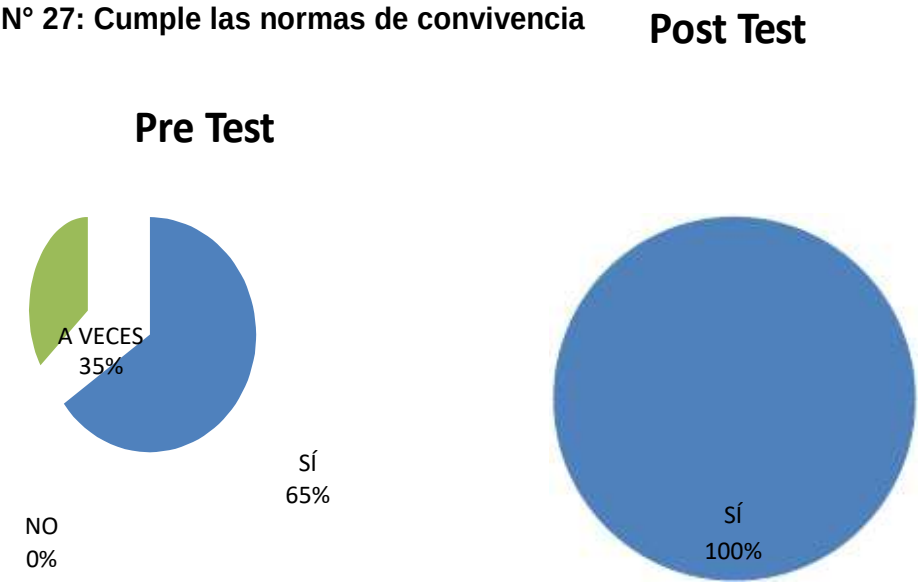
En el pre test se observa que el 65% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX no trabajan en equipo en la mayoría de los casos y, el 35% a veces lo hacen.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí aprendieron a trabajar en equipo en las actividades que se les encomienda realizar en grupo.

Tabla N° 27: Cumple las normas de convivencia

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	13	65	20	100
No	7	35		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 27: Cumple las normas de convivencia



Respecto a si el niño cumple con las normas de convivencia establecidos para el grupo, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

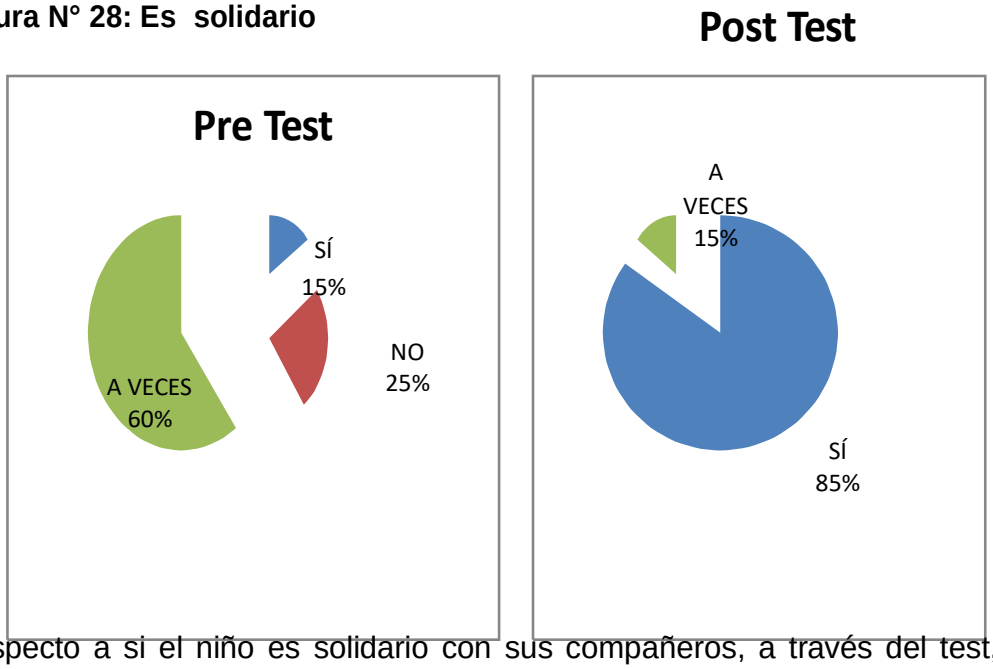
En el pre test se observa que el 65% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX sí cumple con las normas de convivencia y, el 35% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí cumple con las normas de convivencia establecidos en el aula.

