

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL
DE LA I. E. N° 329, SARABAMBA – CHOTA - 2014.**

Por:

JESSICA MARIBEL VASQUEZ SANCHEZ

Asesor:

Dr. ELFER G. MIRANDA VALDIVIA

Chota, Cajamarca – Perú

2016

COPYRIGHT © 2016 by
JESSICA MARIBEL VÁSQUEZ SÁNCHEZ
Todos los Derechos Reservados.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL
DE LA I. E. N° 329, SARABAMBA – CHOTA - 2014.**

Por:

JESSICA MARIBEL VASQUEZ SANCHEZ

Comité científico

Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar
Miembro de Comité Científico

Dr. Elfer Miranda Valdivia
Asesor

M.Cs. Virgilio Gómez Vargas
Miembro de Comité Científico

Mg. Waldir Díaz Cabrera
Miembro de Comité Científico

Cajamarca – Perú

2016

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis queridos hijos Jhisbell y Aldair a quienes tuve que sacrificar mi tiempo para dedicarme a estudiar y a mi querido esposo Wilmer por todo el apoyo recibido durante mis estudios y el desarrollo de mi trabajo, a mis padres Emma y Adolfo, a mi hermana Lilibeth por apoyarme en el cuidado de mis hijos y por ayudarme a alcanzar mis metas trazadas. Gracias a esas personas importantes en mi vida, que siempre estuvieron listas para brindarme toda su ayuda ahora me toca regresar un poquito de todo lo inmenso que me han otorgado con todo mi cariño esta tesis se las dedico a ustedes.

La autora

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera sincera a la Universidad Nacional de Cajamarca por su dedicación al perfeccionamiento de los maestros de la Sección de Gestión en Educación de la Provincia de Chota, y a la Región Cajamarca y en forma específica a los maestros de la Escuela de Postgrado a la Dra. Marina Estrada Pérez y al Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar por sus orientaciones para lograr culminar dicho trabajo de investigación y al Dr. Elfer Miranda Valdivia quién fue nuestro asesor para el desarrollo de dicha tesis y que sin escatimar esfuerzos, se desplazaron hasta estas zonas para impartir sus experiencias y conocimientos cumpliendo así nuestro objetivo trazado.

La autora

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
LISTA DE TABLAS	viii
LISTA GRÁFICOS	x
LISTA DE ABREVIATURAS O SIGLAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	xv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema.	17
2. Formulación del problema.	20
3. Justificación de la investigación.	20
4. Delimitación	21
5. Limitaciones	22
6. Objetivos de la Investigación.	22
6.1. Objetivo general.	22
6.2. Objetivos específicos.	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes	24
2. Base teórico – científica	28
2.1. Teoría del juego	28
2.2. Teoría de la socialización en la educación	37
2.3. Teorías que sustentan la investigación	43
2.3.1. Teoría genética de Piaget	43
2.3.2. Teoría de la motivación de Maslow	46
2.3.3. Teoría Sociocultural de Vygotsky	49
2.3.4. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.	54

3. Definición de términos básicos	57
3.1. Alumno	57
3.2. Aprendizaje	58
3.3. Educación	58
3.4. Enseñanza	58
3.5. Juego	58
3.6. Socialización	59

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Hipótesis de investigación	60
2. Variables	60
2.1. Variable independiente. Programa de juegos recreativos	60
2.2. Variable dependiente. Nivel de socialización	60
3. Matriz de Operacionalización de variables	62
4. Población y muestra	63
5. Unidad de análisis	63
6. Tipo de investigación	63
7. Diseño de investigación	63
8. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos:	64
9. Validez y confiabilidad del instrumento	64

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Descripción de resultados	65
2. Contrastación de hipótesis.	86
3. Discusión de resultados	88

CONCLUSIONES	90
---------------------	----

SUGERENCIAS	91
--------------------	----

LISTA DE REFERENCIAS	92
-----------------------------	----

APÉNDICE /ANEXOS	94
-------------------------	----

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 01: Resultados del conocimiento y manejo de la dimensión juegos individuales por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	65
Tabla N° 02: Resultados del conocimiento y manejo de la dimensión juegos colectivos por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	67
Tabla N° 03: Resultados del conocimiento y manejo de la dimensión juegos estructurados por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de sarabamba – chota, 2014.	68
Tabla N° 04: Resultados del conocimiento y manejo de la dimensión juegos no estructurados por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de sarabamba – chota, 2014.	69
Tabla N° 05: Resultados del conocimiento y manejo de los juegos recreativos por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	71
Tabla N° 06: Resultado de la dimensión socialización activa según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de sarabamba – chota - 2014.	72
Tabla N° 07: Resultado de la dimensión socialización participativa según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	73
Tabla N° 08: Resultado de la dimensión social según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	74
Tabla N° 09: Distribución de frecuencias de la socialización según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	76

Tabla N° 10:	Estadísticos descriptivos de la socialización según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	77
Tabla N° 11:	Resultado de la dimensión socialización activa según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	78
Tabla N° 12:	Resultado de la dimensión socialización participativa según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	79
Tabla N° 13:	Resultado de la dimensión socialización social según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	80
Tabla N° 14:	Distribución de frecuencias de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	82
Tabla N° 15:	Estadísticos descriptivos de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	83
Tabla N° 16:	Comparación de resultados por dimensión según pre test y post test	83
Tabla N° 17:	Comparación de la distribución de frecuencias del post test de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	85
Tabla N° 18:	Comparación de estadísticos descriptivos de la de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	86
Tabla N° 19:	Prueba t de la de la de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014, según pre test y post test.	86

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 01: Porcentaje del conocimiento y manejo de la dimensión juegos individuales por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014	66
Gráfico N° 02: Porcentaje del conocimiento y manejo de la dimensión juegos colectivos por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	67
Gráfico N° 03: Porcentaje del conocimiento y manejo de la dimensión juegos estructurados por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	68
Gráfico N° 04: Porcentaje del conocimiento y manejo de la dimensión juegos no estructurado por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	70
Gráfico N° 05: Porcentaje del conocimiento y manejo de los juegos recreativos por los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.	71
Gráfico N° 06: Porcentaje de la dimensión socialización activa según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	72
Gráfico N° 07: Porcentaje de la dimensión socialización participativa según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	73
Gráfico N° 08: Porcentaje de la dimensión social según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	75

Gráfico N° 09:	porcentaje de la socialización según pre test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	76
Gráfico N° 10:	Porcentaje de la dimensión socialización activa según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	78
Gráfico N° 11:	Porcentaje de la dimensión socialización participativa según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	79
Gráfico N° 12:	Resultado de la dimensión socialización social según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	81
Gráfico N° 13:	Porcentaje de la de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	82
Gráfico N° 14:	Comparación de resultados por dimensión según pre test y post test	84
Gráfico N° 15:	Comparación de porcentajes del pre test y post test de la socialización según post test aplicado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.	85
Gráfico N° 16:	Zona crítica o de rechazo de equivalencias $t_c > t_t$	87

LISTA DE ABREVIATURAS O SIGLAS

PUCP : Pontificia Universidad Católica del Perú

IE : Institución Educativa

MED : Ministerio de Educación

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se desarrolló con la finalidad de mejorar los niveles de Socialización de los estudiantes del II ciclo de la *I. E. N° 329 Sarabamba – Chota – 2014*, utilizando el programa de juegos recreativos, los mismos que forman parte de la formación integral de los niños y niñas motivándoles para un mejor logro de los aprendizajes. El enfoque en la cual se sustenta la presente tesis es el cuantitativo, con el diseño pre experimental, con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una muestra de 30 estudiantes la misma que conformó también la población por ser pequeña. Dentro de los instrumentos que se utilizaron está la encuesta que permitió identificar los niveles de socialización. Los datos obtenidos a través de los instrumentos sirvieron como insumo para poder hacer las comparaciones y determinar si los juegos son interesantes para poder mejorar los niveles de socialización de los niños y niñas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje donde los niños no solo aprenden conocimientos, sino que la parte emocional es básico para lograr los aprendizajes. El análisis e interpretación de los resultados presentados a través de los estadísticos descriptivos del pre test y post test establecidos en la tabla N° 08, demuestran que el nivel promedio de la socialización en el pre test fue 9,96 puntos y en el post test 15,00 puntos, existiendo una diferencia de 5,04 puntos. De igual manera, los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene que para 24 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H1 y rechazan la Ho, por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la *I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014*. Los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos resultados implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos y tiempos.

Palabras clave: Programa, juegos, juegos recreativos, lúdico, socialización

ABSTRACT

This research work was developed with the purpose of improving the socialization of second cycle students from the N ° 329 School, Sarabamba - Chota - 2014, using the recreational games program, these games are part of the integral training. The approach in which this thesis is based is the quantitative, with the pre experimental design, with a single group, with pre and posttest, using a sample of 25 students; the assessment instrument that was applied to the study group identified the levels of socialization. The data obtained through the instruments served as an input to make the comparisons and to determine whether games improve levels of socialization of children in the process of teaching and learning. The analysis and interpretation of the results presented through descriptive statistics of pretest and posttest show the significant improvement of socialization in each of the dimensions: In the dimension of active socialization in the pretest 44% indicate that students do not easily integrate the development of games compared to 21% obtained in the posttest; in the participatory socialization dimension in the pretest 48% indicate that students do not participate compared to 26% of the posttest and in the social dimension in the pretest, 53% indicate that students do not socialized compared to 26% of post-test. According to the answer, in the active socialization dimension they indicate that 56% do meet the established items against 79% in the posttest; in the participatory socialization dimension in the pretest 52% indicate that they accomplish with the established items against the 74% obtained in the posttest and in the social dimension in the pretest 47% indicate that students do socialize their learning using different types of games against 74% obtained in the posttest; The research results show that the proposed objectives were met contrasting that the H1 is accepted and the Ho is rejected, therefore, the results confirm that the implementation of the program of recreational games significantly improves the level of socialization of 5 years old children from No. 329 School, Sarabamba - Chota, 2014.

Keywords: Program, games, recreational games, ludic, socialization.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado: “*Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E .N° 329 Sarabamba – Chota – 2014*”, se desarrolló con la finalidad de mejorar los niveles de socialización de los estudiantes de la Institución Educativa *I. E .N° 329 Sarabamba – Chota – 2014* y, superar las deficiencias descubiertas, para cuyo afecto se tuvo que desarrollar una serie de actividades y tareas como parte del presente trabajo de investigación que apuntó a mejorar el proceso de socialización que implica, al mismo tiempo, al mejoramiento de la parte cognitiva.

Teniendo en cuenta los enfoques del proceso de investigación, aunque no existe un enfoque cerrado, nos sustentamos en el enfoque cuantitativo orientado por el diseño pre experimental, con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una población muestral de 30 estudiantes de la *I. E. N° 329 Sarabamba – Chota – 2014*, a quienes se les aplicó los instrumentos correspondientes para recoger datos sobre su desarrollo de la socialización, antes y después del proceso experimental. Como parte de nuestra formación como docentes, resulta interesante desarrollar este tipo de investigación, no solo para entender la situación problemática, sino que para poder hacer propuestas y mejorar los logros de aprendizaje de los estudiantes. En la aplicación del programa los estudiantes participaron en forma protagónica, todo esto conllevó a cumplir los objetivos trazados y contrar la hipótesis.

Estructuralmente comprende cinco puntos básicos:

En el capítulo I: Planteamiento del problema de investigación, la autora formuló el problema teniendo en cuenta los datos empíricos apreciados al interior de la institución educativa, los mismos que directa e indirectamente son el reflejo del estado del nivel de socialización de los niños.

En el capítulo II: Marco teórico, se sustenta el trabajo mediante la adopción de un conjunto de principios y teorías que permitieron garantizar científica y técnicamente el desarrollo del trabajo para encontrar significado en los resultados del desarrollo de la comprensión inferencial.

En el capítulo III: Marco metodológico, la autora planteó toda la parte operativa para especificar el tipo de investigación, la metodología utilizada, la población de estudio, las técnicas de análisis e interpretación de los resultados, la operacionalización de las variables, el uso de un diseño pre experimental, etc., que permita descubrir la influencia del modelo psicolingüístico en el desarrollo de la socialización de los niños.

En el capítulo IV: Resultados, se presenta la descripción y la discusión de los resultados obtenidos y procesados estadísticamente. El análisis e interpretación de los resultados presentados a través de los estadísticos descriptivos del pre test y post test establecidos en la tabla N° 08, demuestran que el nivel promedio de la socialización en el pre test fue 9,96 puntos y en el post test 15,00 puntos, existiendo una diferencia de 5,04 puntos. De igual manera, los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene que para 24 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H1 y rechazan la Ho, por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

En las conclusiones y sugerencias, la autora presenta los logros del trabajo en concordancia con los resultados obtenidos, en el sentido que el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014, pero también se presentan las sugerencias para mejorar procesos posteriores en bien del proceso enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas.

Con el debido reconocimiento a los docentes, estudiantes y a todas aquellas personas que colaboraron y facilitaron el desarrollo del presente, especialmente de la Institución Educativa N° 329 de Sarabamba, comprensión de la provincia de Chota, la autora queda comprometida a recibir las observaciones o sugerencias para mejorar el presente trabajo y servir mejor a la comunidad.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

La sociedad actual nos plantea a los maestros diferentes retos en los diferentes niveles educativos, uno de ellos es educar a los niños no solo en conocimientos, sino también en el desarrollo de sus habilidades sociales; porque cada día vemos en el mundo actual y a través de los medios de comunicación nos informamos de los grandes conflictos internos y externos en los diferentes países, lo cual influye directamente en las familias, en la sociedad, en la escuela. El ser humano prefiere estar solo, porque existe la desconfianza en la otra persona como consecuencia de los problemas sociales que se producen a diario; escuchamos siempre la frase “Hoy no se puede confiar en nadie”, por lo tanto, hay que estar menos con los demás. También observamos grandes problemas en instituciones educativas donde inclusive mueren niños, jóvenes y docentes a manos de gente que han perdido el sentimiento del amor y la valoración a los demás.

Según informes de la UNESCO y otros organismos internacionales, la educación en el mundo debe ingresar en un proceso de cambios profundos, refiere que las nuevas generaciones están ingresando en un contexto el cual atraviesa por importantes transformaciones en todas las esferas: científica y tecnológica, política, económica, social y cultural. El surgimiento de la sociedad del conocimiento está transformando la economía mundial y el estatus de la educación. No se trata en el mundo, de llenar la cabeza de los niños y jóvenes solo con conocimientos de las diferentes ciencias; se requiere formar ciudadanos con valores y actitudes de respeto y ayuda hacia los demás. Los conflictos sociales también se producen en las escuelas, como podemos ver el caso del bullying generalizado en los diferentes países del mundo como causa de la discriminación social. La escuela debe ser el espacio donde los niños aprendan a ser mejores ciudadanos en relación con sus compañeros y la comunidad educativa.

Es cierto que en el mundo se ha formado alianzas para salir adelante, para mejorar su economía, entre otros aspectos; también las alianzas han servido para

discriminar y atacar a países que no están de acuerdo con las políticas de las potencias. Vemos en América y otros continentes marginación, racismo, exclusión, pobreza, agresividad, guerras, etc. generando problemas de socialización e interrelaciones en la escuela.

El Perú no es ajeno a este problema, a pesar de los esfuerzos realizados, no han sido resueltos los grandes conflictos sociales, la coima, el abuso del poder, la marginación a los pobres, el hambre, el chantaje, la discriminación, la agresividad y violencia en las escuelas, etc. Ahora que está en moda el famoso bullying los niños por miedo a las agresiones ya no quieren ir a las escuelas porque a través de los medios de comunicación se observa a diario problemas de esta naturaleza. Para solucionar estos problemas, desde las grandes esferas del gobierno se hace poco o nada. En la escuela, en la mayoría de los casos es factor determinante de este problema el desconocimiento y el escaso uso de estrategias que mejoren en el niño la socialización. En la actualidad el sistema educativo peruano busca la participación activa de los niños, teniendo en cuenta que ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje, sin embargo fuera de la escuela la situación es otra, aquí también se necesita el trabajo conjunto de la comunidad educativa; por otra parte los medios de comunicación como la televisión y el internet se está utilizando negativamente y los niños copian modelos y formas que observan y actúan de esa manera en contra de sus compañeros de clase.

Teniendo en cuenta que el hombre desde que nace se mantiene en constante actividad realizando acciones como: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar en definitiva jugar. El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfecciona la paciencia, también logran desarrollar la agudeza visual, táctil y el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital, por lo tanto, como docentes debemos trabajar esta estrategia en la escuela para recuperar niveles positivos de socialización.

La falta de socialización del niño al grupo escolar trae consecuencias desagradables a posteriori, como por ejemplo: niños tímidos, poco participativos,

impulsivos, etc., lo cual se verá reflejada en una conducta antisocial, y será un impedimento para realizar trabajos colectivos con ahínco y amabilidad; es por ello que, en educación inicial no sólo se debe impartir conocimientos, ya que nunca será plena su formación, sino también se debe realizar acciones de socialización, siendo importante la aplicación de juegos en el aula que le permita al niño integrarse al grupo escolar a través de una participación activa, consciente y creadora, disminuyendo todo tipo de prejuicios, rechazo mutuo, egocentrismo, violencia y timidez.

A nivel de la región y la localidad, la problemática se mostró similar a la que hemos descrito a nivel nacional; es necesario destacar que observamos egoísmos, muertes, falta de respeto a los demás, cada quien busca salir adelante, aunque cause daño a los demás.

En la Institución Educativa Inicial N° 329 de Sarabamba de Chota se detectó niños y niñas poco sociables, lo cual traía como consecuencia un divisionismo, agresividad, violencia, discriminación entre ellos convirtiéndose así en una dificultad en el desarrollo de sus aprendizajes. La falta de socialización en la institución marcaba serios problemas, porque no se podía trabajar en grupos, preferían hacer sus tareas solos. No les interesaban los compañeros, lo más importante era que le atiendan a ellos, aunque al resto les ocurra lo peor, si bien es cierto es del nivel inicial, pero desde esta edad se tiene que formar ciudadanos que se preocupen por los demás y tengan la facilidad de integrarse al grupo. Algunas de sus actitudes donde se mostraban poco sociables era que a sus compañeros les pateaban, rasguñaban mordían, ponían apodos, escupían, etc.

Para solucionar esta problemática, considerando que estamos formando ciudadanos, es que no se estaba empleando las herramientas para hacer frente a estos problemas educativos y que trascienden en la sociedad. Vimos que el juego es un instrumento importante para mejorar las capacidades en las distintas áreas, grados y niveles educativos; sin embargo, pocos hacen uso de esta estrategia. El juego dentro y fuera del aula es importante porque pone en actividad los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor básico e importante para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende y practica muchos

valores, se forma y consolida el carácter y se estimula la originalidad, la creatividad, la reflexión, etc.

La enseñanza debe ser vista como proceso de cambio, asociada también con lo concreto, lo informal, lo lúdico, lo intuitivo, lo utilitario. Es necesario comprender que lo que perseguimos es educar al ciudadano del futuro y eso significa, que sea capaz de aplicar modelos prácticos y creativos a la solución de problemas, que comprenda los procesos de cambios sociales y tecnológicos, que desarrolle un pensamiento lógico y creativo y que pueda comunicarse haciendo uso eficiente del lenguaje adecuado.

Para entender el proceso se deben examinar los diversos factores sociales que repercuten en el comportamiento, en particular a aquellos que influyen en el niño.

A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización.

2. Formulación del problema.

¿Cuál es la influencia del programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014?

3. Justificación

La elaboración de la presente investigación se justifica por las siguientes razones:

a. Teórica

La correlación entre el uso de los juegos recreativos y el mejoramiento del proceso de socialización de los estudiantes de 5 años de edad, no solo permite mejorar el desarrollo de habilidades sociales, sino que, mejora el aprendizaje de otras áreas, especialmente la resolución de problemas en el área de matemática. Por lo cual, el diseño, validación y enseñanza de estrategias permiten mejorar los procesos de investigación y los aprendizajes, también refuerzan los principios de las ciencias pedagógicas en el sentido que permiten sumar nuevos conocimientos en el campo de

las relaciones humanas. De igual manera estos principios pedagógicos que permiten sustentar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes, se pueden aplicar en otras realidades y no solo en el contexto donde se desarrolló el presente trabajo.

b. Práctica

De la misma manera, con el manejo suficiente de la socialización por niños, no solamente se podrá elevar los resultados del desempeño en las diferentes áreas curriculares, sino que se mejora enormemente la calidad del rendimiento académico, se está cumpliendo con uno de los fines esenciales de la educación, aparte de llenar la cabeza de conocimientos que es uno de los grandes problemas que adolece nuestro sistema escolar. Es decir, el incremento de la socialización repercute favorablemente en todo el desempeño escolar de todos los niveles educativos. En conclusión, la solución de problemas utilizando los juegos recreativos permiten desarrollan las capacidades de los estudiantes en la solución de problemas de aprendizaje y de todo tipo.

c. Metodológica

Este tipo de trabajos de investigación mejoran dos aspectos básicos en el aprendizaje de los estudiantes. Primero, nos dan las pautas para mejorar la labor docente y, segundo, motivan y facilitan a los docentes para diseñar, aplicar y validar nuevas estrategias metodológicas que les permitan a los niños y niñas aprender con autonomía. El conocimiento de las dificultades de los estudiantes, como producto de la falta de un estudio actualizado de las estrategias, sirve para que los docentes orienten su gestión y desempeño a corregir estas deficiencias técnicas. Al conocerse los resultados de la investigación, los docentes podrán conocer, intervenir y prevenir futuros problemas, mejorando sustantivamente el desarrollo integral de los alumnos.

4. Delimitación

4.1. Espacial. El presente trabajo de investigación se desarrolló en la I. E .N° 329 de Sarabamba, distrito de Chota.

4.2. Temporal. Se ejecutó durante el año 2014.

4.3. Científica. La intención del presente fue aportar con nuevos conocimientos tecnológicos que permitan solucionar el problema de la baja socialización de los estudiantes utilizando juegos recreativos. En este sentido se utilizó la investigación experimental con el diseño pre experimental.

4.4. Social. El principal beneficio del presente es aportar al bienestar de las familias de la comunidad educativa de Sarabamba por el hecho que sus hijos tendrán mejores desempeños en sus estudios posteriores. En este sentido se buscó no solo, considerar las condiciones de los estudiantes, sino de toda la comunidad educativa.

4.5. Línea de investigación. El presente trabajo se inscribe en la línea de educación.

5. Limitaciones

En el desarrollo del presente trabajo de investigación se presentaron las siguientes limitaciones:

Limitación económica; es decir, el autor aprendió que, para realizar una buena investigación, se necesita adquirir libros, copias, hojas, tipeos, uso de Internet, y muchos más, que un docente es difícil solventar. Sin embargo, el autor tuvo que recurrir a la elaboración cuidadosa del presupuesto personal que al autor permitirá planificar los gastos de los materiales, recursos humanos y otros, evitando compras o actividades innecesarias, con lo cual, de alguna manera, se pudo minimizar el impacto económico y manejar la situación.

Por otro lado, se encuentra poca bibliografía y trabajos de investigación que aborden el juego y la socialización. En consecuencia, fue preciso realizar una búsqueda en internet como en algunas bibliotecas, pero básicamente recurrir a la imaginación y la creatividad para descubrir o construir alternativas.

6. Objetivos de la investigación

6.1. General

Determinar la influencia el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014.

6.2. Específicos

- a. Diagnosticar el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N°329 de Sarabamba, Chota - 2014”.
- b. Diseñar y aplicar el programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de cinco años del nivel inicial.
- c. Evaluar los efectos que genera el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de cinco años del nivel inicial, a través de la estadística.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes

Para la presente investigación hemos tomado como antecedente las tesis de maestría, porque son las que nos orientan y sirven como sustento para desarrollar este tipo de trabajos.

Considerando a Pérez (2011), en su tesis de maestría: “El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización”, en el Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, en la Universidad de Tolosa de México, el autor llegó a las siguientes conclusiones:

- Se debe considerar las actividades lúdicas como un apoyo para estimular la socialización. La motivación es un elemento muy importante e indispensable en la socialización de los estudiantes.
- El juego como recurso didáctico mejora significativamente los niveles de socialización de los estudiantes, dependiendo mucho de las habilidades del docente para conducir los aprendizajes en equipos cooperativos.
- Si en la escuela no se tiene al juego como recurso didáctico, es casi cierto que los aprendizajes no serán significativos ni duraderos, por lo que el docente tiene que buscar todas las herramientas necesarias para mejorar la formación del alumno, no solo en lo cognitivo, sino en forma integral.

También los planteamientos de Azula (2007) en su tesis de maestría: Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del Primer Grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc. Universidad César Vallejo – Perú. Sirven de base, porque el autor concluye que:

- Con respecto al problema planteado se encontró que los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 82720 de Coyunde Grande presentaron un bajo nivel de socialización, demostrando timidez, ser poco comunicativos,

rehuyendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Las teorías del juego dan mucha prioridad en la labor pedagógica al docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basados en dinámicas de animación y agrupación en proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje.
- Las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente, en tanto nos permitió mejorar el nivel de socialización de los niños y niña del primer grado.
- Los juegos en la educación tienen resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los estudiantes, de esta manera aumentará su autoestima, así como propone y soluciones a problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

Son interesantes los puntos de vista de este autor, porque en su investigación arriba a conclusiones interesantes que sirvieron como norte a esta investigación. Además, concordamos porque el juego influye preponderantemente en la socialización, lo cual implica mejoramiento de la parte cognitiva.

En la tesis de López (2008), en su tesis de maestría: Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de Alicante de España, se arriba a las siguientes conclusiones:

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

- Las técnicas y estrategias metodológicas obligan a los alumnos, y también al profesor a utilizar habilidades sociales para resolver los conflictos que se producen en el marco de las relaciones interpersonales.
- De la misma manera, el uso de estas técnicas permite un mayor y mejor integración del alumnado, el aprendizaje cooperativo hace que los alumnos interactúen eliminando el aislamiento.

Aguilera (2005), en su tesis de maestría: La socialización del niño mediante el juego”. Universidad Nacional de México, concluye:

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

Según Molina (2008), en su tesis de maestría: El juego como medio de socialización. Arriba a las siguientes conclusiones:

- El trabajo sirve para estimular la socialización y será evaluado en la misma, el alumno con barreras de socialización será evaluado a partir de la socialización las actividades, se verá el progreso y desempeño académico a partir del trabajo en equipo y la ayuda. Conocer la motivación y el estado de ánimo será indispensable a la hora de buscar estrategia para el aprendizaje.
- Se debe considerar a las actividades como un apoyo para estimular la socialización, la aplicación de las actividades y la respuesta del alumno con barreras en su socialización dependerán de la motivación y del tiempo que se tomó entre cada actividad.

Para Condori (2002), en su tesis de pos grado: Aplicación de juegos para mejorar la socialización en los alumnos de educación inicial de la I.E. N° 70537 del distrito de Cabanillas, 2000. La autora comprobó lo siguiente:

- Por medio de la aplicación de juegos se logró mejorar la socialización de los alumnos y se concluye que a una mayor aplicación de juegos los estudiantes transitarán a niveles superiores de socialización.

Según Heit (2011), en su tesis de maestría: Estrategias recreativas para la socialización en la asignatura Lengua y Literatura Universidad Católica Argentina – Facultad Teresa de Ávila – departamento de Humanidades, arribó a la siguiente conclusión: Los estudiantes que obtuvieron mayor fueron los que emplearon los juegos en la socialización.

También Gonzales y Ríos (2008), en su tesis de maestría: Aplicación de un programa de estrategias recreativas para la socialización de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación Inicial en Chiclayo, afirma que los resultados de la investigación realizada permitieron llegar a las siguientes conclusiones: En el pre-test, el 65% de estudiantes no alcanzó el nivel básico de socialización, evidenciando deficiencias en la capacidad adaptarse al contexto.

Así mismo Medelius & Mejía (2010), en su tesis de maestría: Las estrategias recreativas y la socialización de los alumnos del tercer grado de educación primaria en el área de comunicación de la I.E. “Pedro A. Labarthe” del distrito de La Victoria, 2010, concluye que los juegos o estrategias recreativas influyen en forma significativa en la socialización de los estudiantes implicando también en el mejoramiento de su rendimiento.

Según Rojas (2011), en su tesis de maestría: El juego como estrategia para mejorar la socialización de los alumnos de educación inicial en la I.E. 548 del distrito de La Capilla, llegó, la autora a la conclusión que mientras más se trabaja con juegos mejor será la socialización de los niños.

Todos los autores mencionados y tomados en cuenta sirven como parámetro y sustento en esta investigación porque todos arriban a las conclusiones que el juego influye en la socialización, pero que además conlleva a mejorar los aprendizajes de los estudiantes, esto también nos invoca a mejorar nuestra tarea educativa en beneficio de los aprendizajes y del desarrollo emocional de los niños y niñas de los diferentes niveles educativos.

2. Base teórico – científica

2.1. Teoría del juego

El juego es una de las actividades más trascendentes en la vida, no sólo de los niños sino de todas las personas. Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental y a los que el niño se entrega para jugar ya sea dentro fuera de la clase.