Tabla N° 28: Es solidario

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	3	15	17	85
No	5	25		
A veces	12	60	3	15
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 28: Es solidario



Respecto a si el niño es solidario con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

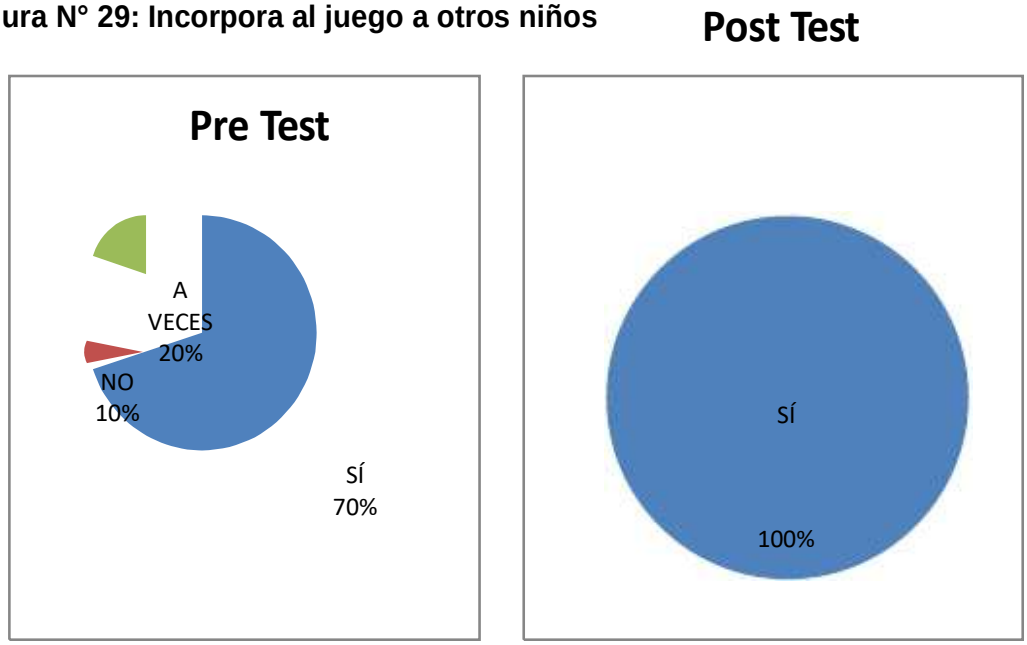
En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX sí son solidarios con sus compañeros, el 25% no lo son y, el 60% a veces son solidarios con sus compañeros.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 85% de los niños sí aprendieron a ser solidarios con sus compañeros y, el 15% a veces lo son.

Tabla N° 29: Incorpora al juego a otros niños

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Sí	14	70	20	100
No	2	10		
A veces	4	20		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 29: Incorpora al juego a otros niños



Respecto a si el niño incorpora al juego a otros niños, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