Crisólogo (1999) manifiesta: “El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo”. (p. 253)

Esta capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. Es tan importante como remarca el autor que sin este no podría desarrollar muchas capacidades los niños por ello que hace la comparación entre el juego del niño y el trabajo del adulto; hay que educar a los niños a través del juego para lograr un desarrollo integral.

a. Características

Para Cueto (2007) tomado de [www. Monografías. Com](http://www.monografias.com). El juego tiene las siguientes características:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

- El juego crea orden y desarrolla las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego desarrolla facultades en el niño.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo. (p.79).

El juego debe ser libre, en relación con nuestra investigación concordamos con este autor, porque a través del juego los niños desarrollan sus facultades y habilidades manuales e intelectuales dentro de un proceso de adaptación a nuevos escenarios y formas de aprendizaje.

b. Valor educativo del juego

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

A través del juego, según el autor y en relación con nuestro trabajo, se desarrollan habilidades motrices, pero también como participan más de uno en el juego, se desarrollan habilidades sociales conducentes a ser un buen ciudadano. Por otra parte, nos manifiesta que hay diferentes tipos de juegos que dependerán del maestro la selección que haga para cada situación de aprendizaje.

c. Didáctica de la enseñanza de los juegos

Considerando y parafraseando las ideas de Cueto (2007, p. 61) en la misma página web: Al enseñar un juego los maestros deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que se obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que, asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños:

- Tenga paciencia al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere que cada uno, de lo mejor que puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de usted solamente.
- Recuerde todos los detalles del juego.
- No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar.
- En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- No saque del juego a los niños que pierden.
- No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- Mantenga el interés en el juego.
- Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
- Haga demostraciones según va explicando el juego.

- Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así se tendrá mejor armonía y disposición.
- Tenga paciencia. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
- Tenga el equipo o material que va a usar, prepárelo con anticipación y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

Según el autor, en concordancia con nuestra investigación el maestro tiene que tener y mejorar, al mismo tiempo, sus habilidades para el juego, tiene que integrarse al juego y manejar una serie de estrategias para que en forma libre se relacione con sus niños y estos con sus semejantes. El juego requiere de ciertos parámetros para que se logren los propósitos en cada situación de aprendizaje significativo.

d. Reglas del juego

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

e. Tipos de juegos

Para este tema nos sustentamos y parafraseamos los planteamientos de Cueto (2007) y Olórtegui (1998) en la misma página web.

- Juegos **sensoriales**. Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los

niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte.

- **Juegos de recreación y ficción.** Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.
- **Juegos motores.** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos.
- **Juegos intelectuales.** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).
- **Juegos sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.
- **Juegos de agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- **Juegos de inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- **Juegos colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.
- **Juegos libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran.

- **Juegos vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- **Juegos organizados.** Son los juegos que se refieren al momento en que se realizan los juegos previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas.

Los autores nos plantean diversos tipos de juegos, los mismos que debemos tener en cuenta al utilizarlo según las posibilidades, edad, situación, interés y aspecto a lograr con los niños y niñas. Considero que es interesante porque nos plantean retos, no solo a los docentes, sino a toda la comunidad educativa en bien de los aprendizajes de los niños y niñas para que sean mejores ciudadanos.

f. El juego como mejora de la socialización

En la escuela, los estudiantes se encuentran en una constante interacción entre compañeros y con los docentes, sin embargo, esto no siempre ocurre así, puesto que siempre existen problemas que disminuyen o afectan el proceso de socialización, partiendo desde las actitudes familiares hasta aspectos internos a la familia y la escuela. En tal medida, como docentes tenemos que observar las actitudes de los niños y niñas y cuando se presente algún problema tratar de solucionarlo a través de los procesos de investigación.

Piaget, Rosado, G. (s. f) en relación a esta parte nos dice: El niño a través del juego: incorpora los roles, normas, pautas de conducta, etc., de su estructura social y medio familiar específico al que pertenece. El lenguaje es el vehículo privilegiado de esta asimilación y acomodación. El juego, por lo tanto, permite favorecer el proceso de socialización y generar en el grupo de juego sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa. (p. 128)

El autor nos da a entender que el juego cumple un rol importante para el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles. Es aquí donde plasma

sus sentimientos y sus formas de vida que trae desde la familia y ha ido aprendiendo a través de sus interrelaciones con los demás. Para Piaget como vemos es una herramienta clave para ir mejorando los procesos de asimilación y acomodación en el proceso constante de mejora de las capacidades cognitivas y emocionales para convertirse en verdaderos ciudadanos.

g. Importancia.

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

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

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

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

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

- **Para el desarrollo físico** .Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Las actividades del juego cooperan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

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

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

puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos (juego de roles).

- **Para la formación del carácter.** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. Es por ello que se debe educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores.
- **Para el cultivo de los sentimientos sociales.** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de obstáculo social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

Como podemos apreciar el autor nos manifiesta que el juego permite el aprendizaje en forma integral, es decir en los campos: mental, motriz, actitudinal, social, etc. Tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender la autoridad, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales. La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las Instituciones Educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no

solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en las instituciones educativas, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de estas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

2.2. Teoría de la socialización en la educación

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

Los seres humanos según su nivel de desarrollo y clase social, han encontrado sus propias vías de socialización informal generalmente contribuyen a esto los medios de comunicación masiva y las relaciones de coexistencia social. La función pública también, es un factor socializante. Todos estos tipos de relaciones informales, contribuyen a que los hombres se socialicen.

Piaget, citado por Rosado (s. f), nos dice que: La interacción verbal con compañeros y maestros da a los niños experiencias adicionales que pueden promover el crecimiento cognoscitivo. Piaget en la escuela activa ofrece oportunidades no solo para el trabajo individual sino grupal. El maestro organiza encuentros verbales para compartir opiniones. Un verdadero intercambio de pensamientos y discusión lleva a los niños a justificar explicaciones, comprobar hechos, resolver contradicciones o ajustar actitudes. (p. 35)

a. Desarrollo moral

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

ahí que los sistemas educativos se han preocupado por buscar el desarrollo axiológico de los educandos.

b. Desarrollo social

Dentro de este campo consideramos:

- **Métodos de influencia social.** Consideramos que el comportamiento social de una persona suele tener múltiples causas. La imitación la identificación, la persuasión y el juego son sendas explicaciones posibles, pero ninguna causa excluye a las demás. A menudo, más de uno de estos métodos de influencia determina la conducta social de una persona.
- **Imitación.** Concluimos que la observación de los demás desempeña un importante papel en el establecimiento de conductas, ya sean socialmente aceptadas o desviadas y por ende modifican la conducta.

La imitación es el acto de reproducir conductas previamente observadas, siendo uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales en cualquiera de las culturas. Buena parte de la formación temprana que recibe el niño en casa se basa en la observación e imitación de los demás. Si bien la imitación suele implicar un modelo de la vida real (la de los padres), también existen los modelos simbólicos que pueden ser icónicos (los que aparecen en la televisión o el cine) y verbales (tomados de historietas o relatos). Los modelos simbólicos ejercen cada vez más influencia, debido a los avances tecnológicos y estos a su vez resulta más compleja y menos manejable y, por lo tanto, es más peligroso.

- **Identificación.** Los héroes y personajes míticos suelen desempeñar un papel importantísimo en el desarrollo social. La identificación es un tipo especial de la imitación, a saber, la imitación de un modelo que es envidiado bien por las recompensas que obtiene o bien por el poder que tiene la recompensa.

La identificación es un intento de representar el papel de, o de imitar a una persona que se envidia. A menudo, surge de una relación interpersonal que suscita un deseo de ser como otra persona a fin de gozar de ciertos beneficios,

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

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

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

c. Agentes de incidencia en la socialización.

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

Entre quienes cumple un papel socializador destacado mencionamos:

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

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

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

instrumental directo, otorgando refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño posteriormente del adolescente.

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

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

d. El juego como agente de socialización infantil

Resumiendo, y parafraseando lo que dice Piaget, citado por Rosado (s.f): El niño a través del juego incorpora los roles, normas, pautas de conducta, etc. de su estructura social y medio familiar específico al que pertenece. El lenguaje es el vehículo privilegiado de esta asimilación y acomodación. El juego, por lo tanto, permite favorecer el proceso de socialización y generar en el grupo de juego sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa.

Al acceder el niño al pensamiento operatorio cuenta con las posibilidades de realizar plenamente trabajos en grupo, solo se puede colaborar cuando se pueden aceptar puntos de vista distintos; la inteligencia egocéntrica no permite el trabajo compartido, si bien, los maestros deben fomentarlo y las actividades de juego permiten muchos logros en este terreno. Es por ello que siempre, dentro de las posibilidades las tareas que haya que realizar, resulta muy educativo darle una forma socializada al trabajo escolar, a través de los juegos y trabajos en equipo y por medio de una herramienta importantísima para el desarrollo de la inteligencia: la discusión en común. Después de cualquier actividad de juego, tema u objeto que se haya estudiado, resulta esencial que los niños puedan intercambiar observaciones y opiniones de la tarea o lectura.

Por lo común, resulta de gran utilidad combinar la discusión general con el trabajo en equipo, es necesario que los equipos trabajen independientemente y con pocos alumnos, un número óptimo es el de tres, porque facilita su adaptación recíproca. El trabajo cooperativo permite el desarrollo del pensamiento operatorio y lo estimula; se conforma en su procedimiento más de aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje significativo. El desarrollo cognitivo como el desarrollo afectivo y social están sujetos a un proceso evolutivo por medio del cual se logran equilibrios superiores. Gradualmente el niño logra construir normas propiamente dichas; la vida social en el grupo infantil es fundamental para su desarrollo y su formación integral. (p. 128, 129)

2.3. Teorías que sustentan la investigación

2.3.1. Teoría genética de Piaget

Esta teoría relaciona el aprendizaje de los conceptos, procedimientos, lenguaje y juego con la edad del estudiante.

Resumimos y parafraseamos los planteamientos de Piaget, tomados por Rosado (s.f); se considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas: sensoriomotriz y preoperacional; pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.

La psicología genética ha demostrado que el juego espontáneo de la infancia es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia en una situación donde los niños están naturalmente motivados por el juego.

La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño. El juego es en el desarrollo infantil: función, estímulo y formación. El juego es para el niño un instrumento de afirmación para sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de convivencia y desarrollo. Por medio del juego el niño conforma la base de la futura personalidad y a la vez, como bien lo demostró Freud, es el mejor elemento de equilibrio psíquico en la infancia.

El juego permite al niño madurar los procesos esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares: estructuración correcta de los esquemas de organización espacio – temporales y de dominio lateral y lateralidad. Los juegos deben ser correctamente organizados y sistematizados.

El juego predispone al niño a desarrollarse positivamente en la escuela y al convivir con su grupo de juego. Le permite la adaptación (socio-emocional) necesaria para el aprendizaje escolar. El conocimiento emerge como producto de la interacción del organismo con su medio ambiente. (pp. 113-124)

La teoría de Piaget ha sido una de las más difundidas en el ámbito educativo nacional, esto hace que manifestemos aquí una síntesis de los planteamientos más

importantes basados en lo que dice Flores. (s.f). Para la psicología genética de Piaget, los conocimientos son el resultado de un proceso de construcción en base a la reestructuración de los esquemas cognitivos y las invariantes funcionales: asimilación, acomodación y organización del sujeto en forma individual. Piaget, a diferencia de Kant, no acepta la existencia de conocimientos “a priori” o predeterminados, sino que se van construyendo permanentemente en las diversas etapas de desarrollo del niño. Pero si cada persona construye sus conocimientos resultaría difícil comunicarnos; al respecto Piaget afirma que precisamente para comunicarnos y entendernos está la recreación didáctica de los conceptos que otros usaron, asignando significados que permitan la interacción social a través de la comunicación y el entendimiento. En su teoría nos habla de estadios como:

a. Sensorio – motor (0 - 24 meses). Caracterizado por el perfeccionamiento de los sentidos y de ciertas destrezas motoras.

- Nace lo representacional
- Distingue colores y esquemas.
- Aparece nociones de casualidad
- Los hábitos adquieren intencionalidad
- Enfatiza en la práctica apareciendo los esquemas motores.
- Aparecen primeros hábitos
- Movimientos repetitivos.
- Reflejos simples: llorar, mover la boca, cabeza, ojos, etc.
- Las actividades más frecuentes son sueño, succión, etc.

Es básicamente una etapa rica en descubrimientos e invenciones. Piaget la refiere como anterior al lenguaje, pero ya se contempla en ella la existencia del periodo Holo frástico (emisión de secuencias de una palabra) e incluso al final de la misma estaría signada por la presencia de oraciones de dos palabras y por las primeras manifestaciones simbólicas. En este periodo puede realizar juegos con materiales adaptados para su edad.

b. Etapa pre operatoria (2 a 7 años). Conduce a un proceso de conceptualización de las acciones y supone, inicialmente, el uso del comportamiento simbólico (representación figurada de objetos). Muchos esquemas comienzan a ser simbolizados través de la palabra, aunque lenguaje y acción no aparezcan todavía completamente integrados. Por el contrario, la última fase de esta etapa supone una tendencia a la desaparición del juego simbólico y al surgimiento de la socialización. Se consolida la intuición como mecanismo útil para solucionar problemas. El lenguaje alcanza un grado de desarrollo notorio: aparición de las primeras oraciones complejas y uso fluido de los comportamientos verbales. Dentro de lo que más caracteriza tenemos:

- Aprendizaje más significativo.
- Utiliza materiales.
- Clasifica, serializa, organiza.
- Inicia abandono egocéntrico.
- Uso más fluido del lenguaje.
- Opera en la realidad concreta.

Este es el periodo donde se concentra la investigación; en esta edad va a la educación inicial y pasa a la educación primaria. En un primer momento, al pasar del hogar a la escuela va a generar en el niño algunos problemas hasta adaptarse a la vida social diferente, ahora tiene más compañeros, tendrá que adaptarse a otras normas y formas de vida, etc., pero lo más importante que en esta etapa de desarrollo de sus habilidades tiene que tener el juego como patrón básico en sus distintos aprendizajes y es el docente quien tiene que mediar y utilizar una serie de recursos para un buen y mejor desarrollo de sus habilidades y capacidades en forma integral.

c. Etapa de operaciones concretas (7 a 12 años). Marcada por el descubrimiento de nociones como la reversibilidad y la conservación, también por la adquisición de algunas reglas de adaptación al medio ambiente. Se consolida la socialización y el niño comienza a discriminar entre dos o más aspectos de una misma situación. Aprende que es posible transformar la realidad, incluso mediante el lenguaje. Dentro de lo que más caracteriza tenemos:

- Maneja transitividad y reversibilidad.
- Seria, clasifica según criterios.
- Practica valores.
- Desarrolla la memoria reflexiva.
- Inicia operaciones lógicas.

d. Etapa de las operaciones formales (12 a 15 años). Se patentiza el manejo de pensamientos hipotéticos y surgen verdaderas reflexiones intuitivas acerca del lenguaje, juicios sobre aceptabilidad y/o gramaticalidad de oraciones, tratándose ahora de una intuición consciente. Dentro de lo que más caracteriza tenemos:

- Uso de la lógica en alto grado.
- Desarrollo del pensamiento hipotético, deductivo, proposicional.
- Desarrolla procesos de investigación.
- Relaciona ES con DEBE ser.
- Relaciona lo real con lo posible (causas – efectos).