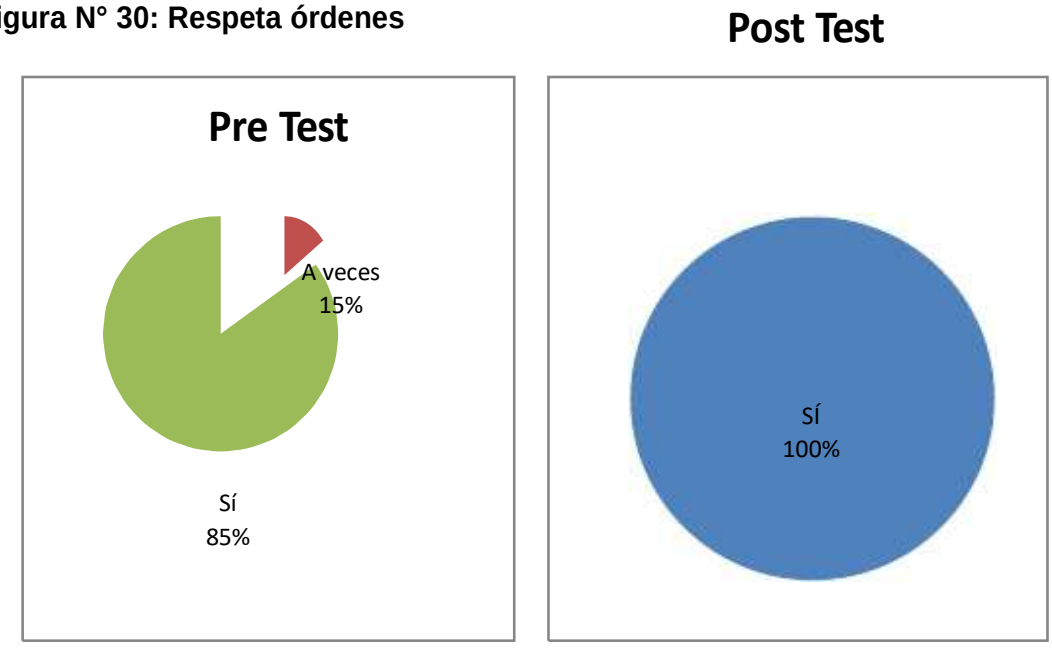
En el pre test se observa que el 70% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX sí incorpora a otros niños a los juegos, el 10% no lo hace y, el 20% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí incorpora a sus compañeros a los diferentes juegos que realiza.

Tabla N° 30: Respeta órdenes

	PRE TEST		POST TEST	
	n	**%**	**n**	**%**
Sí	17	85	20	100
No				
A veces	3	15		
Total	20	100%	20	100%

Figura N° 30: Respeta órdenes



Respecto a si el niño respeta órdenes, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 85% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 580/I-MX sí respeta órdenes y, el 15% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa psicolúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños respeta las órdenes que se le da su docente.

3.2. Propuesta teórica

3.2.1. DENOMINACION

PROGRAMA PSICOLÚDICO PARA DESARROLLAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 580/I-MX, DE LA SUCCHA, DISTRITO DE QUEROCOTILLO, PROVINCIA DE CUTERVO, DURANTE EL AÑO 2012.

3.2.2. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa **:** Nº 580/I-MX

Ubicación : Caserío la Succha, distrito de Querocotillo, provincia de cutervo.

Destinatarios **:** 20 estudiantes de 5 años nivel inicial

Responsable **:** Elsa Zárate Bustamante

Temporalización **:** 4 meses

3.2.3. PRESENTACION

La aplicación del programa psicolúdico en el área de personal social está dirigido a un grupo de 20 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. Nº 580/I-MX del Caserío la Succha, distrito de Querocotillo, provincia de cutervo.

Comprende el diseño de 10 sesiones debidamente secuenciadas en relación a las necesidades educativas que con la aplicación del pre test para medir el nivel del proceso de socialización se identificaron en los alumnos. De igual

manera se diseñan estrategias seleccionadas en función de las capacidades que se esperan lograr y sustentadas en la teoría de las inteligencias múltiples y la teoría lúdica. También se ha elaborado para cada sesión los recursos a ser utilizadas por cada uno de los estudiantes con una duración de 90 minutos a ejecutarse con una frecuencia de dos veces por semana.

3.2.4. FUNDAMENTO TEÓRICO

3.2.4.1. TEORIA LUDICA

H. Spencer nos dice que el juego es "una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía". GuyJacquin define juego como la "actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo."

Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

"El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales...". El juego no

es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen

entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación.

Esta premisa contiene dos ideas. La primera, el juego llama a la relación, subraya que es unimportante instrumento de socialización, porque estimula que los niños y niñas busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. Por las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil sabemos que en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. Sin embargo, el juego no es sólo un instrumento de socialización con los iguales, ya que es una actividad de inestimable valor en las relaciones

entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños.

En este sentido, algunos investigadores del juego han destacado que los niños desarrollan su capacidad lúdica en gran medida gracias a los tempranos juegos que los padres realizan con ellos desde los primeros meses de la vida, juegos en los que la madre juega a ocultarse y aparecer, juegos como los cinco lobitos, juegos en los que una cuchara con puré se convierte en un avión que vuela y se dirige a la boca del niño... Así, muchos estudiosos del tema consideran que el origen del juego infantil está en el contacto lúdico del niño con sus padres. De este modo, se resalta la gran importancia que tienen para el desarrollo infantil los juegos entre padres e hijos desde los primeros meses de la vida.