2.3.2. Teoría de la motivación de Maslow

La motivación cumple un rol muy importante tanto en el juego como en la socialización, si los alumnos no están motivados, no van a querer participar, la motivación se requiere en todo proceso educativo y actividad humana. En el transcurso de las últimas décadas la motivación ha venido jugando un papel cada vez más esencial en las teorías del aprendizaje y de la personalidad. Existen en buena cuenta diversas teorías de la motivación, sin embargo, para el presente trabajo tomamos las que se relacionan con un tipo de alumno activo y protagonista de sus aprendizajes. Hunt citado por Rosado (s.f) nos dice: El hombre era un ser racional que podía decidir conscientemente qué hacer y qué no hacer. Esta actividad racional del hombre es la base para una motivación intrínseca. La motivación intrínseca como la motivación inherente en la interacción informativa con las circunstancias a través de los receptores a distancia y en sus acciones intencionadas de anticipar las metas. (p.97)

Para Maslow, citado por Rosado (s.f), la motivación es de trascendental importancia en el estudio de la personalidad; aceptaba la idea de que algún comportamiento humano fuera motivado por la satisfacción de las necesidades biológicas, pero rechazaba enérgicamente la aseveración de que cualquier motivación humana pudiera explicarse en función de los conceptos de privación refuerzo de Hull. Él formula una especie de motivación del crecimiento, con lo cual quiere significar que la necesidad de la autorrealización y otras necesidades de más alto nivel eran primordiales, pero que podía traducirse en comportamiento solo después de que las necesidades de deficiencia hubieran sido satisfechas. Los siete conjuntos de necesidades que propuso en orden jerárquico son: Fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, estimación, autorrealización, conocimiento y estéticas. (p.100)

Dentro de las necesidades tenemos:

- Necesidad fisiológica: alimentación, agua, oxígeno, excreción, etc.
- Necesidad de seguridad: refugio, calor, apoyo, etc.
- Necesidad de amor y pertenencia: afiliación, afecto, amistad, familia, etc.
- Necesidad de estima: atención, prestigio, reputación, competencia.
- Necesidad de autorrealización: talento, creatividad, humor, humanidad, desapego, etc.
- Necesidad de conocimiento: saber, búsqueda de conocimiento.
- Necesidad estética: Deseo de belleza, angustia, etc.

Un concepto básico para Maslow es el de prepotencia (establece la jerarquía de modo que las necesidades superiores no motivan sino hasta que las anteriores han sido satisfechas lo cual ha sido probado lo suficiente a nivel científico).

El papel del docente en el ámbito de la motivación se centrará en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase además del significado de sus tareas escolares, de tal manera que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social.

La motivación es un factor cognitivo – afectivo presente en todo acto de aprendizaje y procedimiento pedagógico, por lo que el manejo de la motivación en el aula supone que el docente y sus estudiantes comprendan que existe interdependencia entre los siguientes factores:

- Las características y demandas de la tarea o actividad escolar.
- Las metas o propósitos que se establecen para tal actividad.
- El fin que se busca con su realización.

Podemos decir que son tres los propósitos perseguidos mediante el manejo de la motivación escolar:

- Despertar el interés en el alumno y dirigir su atención.
- Estimular el deseo de aprender que conduce al esfuerzo.
- Dirigir intereses y esfuerzos hacia el logro de fines y la realización de propósitos definidos.

El papel de la motivación en el desarrollo del trabajo contribuirá a lograr aprendizajes significativos induciendo a los alumnos (as) despertar el interés y esfuerzos necesarios, siendo la labor del profesor ofrecer la dirección y guía pertinente en cada situación.

El papel del docente en el ámbito de la motivación se centrará en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase además del significado de sus tareas escolares, de tal manera que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social.

El manejo de la motivación en el aula supone que el docente y sus estudiantes comprendan que existe interdependencia entre los siguientes factores:

Según Díaz y Hernández (s/f) la motivación para el aprendizaje es un fenómeno muy complejo y condicionado por aspectos como:

- El alumno tenga que conseguir metas.
- El alumno sepa cómo actuar.

- Que tenga conocimientos e ideas previas.
- El contexto que define la situación de enseñanza.
- Los comportamientos y valores que el profesor modela en los alumnos.
- El empleo de una serie de principios motivacionales. (p.37)

La motivación es un factor cognitivo – afectivo presente en todo acto de aprendizaje y procedimiento pedagógico, por lo que nos permitirá mejorar el rendimiento académico y elevar la calidad de los aprendizajes significativos. También permite mejorar los proyectos de vida como dicen los autores tengan que conseguir metas. Todos tenemos necesidades; por lo tanto, los docentes estamos en la obligación de conocer estas necesidades y poder educar a los niños y niñas para la vida haciendo uso de nuestra creatividad y el elemento indispensable en todo el proceso comunicativo: la motivación.

Como hemos podido analizar la motivación cumple el rol fundamental tanto para el juego como para la socialización; ambos casos forman parte de la formación integral. El juego es para el niño un instrumento indispensable para poder socializarse y aprender.

El trabajo a realizar debe combinar siempre juegos didácticos con juegos libres; estos últimos resultan esenciales para el desarrollo de la formación de los niños. En el juego libre el niño aprende a jugar en total libertad y el maestro debe preparar las condiciones del tiempo y espacio para que se pueda desarrollar por completo. La tarea del maestro en este espacio de libertad puede ser de orientación y apoyo a los juegos, pero su principal rol es de observador. Es aquí donde el niño muestra totalmente su personalidad y es también en estos juegos donde se reducen las tensiones nacidas de la vida diaria y de la imposibilidad de cumplir los deseos. Para estos actos de juego y socialización como necesidades del niño y de toda persona se hace necesario la motivación.

2.3.3. Teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky, el autor de esta teoría, es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus

postulados, pero la esencia del enfoque constructivista social permanece. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Vygotsky, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico, como lo considera primordialmente Piaget.

Para esta teoría, en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero entre personas (interpsicológica), y después en el interior del propio niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos. Esto también es básico para el juego y la socialización donde intervine como instrumento principal el lenguaje.

Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto, moldea los procesos cognitivos. Vygotsky considera cinco conceptos fundamentales: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación. En este sentido se explica cada uno de estos conceptos.

Para la explicación, análisis e interpretación de los planteamientos de esta teoría en relación con el presente trabajo de investigación nos basamos en los planteamientos de Flores (s. f.) y de Barriga (1997).

Según Lev Seminovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

- **Funciones mentales**

Para Vygotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer. Las funciones mentales inferiores nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente, (Aquí puede verse una crítica adelantada al conductismo). La conducta es impulsiva.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, Las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de esa sociedad: Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente. El comportamiento derivado de Las funciones mentales superiores está abierto a mayores posibilidades. El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

De acuerdo con esta perspectiva, el ser humano es ante todo ser cultural y esto es lo que establece la diferencia entre el ser humano y otro tipo de seres vivientes, incluyendo los primates. El punto central de esta distinción entre funciones mentales inferiores y superiores es que el individuo no se relaciona únicamente en forma directa con su ambiente, sino también a través de y mediante la interacción con los demás individuos. La psicología propiamente humana es un producto mediado por la cultura. Podría decirse que somos porque los demás son. En cierto sentido, somos lo que los demás son.

- **Habilidades psicológicas**

Para Vygotsky, las funciones mentales superiores se desarrollan y aparecen en dos momentos.

En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social.

Segundo momento, en el ámbito individual. La atención, la memoria, la formulación de conceptos son primero un fenómeno social y después, progresivamente, se transforman en una propiedad del individuo.

Esta separación o distinción entre habilidades interpsicológica y habilidades intrapsicológica y el paso de las primeras a las segundas es el concepto de interrelaciones sociales. En último término, el desarrollo del individuo llega a su plenitud en la medida en que se apropia, hace suyo, interioriza las habilidades interpsicológica. En un primer momento depende de los otros; en un segundo momento a través de la interiorización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar por sí mismo y de asumir la responsabilidad de su actuar. Desde este punto de vista, el proceso de interiorización es fundamental en el desarrollo: Lo interpsicológico se vuelve intrapsicológico.

- **Zona de desarrollo próximo**

Desde esta perspectiva, la zona de desarrollo próximo es la posibilidad de los individuos de aprender en el ambiente social, en la interacción con los demás. Nuestro conocimiento y la experiencia de los demás es lo que posibilita el aprendizaje; consiguientemente, mientras más rica y frecuente sea la interacción con los demás, nuestro conocimiento será más rico y amplio. La zona de desarrollo próximo, consecuentemente, está determinada socialmente, aprendemos con la ayuda de los demás, aprendemos en el ámbito de la interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la zona de desarrollo próximo.

Así el nivel de desarrollo de las habilidades interpsicológicas depende del nivel interacción social. El nivel de desarrollo y aprendizaje que el individuo puede alcanzar con la ayuda, guía o colaboración de los adultos o de sus compañeros

siempre será mayor que el nivel que pueda alcanzar por sí sólo, por lo tanto el desarrollo cognitivo completo requiere de la interacción social.

- **Herramientas psicológicas**

En términos de Vygotsky, las funciones mentales superiores se adquieren en la interacción social, en la zona de desarrollo próximo. Pero ahora podemos preguntar, ¿Cómo se da esa interacción social? ¿Qué es lo que hace posible que pasemos de las funciones mentales inferiores a las funciones mentales superiores? ¿Qué es lo que hace posible que pasemos de las habilidades interpsicológicas a las habilidades intrapsicológicas? ¿Qué es lo que hace que aprendamos, que construyamos el conocimiento? La respuesta a estas preguntas es la siguiente: los símbolos, las obras de arte, la escritura, los diagramas, los mapas, los dibujos, los signos, los sistemas numéricos, en una palabra, las herramientas psicológicas.

Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las funciones mentales superiores y, dentro de estas, el puente entre las habilidades interpsicológicas (sociales) y las intrapsicológicas (personales). Las herramientas psicológicas median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las herramientas psicológicas que usamos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean interpsicológicas o intrapsicológicas.

- **La mediación**

Cuando nacemos, solamente tenemos funciones mentales inferiores, las funciones mentales superiores todavía no están desarrolladas, a través de la interacción con los demás, vamos aprendiendo, y al ir aprendiendo, vamos desarrollando nuestras funciones mentales superiores, algo completamente diferente de lo que recibimos genéticamente por herencia, ahora bien, lo que aprendemos depende de las herramientas psicológicas que tenemos, y a su vez, las herramientas psicológicas dependen de la cultura en que vivimos, consiguientemente, nuestros pensamientos, nuestras experiencias, nuestras intenciones y nuestras acciones están culturalmente mediadas.

La cultura proporciona las orientaciones que estructuran el comportamiento de los individuos, lo que los seres humanos percibimos como deseable o no deseable depende del ambiente, de la cultura a la que pertenecemos, de la sociedad de la cual somos parte.

Para Vygotsky, la cultura es el determinante primario del desarrollo individual. La cultura nos dice qué pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento, por esta razón, Vygotsky sostiene que el aprendizaje es mediado.

Como nuestro trabajo tiene que ver con la socialización esta teoría es muy importante en el sentido que el niño va aprendiendo de las interacciones con sus compañeros y con el maestro en la escuela. Estas interrelaciones son fundamentales para su desarrollo personal y social y que mejor hacerlo a través de los distintos tipos de juegos.

Para esta teoría el niño es visto como un ente social, protagonista del producto de las múltiples interrelaciones sociales en que se ve involucrado a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Gracias a los procesos educacionales sustentados en procesos sociales de interactividad consigue socializarse y al mismo tiempo se individualiza y autor realiza.

Para este autor el maestro tiene que ser un experto en el dominio del conocimiento y en el manejo de la didáctica para generar las zonas de desarrollo próximo y potencial, conociendo la zona de desarrollo real de los niños y niñas. Recalamos que una de las herramientas básicas para la socialización y los aprendizajes es el lenguaje.

2.3.4. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético. Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Esta teoría es una propuesta de Howard Gardner en la que la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

La inteligencia para Antunes (2005) “En su sentido más amplio significa la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y el razonamiento son frecuentemente señalados como actos esenciales de la inteligencia, como facultad de comprender” (p. 9).

En recientes investigaciones han observado la presencia de zonas en el cerebro humano que corresponden, al menos de modo aproximado, a determinados espacios de cognición; más o menos como si un punto del cerebro representase a un sector que alberga a una forma específica de competencia y de procesamiento de información.

Esas zonas según Gardner son ocho. Para el caso de esta investigación tratamos solo la inteligencia lingüística, para tal efecto nos sustentamos en el texto de Antunes (2005).

A. Inteligencia lingüística. Está relacionada con la competencia comunicativa. Capacidad de procesar con rapidez mensajes lingüísticos, ordenar palabras y dar sentido lúcido a los mensajes. es la capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones prácticas. Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, **jugar** con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

Para Gardner el don del lenguaje es universal y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en el caso de personas sordas a las que no se les ha enseñado explícitamente un lenguaje por señas, a menudo inventan un lenguaje manual propio y lo usan espontáneamente. En consecuencia, podemos decir que una inteligencia puede operar independientemente de una cierta modalidad en el estímulo o una forma particular de respuesta.

Además, la inteligencia lingüística estudia a las operaciones del procesamiento de la información en la que incluye conceptos. La inteligencia semántica se refiere a la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del texto, es decir que la competencia tiene que ver con las posibilidades de establecer relaciones entre los significados de otros textos.

Esta teoría ayuda a los alumnos a desarrollar su capacidad lingüística mediante la práctica permanente de la comunicación con los adultos y con sus padres. Así mismo, favorece la asimilación de conceptos que enriquecen el lenguaje de los alumnos.

Según Antunes (2005), la inteligencia lingüística se presenta en todas las culturas, dado que el don del lenguaje es universal, puede percibirse aislado en una zona específica del cerebro, conocido como centro de Broca en el Hemisferio cerebral Izquierdo. El estímulo de la inteligencia verbal es notorio en ambientes que hacen gran uso de las palabras y que se relacionen con múltiples conversaciones. Es esencial que el niño opine cante invente y sobre todo, disponga de oyentes estimulantes, dispuestos a arrancarle declaraciones. (pp. 41-42)

Para desarrollar la competencia lingüística es necesario que el alumno se encuentre dispuesto diferentes situaciones comunicativas; en las cuales puedan desarrollar sus capacidades y habilidades; teniendo en cuenta que el lenguaje es innato en cada persona. E aquí la importancia de medios y materiales para desarrollar en los alumnos su capacidad lingüística.

La inteligencia lingüística es la que nos ayuda a ser hábiles con las palabras, a utilizarlas de forma más adecuada; y quienes la desarrollan más esta inteligencia, tenderán a escribir y leer mucho, aprender idiomas, explicar cuentos o contar chistes, socializarse, etc. La inteligencia lingüística es fundamental para mejorar y desarrollar la socialización y el juego.

B. Inteligencia intrapersonal. Es tener un acabado conocimiento de uno mismo y ser capaz de utilizar ese conocimiento personal para desenvolverse de manera eficaz en su entorno. Implica ser una persona independiente, que expresa sus sentimientos, que tiene el sentido del humor, que mantiene sus creencias, que

conoce bien sus destrezas y sus debilidades y que, además, aprende de sus éxitos y de sus fracasos.

Esto significa conocer las propias fortalezas, limitaciones, el propio modo de ser de pensar, de sentir. Tener presente los deseos e ideales y luchar por ellos. Los inteligentes intrapersonales piensan a partir de una importante introspección, aman fijarse metas, meditar, soñar, planificar y dedicarse momentos para sí mismos.

C. Inteligencia interpersonal. Como la intrapersonal, son definidas como inteligencias sociales. A través de la primera de estas inteligencias sociales, los individuos interactúan de manera eficaz con los otros, lo que significa que son capaces de conocer, reconocer e influenciar en los deseos, necesidades e intenciones de sus pares. Estas personas piensan relacionándose con la gente y aman liderar, organizar, mediar y participar. Por tal motivo manifiestan interés por participar en actividades grupales, les gusta enseñar a otros. Los demás los consideran como un buen referente; les resulta atractivo el trabajo cooperativo, al tiempo que resuelve exitosamente, a partir de la mediación, los conflictos que se suscitan.

Teniendo en cuenta esta teoría, es aquí donde el niño a través del juego tendrá que aprender a comunicarse aplicando un lenguaje claro y preciso frente a sus demás compañeros como son las indicaciones del juego, reglas para así poder ganar la competencia, a la vez deberá mostrar su capacidad visual y motora, su forma de interactuar con los demás para así poder medir sus fortalezas y limitaciones dentro del juego. Esto ayudará al niño para tomar una serie de decisiones para mejorar dentro del grupo con la intención de poder buscar el éxito.

3. Definición de términos básicos

3.1. Alumno

Es el agente fundamental del proceso educativo, es quien recibe la formación integral a través del docente en primer lugar, y de la comunidad educativa en forma general. Es el ser en potencia que a través de diversos procesos se forma como tal en el social y dentro de una determinada cultura.

3.2. Aprendizaje

Es un proceso interno de construcción o reconstrucción activa de representaciones significativas de la realidad, que las personas realizan en interacción con los demás y con su entorno sociocultural. Este proceso se desarrolla como producto de la actuación que el sujeto realiza sobre el objeto de aprendizaje. La actividad mental constructiva, generadora de significados y sentido, se aplica a los saberes preexistentes, socialmente contruidos y culturalmente organizados, en cuyo proceso la intervención de los demás es fundamental.

3.3. Educación

Para Oyola, citado por Crisólogo (1999), es “Un fenómeno sociocultural a través del cual los individuos y los grupos sociales mediante procesos dialécticos de enseñanza – aprendizaje de los contenidos valorizados por estos...” (p.126)

En la Ley General de Educación 28044 se conceptúa a la educación como “Un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad”.

3.4. Enseñanza

Es un proceso intencional de mediación en que los docentes generan situaciones favorables para que los alumnos desarrollen sus propios aprendizajes. Se trata de brindar oportunidades para el desarrollo de capacidades, sentimientos y valores, propiciando la reflexión y el aprendizaje metacognitivo.

3.5. Juego

Para Makarenko, citado por Crisólogo (1999): “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. (p.254)

3.6. Socialización

Proceso a través del cual una persona adquiere sensibilidad ante los estímulos sociales, es decir, ante las presiones y obligaciones de la vida grupal, y aprende a armonizarlas y a comportarse como otros en su grupo o cultura.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Hipótesis de investigación.

El programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

2. Variables

2.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL JUEGOS RECREATIVOS

Para Cueto (1999): “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia.

NIVEL DE SOCIALIZACIÓN

Según Sescovich, S. (2014) define a la socialización que es el proceso por el cual aprendemos a ser miembros de la sociedad. Es decir, a través de la socialización aprendemos a ser miembros reconocidos de la sociedad en que hemos nacido. Y ser miembro reconocido, esto es, que los demás me perciban como tal y que yo me identifique como parte de esa sociedad, implica, en lo esencial, la adopción de una cultura común. La socialización tiene como resultado la interiorización de normas, costumbres, creencias y valores, gracias a los cuales el individuo puede relacionarse con los demás miembros de la sociedad.

2.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL JUEGOS RECREATIVOS

Son actuaciones que a través de los juegos recreativos hemos logrado que los niños y niñas de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 329, Sarabamba – Chota; se adapte al contexto social que lo rodea y conocer y comprender el mundo en que viven, además ayuda a crecer, desarrollarse a conocerse porque optimiza el proceso

de socialización cuya finalidad es lograr que los estudiantes formen parte de la sociedad y un miembro activo de ella y ser mejor persona, los juegos recreativos son utilizados en cada sesión de aprendizaje por la docente para promover aprendizajes significativos que contribuyan al desarrollo de competencias así como se aplicó con el grupo de estudiantes.

SOCIALIZACIÓN

La docente, haciendo uso de los juegos motrices ha logrado que los niños y niñas aprendan a socializarse, a jugar en forma cooperativa, a vivir dentro de un grupo, a ser miembros activos de la sociedad, para lograr esta socialización se realizaron sesiones de aprendizajes con los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 329 Sarabamba – Chota.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Programa de juegos recreativos.

VARIABLE DEPENDIENTE: Nivel de Socialización

3. Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE: Programa de juegos recreativos	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra confianza al jugar con el trompo - Se mueve con facilidad jugando con su carrito - Se divierte jugando con el run - run - Acepta y cumple normas al jugar el rayuelo 	Ficha de observación
	Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica adecuadamente dentro de su grupo jugando canicas - Respeta normas establecidas para jugar El lobo - Se integra con facilidad al grupo para jugar la soga - Establece responsabilidades para jugar las escondidas - Muestra confianza al jugar la gallinita ciega 	
	Juegos: Estructurados	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza adecuadamente el material de los octogonitos - Establece normas para formar figuras geométricas - Manipula los bloques lógicos para formar figuras - Firma figuras utilizando los figuriformes 	
	Juegos no estructurados	<ul style="list-style-type: none"> - Establece normas para jugar el kiwi - Utiliza los materiales adecuados para participar en el en el juego de la cocina. 	
DEPENDIENTE: Nivel de socialización	Activos	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego - Se integra con facilidad al desarrollo de los juegos - Respeta las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego - Utiliza materiales adecuados para cada juegos 	- Ficha de observación de Pre test y Post test
	Participativos	<ul style="list-style-type: none"> - Participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos - Se comunica adecuadamente dentro de su grupo - Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros - Interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos - Acepta jerarquías y cumple roles en el juego 	
	Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes. - Esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros - Se divierten jugando en equipo - Hacen amigos con facilidad - Socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos - Se divierte jugando en equipo. - Comunica las intenciones de juego a sus compañeros - Respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula - Aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes. - Lidera a su grupo durante el desarrollo del juego. - Incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego. 	

4. Población y muestra.

Está constituida por 25 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota - 2014.

5. Unidad de análisis.

Es cada uno de los 25 estudiantes de la Institución Educativa N° 329 – Sarabamba, Chota

6. Tipo de investigación

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, tipo pre experimental con un con pre test y post test, desarrollado con un solo grupo de investigación.

En esta perspectiva se describen y explican los resultados encontrados en la ficha de observación a través de la posibilidad de respuesta no y si, tal como se presenta en cada una de las tablas y gráficos.

Es pre experimental porque se trabaja con un pre test y en función a los resultados se procedió aplicar un programa de juegos recreativos con la finalidad de mejorar la socialización de los estudiantes de la muestra, que se verificó con la aplicación de un post test.

Es aplicada al estudio, porque se busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar una realidad circunstancial. En este contexto se aplicó el programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota - 2014.

Cuantitativo porque supone procedimientos estadísticos de procesamiento de datos, hace uso de la estadística descriptiva e inferencial.

7. Diseño de investigación

Kerlinger y Lee (2002), indica que, “generalmente se llama diseño de investigación al plan y a la estructura de un estudio” (p. 83).

El diseño específico es pre experimental con un solo grupo, con pre test y post test, cuyo esquema es el siguiente:

GE : O1..... x.....O2

Dónde:

GE : Grupo de estudio.

O1 : Representa la aplicación del pre test.

X : Programa de juegos recreativos.

O2 : Representa la aplicación del post test.

8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar la información se aplicó lo siguiente:

- Ficha de Observación de Pre test y Post test, dirigido a los estudiantes antes y después (APÉNDICE 1) del programa de juegos recreativos para mejorar la socialización (APÉNDICE 2), constituida una sesión de aprendizaje y siete talleres.

9. Validez y confiabilidad del instrumento

Toda medición o instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales: confiabilidad y validez. En este sentido se halló la validez y confiabilidad del instrumento, para medir la influencia de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014.

9.1. Validez.

La validez del instrumento de recojo de datos se sometió a juicio de dos (02) expertos, incluido el Asesor, tal como se presenta en el anexo 01.

9.2. Confiabilidad

Para saber la confiabilidad del instrumento de recojo de datos, se aplicó una prueba a un grupo piloto de 12 niños (as) de la I. E. I. N° 321 de Llasavilca Alto por tener las mismas características, los resultados se sometieron al análisis de fiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach, del software estadístico SPSS, versión 19, donde se tiene el siguiente resultado:

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,917	20

Fuente: ficha de observación aplicado a 12 niños (as)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Descripción de resultados

1.1. CONOCIMIENTO Y MANEJO DE JUEGOS RECREATIVOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.

Para conocer las evidencias del manejo de juegos recreativos por parte de los niños y niñas sujetos de la muestra, se aplicó una ficha de observación, cuyos resultados se presentan en las siguientes tablas y gráficos:

TABLA 01

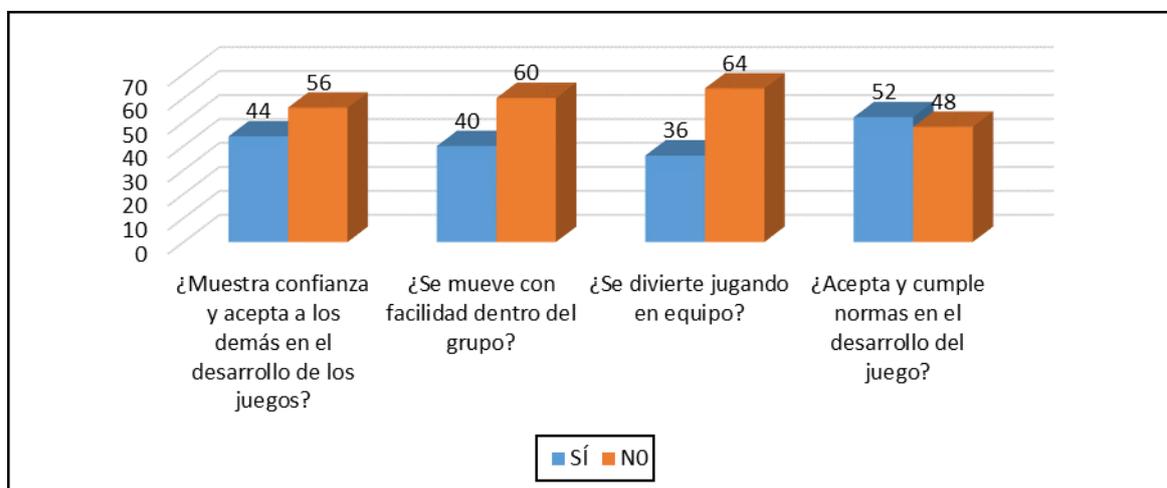
RESULTADOS DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS INDIVIDUALES POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.

N°	ÍTEMS	SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%
1	¿Muestra confianza y acepta a los demás en el desarrollo de los juegos?	11	44	14	56	25	100
2	¿Se mueve con facilidad dentro del grupo?	10	40	15	60	25	100
3	¿Se divierte jugando en equipo?	9	36	16	64	25	100
4	¿Acepta y cumple normas en el desarrollo del juego?	13	52	12	48	25	100
	TOTAL	43	43	57	57	100	100

Fuente: Ficha de observación aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 01

PORCENTAJE DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS INDIVIDUALES POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.



Fuente: Tabla 01

✓ Análisis e interpretación

Los resultados del conocimiento y manejo de los juegos individuales, establecido en la tabla y gráfico 01 determina que: 11 (44%) muestran confianza y acepta a los demás en el desarrollo de los juegos y 14 (56%) responden que no; 10 (40%) se mueve con facilidad dentro del grupo y 15 (60%) no; 9 (36%) se divierte jugando en equipo y 16 (64%) no y 13 (52%) aceptan y cumplen normas en el desarrollo del juego y 12 (48%) no; teniendo en cuenta el total de los resultados, se determina que el 43% cumple con las acciones establecidas en los ítems y el 56% no lo hace, por lo que a partir de los resultados se utilizó los juegos individuales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

TABLA 02

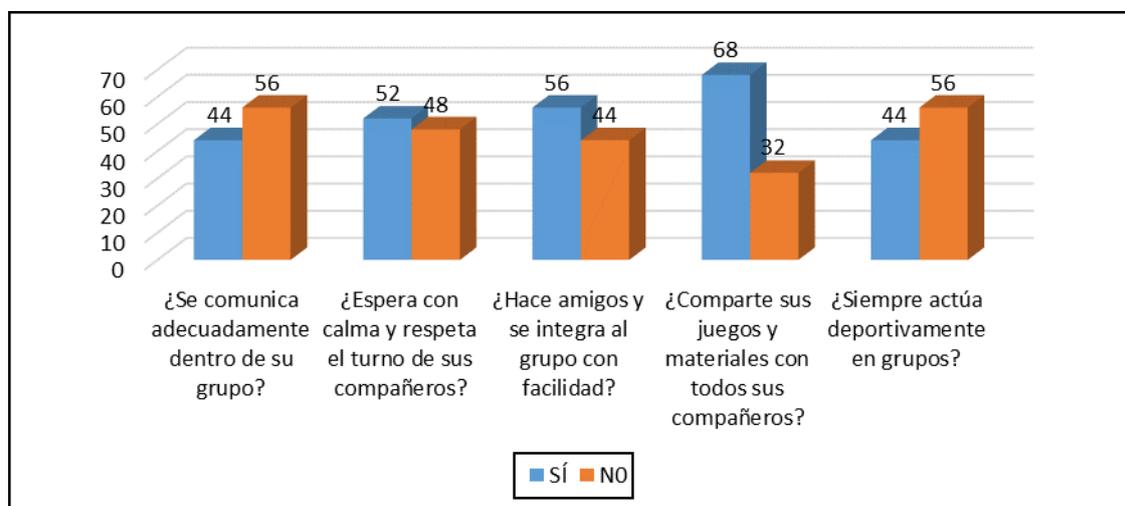
RESULTADOS DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS COLECTIVOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.