3.2.4.2. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Gardner define la inteligencia, como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos, que sean valiosos en una o más culturas, la inteligencia, es la combinación de factores, todas las personas tenemos diferentes inteligencias, en mayor o menor medida.

Por ejemplo La inteligencia verbal lingüística es la habilidad de utilizar el lenguaje al describir eventos, consignas, juegos psicolúdicos, desarrollar argumentos, comunicarse entre iguales, El ser humano aprende a

expresarse y comprender por medio de gestos, posturas, miradas, colores, olores, contactos corporales proximidad, ruidos.

Para que se pueda desarrollas adecuadamente esta inteligencia es necesario que efectuemos una serie de actividades psicolúdicas; escuchar para aprender, consignas, poesías, trabalenguas, rimas, narración de cuentos, sociodramas, títeres, cantantes, personajes de la televisión, dramatizaciones, juegos tradicionales, teatro, bailes, que utilice su escritura, cuente historias familiares, dialogue con sus iguales.

Otra de las inteligencias que Gardner desarrolla en su teoría es La inteligencia intrapersonal, que tiene que ver con nosotros y nuestro mundo interior, recurrimos a ella, para comprendernos a nosotros mismos y a otras personas, para imaginar, planificar y resolver problemas especialmente emocionales, encontrando enfoques y medios para expresar sus sentimientos y opiniones, mostrando seguridad en lo que hace, se relaciona y vive acorde con un sistema de valores éticos, muestra empatía y perseverancia.

Otra de las inteligencias que el autor desarrolla se da en el plano interpersonal que nos permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos motivaciones y habilidades"; incluye la capacidad para

establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder.

3.2.5. ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓNDE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 580/I-MX

A continuación mencionaré varios juegos de tipo lúdico social, por tener relación directa con el tema tratado:

1. **Nombre: " Cambio de roles"**

   Tipo: Juego lúdico social

   Edad: 5 años

   Participantes: todos

   Materiales: Ninguno

   Lugar: En la sala de clase

   Objetivo: Desarrollar la capacidad del niño para conocer lo que le sucede a la otra persona y sus sentimientos.

   Desarrollo: El juego consiste en que los niños deben representar a sus profesoras y ellas deben cumplir el rol de alumnas. La profesora explicará el tema asignado para ese día a lo que los niños y niñas estarán atentos a todos sus movimientos para luego

ellos hacer el papel de la profesora y está a desempeñar el rol de alumno.

Beneficios: El objetivo del juego “”cambio de roles” es enseñar a los niños a comprender cómo se siente otra persona en determinada situación. La empatía es una herramienta valiosa en la vida. Fortalece las relaciones desarrollando la comprensión entre las distintas partes. Aparte de eso, Paul Coleman, doctor en psicología, afirma que la capacidad de sentir empatía también ayuda a los niños a obtener mejores resultados en la escuela y a ser más sociales.

2. **Nombre: "La peluquería"**

Tipo: Juego lúdico social

Edad: 5 años

Participantes: todos

Materiales: Elementos pertenecientes a la peluquería (de plástico)

Lugar: En la sala de clase

Desarrollo: Antes de comenzar con el juego se realiza una visita a la peluquería donde se les permitirá que observen la acción que

realiza el peluquero como se trabaja, se le mostrará los implementos que utiliza. Luego, cuando hayan regresado al jardín, deberán jugar imitando a los personajes que vieron en ella.

Beneficios:

3. **Nombre: "Asumo roles de los personajes"**

Tipo: Juego lúdico social

Edad: 5 años

Participantes: 10 chicos

Materiales: Un cuento

Lugar: En la sala

Objetivo: Mejorar la expresión en los niños con sus compañeros, padres y docentes.

Desarrollo: La profesora presenta los personajes y la acción que éstos realizan, luego designa a diferentes chicos para que representen dichas acciones mientras ella lee el cuento.

Beneficios: Los niños mejorarán sus competencias comunicativas, sabrán que el lenguaje se usa para distintos propósitos como

expresar lo que sienten y necesitan, hablar de sí mismos, de su familia saber acerca de los otros etc.

4. **Nombre: "El paseo de la familia conejín"**

   Tipo: Juego lúdico social

   Participantes: Todos

   Materiales: Ninguno

   Lugar: Patio

   Edad:5 años

   Objetivos:

   Posibilitar la relación con los compañeros.

   Demostrar buenas relaciones interpersonales con sus compañeros y adultos.

   Desarrollo: la profesora camina con el grupo, ella es la mamá coneja paseando con sus conejitos; como teme que se pierdan, cada vez que ella de una palmada, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

   Beneficios: El juego es un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica y

social, 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.

5. **Nombre: ¿Quiénes somos?**

   Tipo: Juego lúdico social

   Edad: 5 años

   Materiales: Fotos de los niños

   Lugar: La sala

   Objetivo: Permitir que los niños y niñas se conozcan entre sí y facilitar la socialización.

   Desarrollo: Tomamos todas las fotos de los niños, las mezclamos y las ponemos boca abajo sobre la mesa. Cada niño tomará una foto y por turno irá identificando al compañerito de la foto (si lo reconoce por nombre) y luego le entregará la foto a quién corresponda, llamándole por el nombre.

Beneficios: El juego permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios.

6. **Nombre: “Buscar amigos"**

Tipo: Juego lúdico social

Edad: 5 años

Material: Ninguno

Lugar: Patio

Objetivo: Permitir que los niños y niñas se conozcan entre sí y facilitar la socialización.

Desarrollo: Los participantes deberán correr o caminar libremente por todo el espacio. Mientras los jugadores corren tienen que prestar atención a las exclamaciones del docente. El número gritado de 2 a 10 es la señal para que busquen a sus compañeros y se agrupen de acuerdo al número indicado.

Ejemplo: al grito de cuatro se encontraran siempre cuatro compañeros.

Quien no haya encontrado un amigo, entregará una prenda, a medida que se juega, se va complicando el juego que se junten en círculo, en fila, sentados en línea, etc.

Beneficios: El juego permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios.

7. **Nombre: El gato y el ratón**

Tipo: Juego lúdico social

Edad: 5 años

Material: Ninguno

Lugar: Patio

Objetivos:

Relacionarse con los compañeros y adultos que sean significativos, para ellos.

Incorporarse a juegos de grupo y colectivos, descubriendo la personalidad y el grado de participación y colaboración con otros, y otras.

Desarrollo: Se designa un jugador para que sea el ratón y otro el gato. Los demás forman un círculo alrededor del ratón tomados de las manos. El gato queda afuera del círculo, el ratón ofrece queso al gato y este no quiere luego le ofrece pan, mortadela, mantequilla pero el gato dice que no quiere nada de eso lo único que quiere es comerse al él (ratón). El gato se enoja y empieza a perseguir al ratón, tratando de entrar en el círculo. Los demás defienden al ratón y tratan de entorpecer las entradas y salidas del gato. Pueden participar varios gatos, ratones o haciendo más círculos.

Beneficios: Los niños aprenden a ser tolerantes, se relacionan armónicamente tanto personal como emocionalmente, se ayudan y actúan democráticamente. Es por eso que el trabajo en equipos forma un papel muy importante en el logro del perfil de egreso de los estudiantes de educación básica en la actualidad. El trabajo colaborativo es una herramienta de las más importantes para realizar las diferentes tareas que implica un proyecto.

8. **Nombre: Sopla y encuentra**

Tipo: Juego lúdico social

Edad: 5 años

Materiales: pañuelos

Lugar: patio.

Objetivo: Fomentar la salud emocional en los niños y niñas para mejorar la calidad de la relación que tiene con sus compañeros.

Desarrollo, se coloca a los niños por parejas. Uno de ellos tendrá los ojos vendados. El juego consiste en que el de los ojos vendados deberá tocar con su nariz la nariz del compañero que tiene enfrente sólo guiándose por los soplidos del otro.