N°	ÍTEMS	SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%
1	¿Se comunica adecuadamente dentro de su grupo?	11	44	14	56	25	100
2	¿Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros?	13	52	12	48	25	100
3	¿Hace amigos y se integra al grupo con facilidad?	14	56	11	44	25	100
4	¿Comparte sus juegos y materiales con todos sus compañeros?	17	68	8	32	25	100
5	¿Siempre actúa deportivamente en grupos?	11	44	14	56	25	100
	TOTAL	66	53	59	47	125	100

Fuente: Ficha de observación aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 02

PORCENTAJE DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS COLECTIVOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.



Fuente: Tabla 02

✓ Análisis e interpretación

Los resultados del conocimiento y manejo de los juegos colectivos, establecido en la tabla y gráfico 02 determina que: 11 (44%) se comunican adecuadamente dentro de su grupo y 14 (56%) responden que no; 13 (52%) esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros y 12 (48%) no; 14 (56%) hacen amigos y se integra al grupo con facilidad y 11 (44%) no; 17 (68%) comparte sus juegos y materiales con todos sus

compañeros y 8 (32%) no y 11 (44%) siempre actúa deportivamente en grupos y 14 (56%) no; teniendo en cuenta el total de los resultados, se determina que el 53% cumple con las acciones establecidas en los ítems y el 47% no lo hace, por lo que a partir de los resultados se utilizó los juegos individuales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

TABLA 03

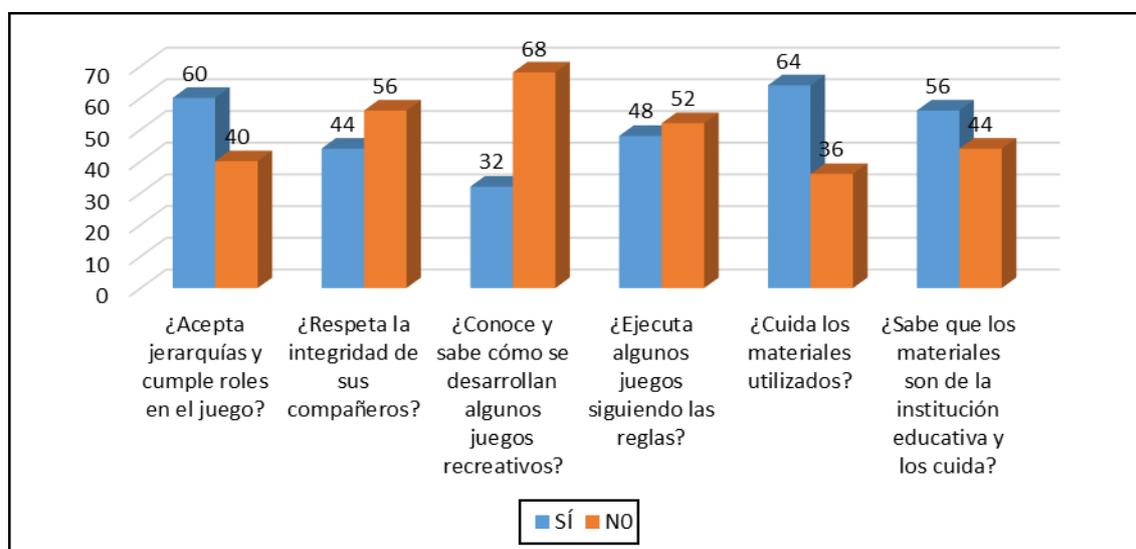
RESULTADOS DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS ESTRUCTURADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.

N°	ÍTEMS	SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%
1	¿Acepta jerarquías y cumple roles en el juego?	15	60	10	40	25	100
2	¿Respeto la integridad de sus compañeros?	11	44	14	56	25	100
3	¿Conoce y sabe cómo se desarrollan algunos juegos recreativos?	8	32	17	68	25	100
4	¿Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas?	12	48	13	52	25	100
5	¿Cuida los materiales utilizados?	16	64	9	36	25	100
6	¿Sabe que los materiales son de la institución educativa y los cuida?	14	56	11	44	25	100
	TOTAL	76	51	74	49	150	100

Fuente: Ficha de observación aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 03

PORCENTAJE DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS ESTRUCTURADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.



Fuente: Tabla 03

✓ **Análisis e interpretación**

Los resultados del conocimiento y manejo de los juegos estructurados, establecido en la tabla y gráfico 03 determina que: 15 (60%) aceptan jerarquías y cumple roles en el juego y 10 (40%) responden que no; 11 (44%) respetan la integridad de sus compañeros y 14 (56%) no; 8 (32%) conoce y sabe cómo se desarrollan algunos juegos recreativos y 17 (68%) no; 12 (48%) ejecutan algunos juegos siguiendo las reglas y 13 (52%) no, 16 (64%) cuida los materiales utilizados y 9 (36%) no y 14 (56%) saben que los materiales son de la institución educativa y los cuida y 11 (44%) no; teniendo en cuenta el total de los resultados, se determina que el 51% cumple con las acciones establecidas en los ítems y el 49% no lo hace, por lo que a partir de los resultados se utilizó los juegos individuales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

TABLA 04

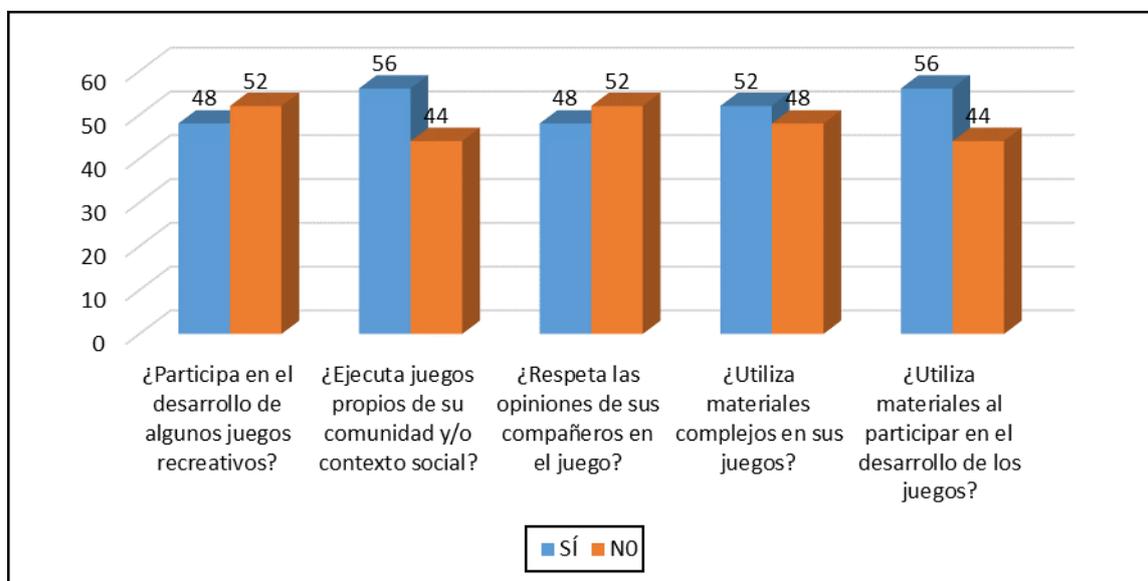
RESULTADOS DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS NO ESTRUCTURADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.

N°	ÍTEMS	SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	Fi	%	fi	%
1	¿Participa en el desarrollo de algunos juegos recreativos?	12	48	13	52	25	100
2	¿Ejecuta juegos propios de su comunidad y/o contexto social?	14	56	11	44	25	100
3	¿Respeto las opiniones de sus compañeros en el juego?	12	48	13	52	25	100
4	¿Utiliza materiales complejos en sus juegos?	13	52	12	48	25	100
5	¿Utiliza materiales al participar en el desarrollo de los juegos?	14	56	11	44	25	100
TOTAL		65	52	60	48	125	100

Fuente: Ficha de observación aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 04

PORCENTAJE DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LA DIMENSIÓN JUEGOS NO ESTRUCTURADO POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.



Fuente: Tabla 04

✓ Análisis e interpretación

Los resultados del conocimiento y manejo de los juegos no estructurados, establecido en la tabla y gráfico 04 determina que: 12 (48%) Participa en el desarrollo de algunos juegos recreativos y 13 (52%) responden que no; 14 (56%) ejecutan juegos propios de su comunidad y/o contexto social y 11 (44%) no; 12 (48%) respetan las opiniones de sus compañeros en el juego y 13 (52%) no; 13 (52%) utiliza materiales complejos en sus juegos y 12 (48%) no, 14 (56%) utilizan materiales al participar en el desarrollo de los juegos y 11 (44%) no; teniendo en cuenta el total de los resultados, se determina que el 52% cumple con las acciones establecidas en los ítems y el 48% no lo hace, por lo que a partir de los resultados se utilizó los juegos individuales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

TABLA 05

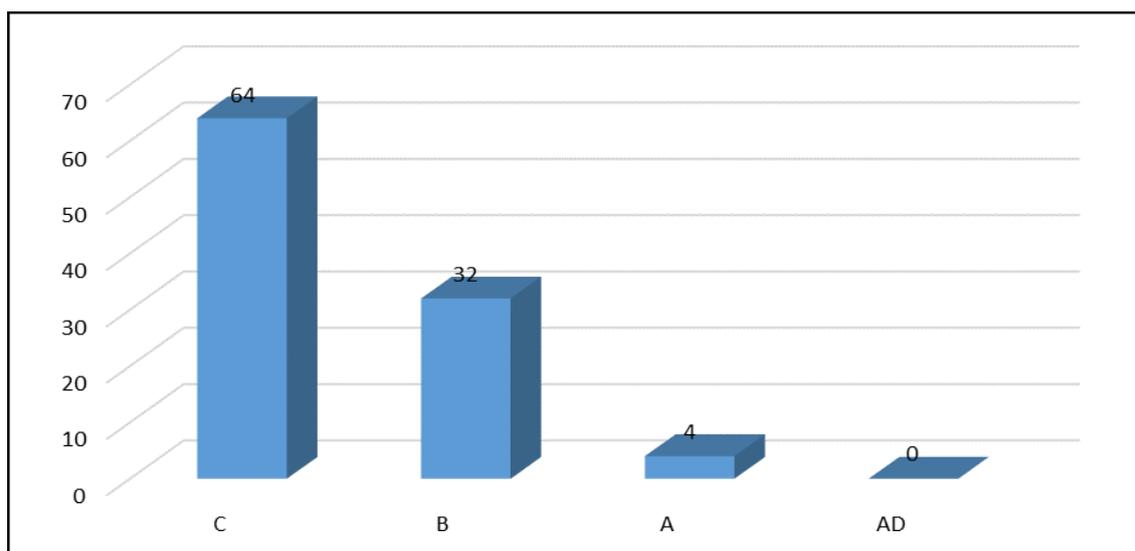
RESULTADOS DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LOS JUEGOS RECREATIVOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.

ESCALA	fi	%
C	16	64
B	8	32
A	1	4
AD	0	0
TOTAL	25	100

Fuente: Ficha de observación aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 05

PORCENTAJE DEL CONOCIMIENTO Y MANEJO DE LOS JUEGOS RECREATIVOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE LA COMUNIDAD DE SARABAMBA – CHOTA, 2014.



Fuente: Tabla 05

✓ **Análisis e interpretación**

Los resultados del conocimiento y manejo de los juegos recreativos, establecido en la tabla y gráfico 05 determina que: 16 (64%) en la escala C que indica que se están iniciando en el uso de los juegos recreativos; 8 (32%) en la escala B que indica que están proceso y 1 (4%) en la escala A, que indica han alcanzado el nivel de logro previsto en el uso de los juegos recreativos; teniendo en cuenta los resultados, se procedió a utilizar los juegos recreativos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

Para determinar si el programa de juegos recreativos para la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota - 2014., mejora los resultados obtenidos del pre test y post test fueron sometidos al análisis del software estadístico Excel y SPSS versión 19, los mismos que contribuyeron establecer los resultados en función al problema, objetivos e hipótesis, tal como se presenta en las siguientes tablas y gráficos:

TABLA 06

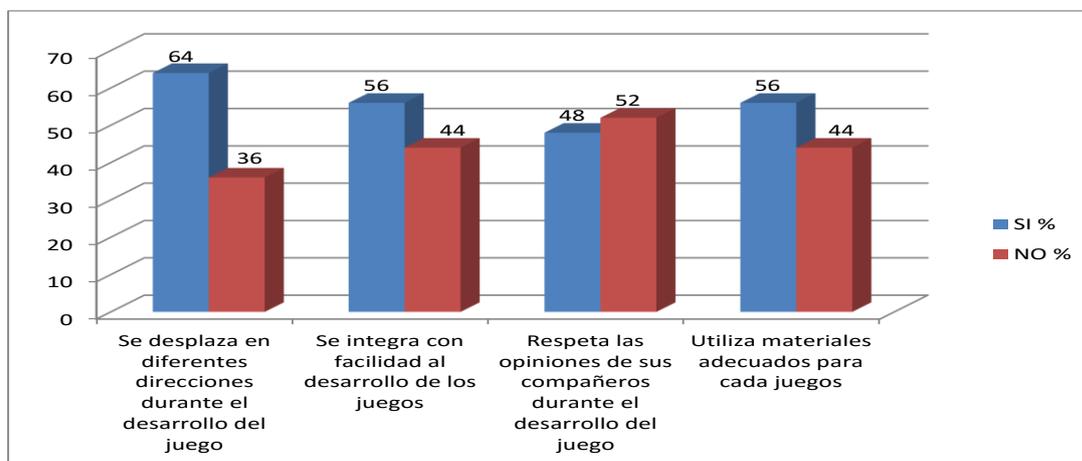
RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN ACTIVA SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

N°	Indicadores	Sí		No		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego	16	64	9	36	25	100
2	Se integra con facilidad al desarrollo de los juegos	14	56	11	44	25	100
3	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego	12	48	13	52	25	100
4	Utiliza materiales adecuados para cada juegos	14	56	11	44	25	100
TOTAL		56	56	44	44	100	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 06

PORCENTAJE DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN ACTIVA SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 06

✓ Análisis e interpretación

Los resultados de la socialización activa, según el pre test establecido en la tabla y gráfico 06 determina que: 16 (64%) Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego y 9 (36%) responden que no; 14 (56%) se integra con facilidad al desarrollo de los juegos y 11 (44%) no; 12 (48%) respetan las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego y 13 (52%) no y 14 (56%) utiliza materiales adecuados para cada juego y 11 (44%) no; teniendo en cuenta el total de los resultados, se determina que el 56% cumple con las acciones establecidas en los ítems y el 44% no lo hace, por lo que se tiene que atender inmediatamente a este sector de estudiantes.

TABLA 07

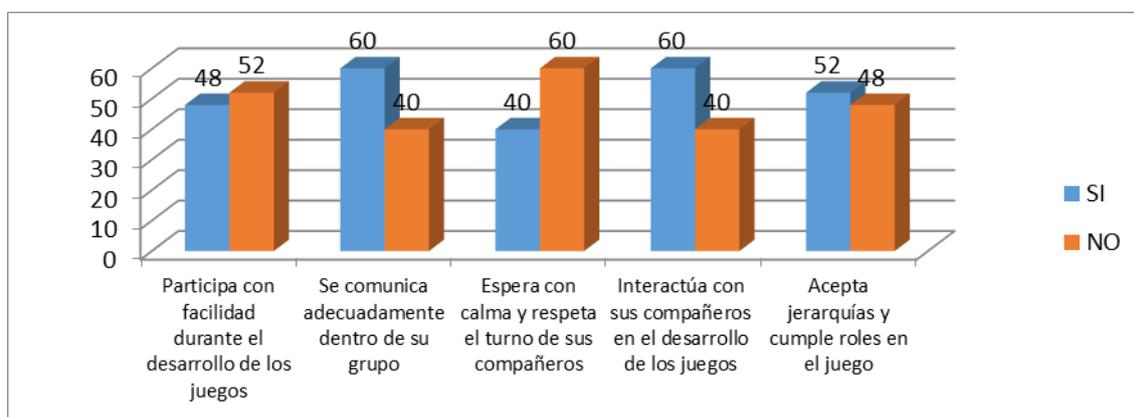
RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN PARTICIPATIVA SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

N°	Indicadores	Sí		No		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos	12	48	13	52	25	100
2	Se comunica adecuadamente dentro de su grupo	15	60	10	40	25	100
3	Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros	10	40	15	60	25	100
4	Interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos	15	60	10	40	25	100
5	Acepta jerarquías y cumple roles en el juego	13	52	12	48	25	100
TOTAL		65	52	60	48	125	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 07

PORCENTAJE DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN PARTICIPATIVA SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 07

✓ Análisis e interpretación

Los resultados de la socialización participativa, según el pre test establecido en la tabla y gráfico N° 07 determina que: 12 (48%) participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos y 13 (52%) responden que no; 15 (60%) se comunican adecuadamente dentro de su grupo y 10 (40%) no; 10 (40%) esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros y 15 (60%) no; 15 (60%) interactúan con sus compañeros en el desarrollo de los juegos y 10 (40%) no lo hacen y 13 (52%) aceptan jerarquías y cumple roles en el juego y 12 (48%) no; teniendo en cuenta el total de las respuestas, se determina que el 52% cumplen con las acciones establecidas en los ítems y el 48% no lo hace, por lo que teniendo en cuenta los resultados se tiene que atender inmediatamente a este sector de estudiantes.

TABLA 08

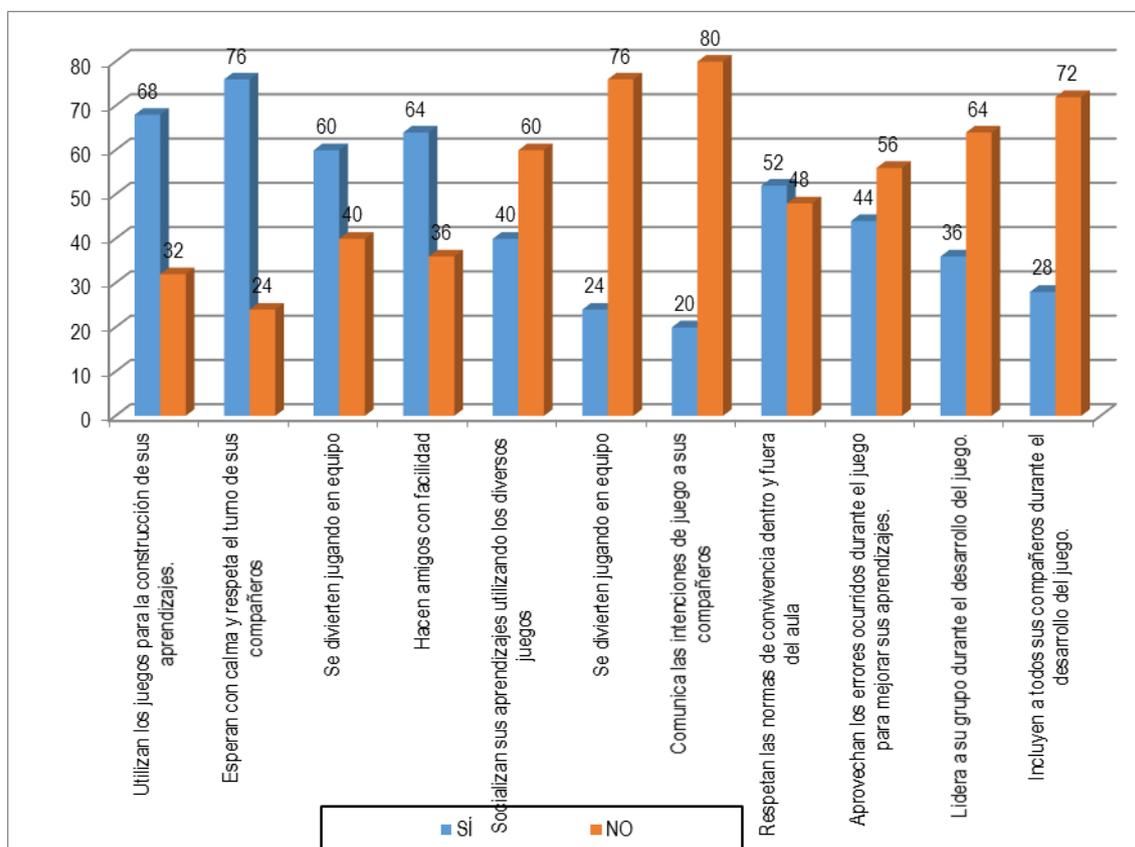
RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIAL SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

N°	Indicadores	Sí		No		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes.	17	68	8	32	25	100
2	Esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros	19	76	6	24	25	100
3	Se divierten jugando en equipo	15	60	10	40	25	100
4	Hacen amigos con facilidad	16	64	9	36	25	100
5	Socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos	10	40	15	60	25	100
6	Se divierten jugando en equipo	6	24	19	76	25	100
7	Comunica las intenciones de juego a sus compañeros	5	20	20	80	25	100
8	Respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula	13	52	12	48	25	100
9	Aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.	11	44	14	56	25	100
10	Lidera a su grupo durante el desarrollo del juego.	9	36	16	64	25	100
11	Incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego.	7	28	18	72	25	100
TOTAL		128	46,55	147	53,45	275	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 08

PORCENTAJE DE LA DIMENSIÓN SOCIAL SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 08

✓ Análisis e interpretación

Los resultados de la dimensión social, según el pre test establecido en la tabla y gráfico N° 08 determina que: 17 (68%) utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes y 8 (32%) responden que no; 19 (76%) esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros y 6 (24%) no; 15 (60%) se divierten jugando en equipo y 10 (40%) no; 16 (64%) hacen amigos con facilidad y 9 (36%) no; 10 (40%) socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos y 15 (60%) no; 6 (24%) se divierten jugando en equipo y 19 (76%) no; 5 (20%) comunican las intenciones de juego a sus compañeros y 20 (80%) no; 13 (52%) respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula y 12 (48%) no; 11 (44%) aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes y 14 (56%) no; 9 (36%) lideran a su grupo durante el

desarrollo del juego y 16 (64%) no y 7 (28%) incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego y 18 (72%) no; teniendo en cuenta el total de las respuestas, se determina que el 46,55% cumplen con las acciones establecidas en cada uno de los ítems y el 53,45% no lo hacen, por lo que teniendo en cuenta los resultados se procedió a diseñar el programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

TABLA 09

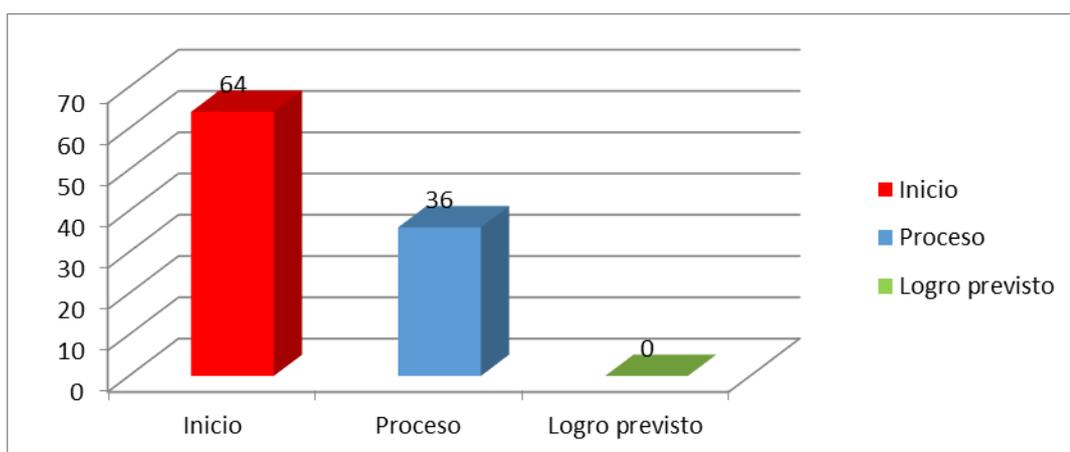
DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

NIVELES	fi	%
Inicio	16	64
Proceso	9	36
Logro previsto	0	0

Fuente: Cuadro 01 (ver anexos)

GRÁFICO 09

PORCENTAJE DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 09

✓ **Análisis e interpretación**

Los resultados del pre test establecidos en las tablas N° 09 y gráfico N° 09 determinan que en el nivel de socialización: 16 (64%) de los estudiantes se ubican en el nivel inicio y 9 (36%) en proceso, mientras que no hay ningún estudiante que alcance el logro previsto,; teniendo en cuenta el Diseño Curricular Nacional (2009, p. 53), el nivel de socialización de la mayoría de los estudiantes se ubican en el nivel inicio, es decir que el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se procedió a diseñar el programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014., según los ítems establecidos para verificar el desarrollo de sus aprendizajes.

TABLA 10

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN PRE TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

VARIABLE	N°	Media	Desv. típ.	Varianza
Socialización	25	9,96	1,968	3,873
N válido (según lista)	25			

Fuente: Cuadro 01 (ver anexos)

✓ **Análisis e interpretación**

Los resultados de los estadísticos descriptivos de la tabla 05, indican que el nivel promedio de la socialización del grupo de estudio es de 9,96 puntos, resultado que lo ubica en el nivel inicio y que según el sistema de evaluación de los aprendizajes establecidos en el DCN, literalmente alcanzan el nivel C, donde textualmente menciona: el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Así mismo las medidas de dispersión indican que se tiene una desviación típica de 1,968 y la varianza 3,873; determina que la homogeneidad de los resultados se ubica en el nivel inicio, por lo que, para revertir estos resultados, se procedió a desarrollar el programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de la muestra.

TABLA 11

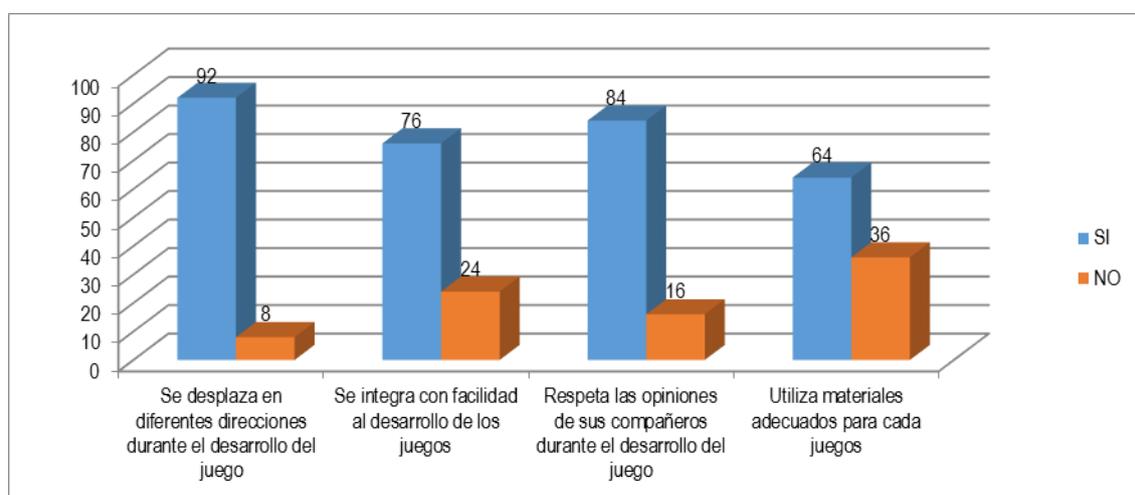
RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN ACTIVA SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

N°	Indicadores	SÍ		NO		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego	23	92	2	8	25	100
2	Se integra con facilidad al desarrollo de los juegos	19	76	6	24	25	100
3	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego	21	84	4	16	25	100
4	Utiliza materiales adecuados para cada juegos	16	64	9	36	25	100
TOTAL		79	79	21	21	100	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 10

PORCENTAJE DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN ACTIVA SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 11

✓ Análisis e interpretación

Los resultados de la socialización activa, según el post test establecido en la tabla 11 y gráfico 10 determina que: 23 (92%) se desplazan en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego y 2 (8%) responden que no; 19 (76%) se integra con facilidad al desarrollo de los juegos y 6 (24%) no; 21 (84%) respetan las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego y 4 (16%) no y 16 (64%) utilizan materiales adecuados para cada juegos y 9 (36%) no; teniendo en cuenta el total de los respuestas, se determinas que el 79% cumplen con las acciones establecidas en los ítems y el 21% no lo hace, los resultados demuestran que todavía hay un sector se niños y niñas que requieren una atención adecuada.