Beneficios: El niño ha de aprender a confiar en sus amigos, al igual que lo hace con sus allegados en la familia, pues en la base de la amistad descansa la confianza que cada uno de ellos tiene de los otros. Esto hace que se puedan realizar grandes tareas en las que cada uno confía en lo que harán los demás, para obtener resultados. Sin la presencia de la confianza en este lazo, es imposible que su niño se siente seguro, cerca de usted o cómodo.

9. **Nombre: El aviador**

Tipo: Juego lúdico social

Edad:5 años

Material: pañuelos

Lugar: Patio

Objetivo: Fomentar la salud emocional en los niños y niñaspara mejorar la calidad de la relación que tiene con sus compañeros.

Desarrollo: Debemos primero hacer un pequeño circuito. Una vez hecho, agrupamos a los niños por parejas: uno será avión y el otro piloto.

El "avión" se vendará los ojos y el piloto, desde fuera del circuito, le guiará con sus palabras. Una vez hecho el recorrido cambiarán los roles.

Beneficios: El niño ha de aprender a confiar en sus amigos, al igual que lo hace con sus allegados en la familia, pues en la base de la amistad descansa la confianza que cada uno de ellos tiene de los otros. Esto hace que se puedan realizar grandes tareas en las que cada uno confía en lo que harán los demás, para obtener resultados. Sin la presencia de la confianza en este lazo, es imposible que su niño se siente seguro, cerca de usted o cómodo.

10. **Nombre: Juntar prendas**

Tipo: Juego lúdico social

Edad: 5 años

Materiales: Prendas de vestir y objetos del aula de clases

Lugar: Sala de clases o patio

Objetivo: Interactuar y relacionarse, con sus compañeros.

Desarrollo participarán de dos o tres niños y niñas individualmente y los demás compañeros le apoyarán ofreciéndoles las prendas que se les pedirá a los participantes. La profesora dirá, traer un zapato derecho, traer un arete, traer un borrador, etc. El primero en llevar las prendas será quién asigne a otros participantes para continuar con el juego.

Beneficios: Devienen factores esenciales para el desarrollo de los niños y las niñas como ser social, quienes desde edades tempranas empiezan a formar su mundo interno, se conforma su personalidad y se definen las formas de interrelación con el mundo que los rodea.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS SOCIALES

	MES 1																						MES 2																					
	SEM1						SEM2						SEM3						SEM4						SEM1						SEM2						SEM3						SEM4			
ACTIVIDADES LÚDICAS	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L		M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V			
Cambio de roles	X						X					X					X						X					X					X					X							
La peluquería		X						X					X					X							X					X					X					X					
Asumo roles de los personajes			X						X					X					X							X					X					X					X			
El paseo de la familia conejín				X						X					X					X								X					X					X					X	
¿Quiénes somos?					X						X					X					X						X					X					X					X		

	MES 3																						MES 4																					
	SEM1						SEM2						SEM3						SEM4						SEM1						SEM2						SEM3						SEM4			
ACTIVIDADES LÚDICAS	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L		M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V			
Buscar amigos	X						X					X					X						X					X					X					X							
El gato y el ratón		X						X					X					X							X					X					X					X					
Sopla y encuentra			X						X					X					X							X					X					X					X			
El aviador				X						X					X					X								X					X					X					X	
Juntar prendas					X						X					X					X						X					X					X					X		

CONCLUSIONES

El nivel de socialización de los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial Rural, Nº 580/I-MX, de la Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, antes de aplicar el Programa Psicolúdico de acuerdo al diagnóstico realizado se determinó que es bajo, manifestándose en el poco Interés en el juego, escasa práctica de valores sociales, no asumen significativamente compromisos posteriores para cumplir reglas.

La aplicación del programa psicolúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de personal social, en los estudiantes generó un cambio significativo en el proceso de socialización que se manifiesta en mayor Interés en el juego, cumplimiento de las reglas durante el juego, participa del juego en forma voluntaria, se evidencian cambios importantes de sus actitudes, practican los valores sociales, se proponen ideas para nuevos juegos, los niños controlan su timidez, se expresan con facilidad, manifiestan ser perseverante y muestran empatía, son más dialogantes con sus compañeros.

La diferencia de los resultados, comparando los datos del pre test y post test, al concluir el tratamiento, para validar la influencia del programa psicolúdico en el desarrollo de la socialización de los estudiantes, se concluye, que el Programa Psicolúdico es efectivo, en la medida en que se aplique correctamente y se evalúe y aplique los correctivos necesarios.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que la aplicación del Programa Psicolúdico, debe ser promovido a toda la población escolar de la Institución Educativa Inicial Rural, Nº 580/I-MX, de la Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, por ser muy beneficioso para desarrollar el proceso de socialización.

Que la Institución Educativa Inicial Rural, Nº 580/I-MX, de la Succha, del distrito de Querocotillo, provincia de Cutervo, donde se realizó la investigación, incluya en su Plan Anual el desarrollo de capacitaciones permanentes, acerca del proceso de socialización en los niños, tomando en cuenta el Programa Psicolúdico aplicado en la Institución Educativa.

El Programa Psicolúdico, debe servir como motivación a otros educadores, para desarrollar nuevos programas, para desarrollar el proceso de socialización.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Ángeles, N. (2011). Juegos de inteligencia para toda la familia.

Arom, R. (2010). Progreso y desilusión. La dialéctica de la sociedad moderna

Arthur, Y. (2010). *Psicología del niño.* EUDEBA

Borges y Gutiérrez (1994). Manual de Juegos Socializadores.

Calero, M. (2003). Estrategias de mejoramiento de condiciones, procesos y resultados de aprendizajes y enseñanzas. Lima – Perú. Editorial San Marcos.

Claparede. (2001). Revista de pedagogía. *La escuela de la psicología experimental*.

El Comercio. El Juego como Recurso Pedagógico. Agosto del 2009. P. 15

Freud, A (2009.). Normalidad y Patología en la niñez. Paidós. Buenos Aires.

Freud, A (2009.).Psicoanálisis del Jardín de Infantes y la Educación del niño. Paidos. Buenos Aires.

García. (1998). El Juego como estrategia socializadora. p. 16

Isacc, S. (2010) *Psicología del Escolar.* Editorial Escuela.

Maier, H. (s.f.) *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears.* Amorrortu. Editores. Buenos Aires.

Nunes, P. (2000). La educación lúdica. Colombia. Editorial San Pablo.

Peña (1996). Influencia de los Juegos Recreativos como factores socializadores. Perdono y Sandoval. (1997). Juegos Cooperativos para favorecer el proceso de socialización.

Perret-clermont,anne, N.(s.f) La construcción de la inteligencia en la interacción social.

Piaget, J. (1992). Desarrollo y Aprendizaje. Santa Fe de Bogotá. Ed. Mined.

Piaget, J. (2012) *Seis estudios de Psicología.* Seix Barral. Barcelona.

Raimundo, O. & Villagrán, E. (2001). Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra. Revista DMUVM. INTEGRA. No. 5. Chile.

Stone, J. y Church (s.f.). *El preescolar de dos a cinco años.* Paidos. Biblioteca del Educador Contemporáneo.

Wallon, H. (2010) *Estudios sobre Psicología Genética de la Personalidad.*

Werner, W. (s.f.). La Personalidad del niño en edad preescolar.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN DE NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 580/I-MX

Alumno :

		PRE TEST			POS TEST		
1	Interés en el juego	Sí	No	A veces	Sí	No	A veces
2	Conoce y acepta las reglas del juego						
3	Participa en el juego						
4	Comprende el juego antes de realizarlo						
5	Cumple las reglas de juego						
6	Participa en forma voluntaria en el juego						
7	Cambia sus actitudes						
8	Se comunica durante el juego						
9	Práctica valores sociales						
10	Asume compromisos posteriores para cumplir reglas						
11	Propone ideas para nuevos juegos						
12	Trae juegos para compartir con sus compañeros						
13	Controla su timidez						
14	Resuelve solo sus problemas						
15	Es respetuoso						
16	Muestra seguridad en lo que hace						
17	Es alegre						
18	Se expresa con facilidad						
19	Es calmado						
20	Es perseverante						
21	Muestra empatía						
22	Pide ayuda						
23	Dialoga con sus compañeros						
24	Participa en las actividades del aula						
25	Está pendiente de los demás						
26	Trabaja en equipo						
27	Cumple las normas de convivencia						
28	Es solidario						
29	Incorpora al juego a otros niños						
30	Respeta ordenes						