TABLA 12

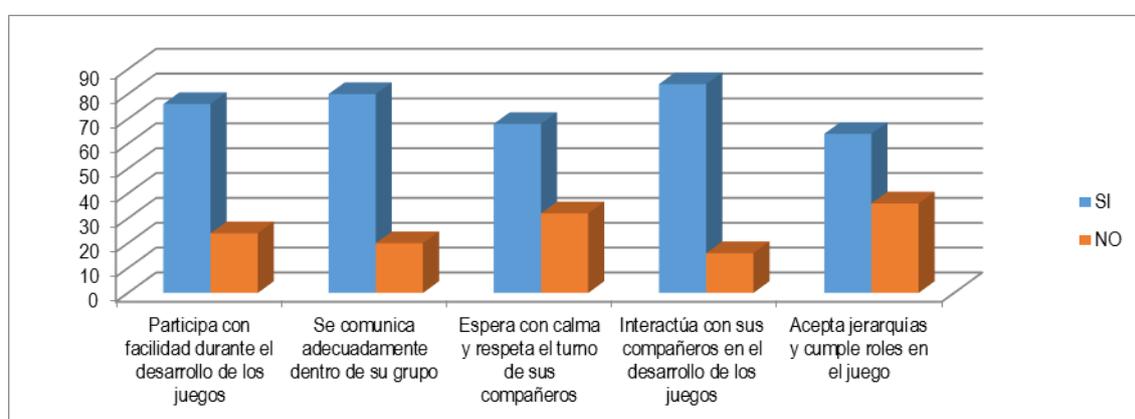
RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN PARTICIPATIVA SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

N°	Indicadores	Sí		No		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos	19	76	6	24	25	100
2	Se comunica adecuadamente dentro de su grupo	20	80	5	20	25	100
3	Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros	17	68	8	32	25	100
4	Interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos	21	84	4	16	25	100
5	Acepta jerarquías y cumple roles en el juego	16	64	9	36	25	100
TOTAL		93	74,4	32	25,6	125	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 11

PORCENTAJE DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN PARTICIPATIVA SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 12

✓ Análisis e interpretación

Los resultados de la socialización participativa, según el post test establecido en la tabla 12 y gráfico 11, se determina que: 19 (76%) participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos y 6 (24%) responden que no; 20 (80%) se comunican adecuadamente dentro de su grupo y 5 (20%) no; 17 (68%) esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros y 8 (32%) no; 21 (84%) interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos y 4 (16%) no lo hacen y 16 (64%) aceptan jerarquías y cumple roles en el juego y 9 (36%) no; teniendo en cuenta el total de las respuestas, se determina que el 74,4% cumplen con las acciones establecidas en los ítems y el 25,6% no lo hace, por lo que teniendo en cuenta los resultados todavía hay un sector de estudiantes que necesitan continuar con el uso de la estrategia para alcanzar el nivel de logro previsto.

TABLA 13

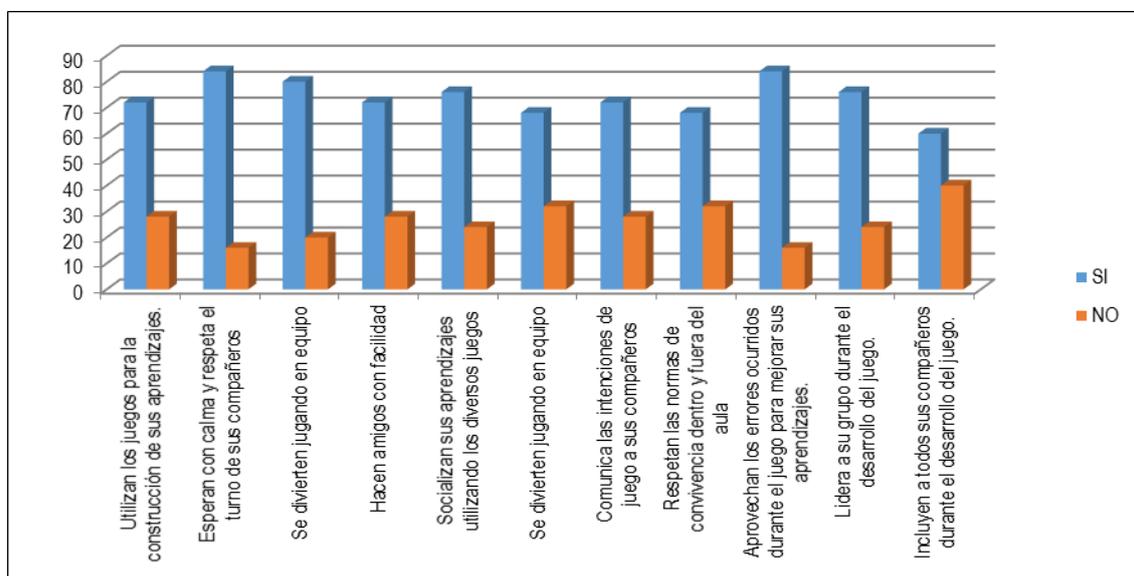
RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN SOCIAL SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

N°	Indicadores	Sí		No		TOTAL	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes.	18	72	7	28	25	100
2	Esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros	21	84	4	16	25	100
3	Se divierten jugando en equipo	20	80	5	20	25	100
4	Hacen amigos con facilidad	18	72	7	28	25	100
5	Socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos	19	76	6	24	25	100
6	Se divierten jugando en equipo	17	68	8	32	25	100
7	Comunica las intenciones de juego a sus compañeros	18	72	7	28	25	100
8	Respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula	17	68	8	32	25	100
9	Aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.	21	84	4	16	25	100
10	Lidera a su grupo durante el desarrollo del juego.	19	76	6	24	25	100
11	Incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego.	15	60	10	40	25	100
TOTAL		203	73,82	72	26,18	275	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada al grupo de estudio

GRÁFICO 12

RESULTADO DE LA DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN SOCIAL SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 13

✓ Análisis e interpretación

Los resultados de la dimensión social, según el post test establecido en la tabla 13 y gráfico 12 determina que: 18 (72%) utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes y 7 (28%) responden que no; 21 (84%) esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros y 4 (16%) no; 20 (80%) se divierten jugando en equipo y 5 (20%) no; 18 (72%) hacen amigos con facilidad y 7 (28%) no; 19 (76%) socialización sus aprendizajes utilizando los diversos juegos y 6 (24%) no; 17 (68%) se divierten jugando en equipo y 8 (32%) no; 18 (72%) comunica las intenciones de juego a sus compañeros y 7 (28%) no; 17 (68%) respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula y 8 (32%) no; 21 (84%) aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes y 4 (16%) no; 19 (76%) lideran a su grupo durante el desarrollo del juego y 6 (24%) no y 15 (60%) incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego y 10 (40%) no; teniendo en cuenta el total de las respuestas, se determina que el 73,82% cumplen con las acciones establecidas en cada uno de los ítems y el 26,18% no lo hacen, teniendo en cuenta los resultados se determina que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró positivamente la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

TABLA 14

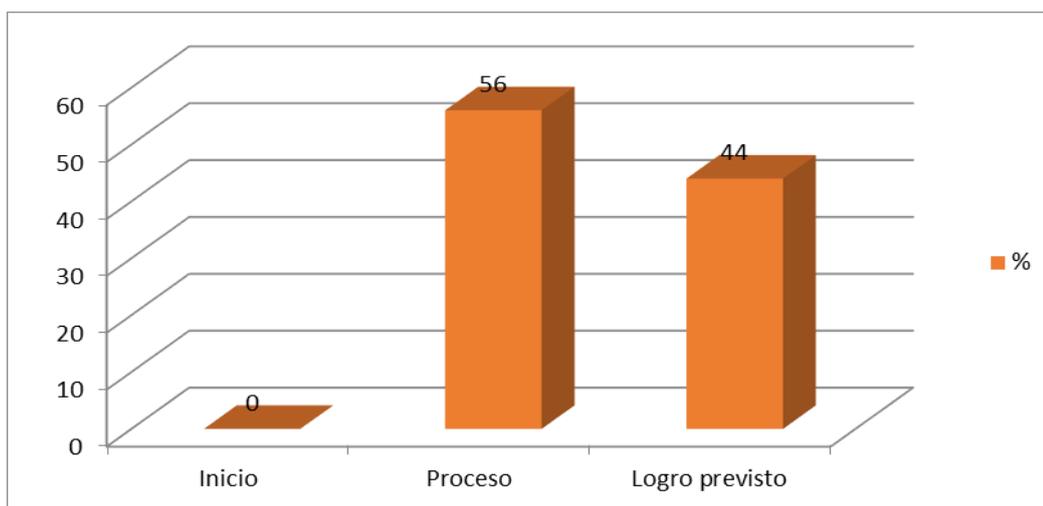
DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

NIVELES	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	14	56
Logro previsto	11	44

Fuente: Cuadro 02 (ver anexos)

GRÁFICO N° 13

PORCENTAJE DE LA DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 14

✓ **Análisis e interpretación**

Los resultados del Post test establecidos en las tablas 14 y gráfico 13 determinan que en el nivel de socialización: 14 (56%) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso y 11 (44%) en logro previsto; teniendo en cuenta el Diseño Curricular Nacional (2009, p. 53), el nivel de socialización de la mayoría de los estudiantes se ubican en el nivel proceso, es decir que el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo, sin embargo hay que destacar que hay un 44% que alcanza el logro previsto, es decir el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se concluye que el desarrollo del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

TABLA 15

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

	N	Media	Desv. típ.	Varianza
SOCIALIZACIÓN	25	15,00	1,555	2,417
N válido (según lista)	25			

Fuente: Cuadro 02 (ver anexos)

✓ **Análisis e interpretación**

Los resultados de los estadísticos descriptivos del post test expresados en la tabla 10, indican que el nivel promedio de la socialización es de 15,00 puntos, resultado que lo ubica en el nivel proceso y que según el sistema de evaluación de los aprendizajes establecidos en el DCN, literalmente alcanzan el nivel B, donde textualmente menciona que el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Así mismo las medidas de dispersión indican que se tiene una desviación típica de 1,555 y una varianza 2,417; los resultados demuestran que la homogeneidad de los resultados se distribuye entre el nivel proceso y logro previsto, los resultados demuestran que el programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

TABLA 16

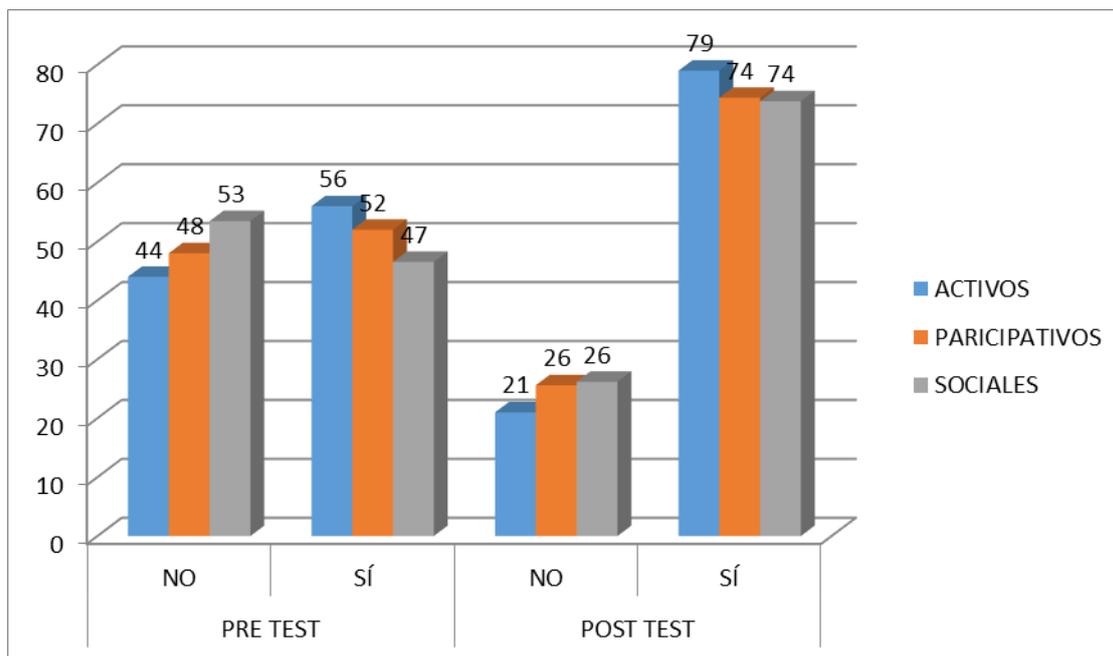
COMPARACIÓN DE RESULTADOS POR DIMENSIÓN SEGÚN PRE TEST Y POST TEST

DIMENSIONES	NO				SI			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
ACTIVOS	44	44	21	21	56	56	79	79
PARTICIPATIVO	60	48	32	26	65	52	93	74
SOCIALES	147	53	72	26	128	47	203	74

Fuente: Cuadro N° 01 y 02 (ver anexos)

GRÁFICO 14

COMPARACIÓN DE RESULTADOS POR DIMENSIÓN SEGÚN PRE TEST Y POST TEST



✓ **Análisis e interpretación**

La comparación de los resultados del total de respuestas en cada una de las dimensiones presentadas en la tabla N° 16 y gráfico N° 14 se demuestra que en la dimensión socialización activa en el pre test 44 respuestas indican que no se integran con facilidad a al desarrollo de los juegos frente a 21 respuestas obtenidas en el pos test; en la dimensión socialización participativa en el pre test 60 respuestas indican que no participan frente a 32 respuestas del post test y en la dimensión social en el pre test 147 respuestas indican que no se socializan frente a 72 respuestas del pos test; en función a la respuesta si se tiene que en la dimensión socialización activa 56 respuestas indican que sí cumplen con los ítems establecidos frente 79 logradas en el post test; en la dimensión socialización participativa en el pre test 65 respuestas indican que si cumplen con las acciones establecidas en cada ítem frente a las 93 respuestas obtenidas en el pos test y en la dimensión social en el pre test 128 respuestas indican que si socializan sus aprendizajes utilizando los diversos tipos de juegos frente a 203 respuestas obtenidas en el post test; los resultados demuestran que el uso de los juegos recreativos ayudó a mejorar la socialización de los Estudiantes de la I. E. I. N° 329 de Sarabamba – Chota.

TABLA 17

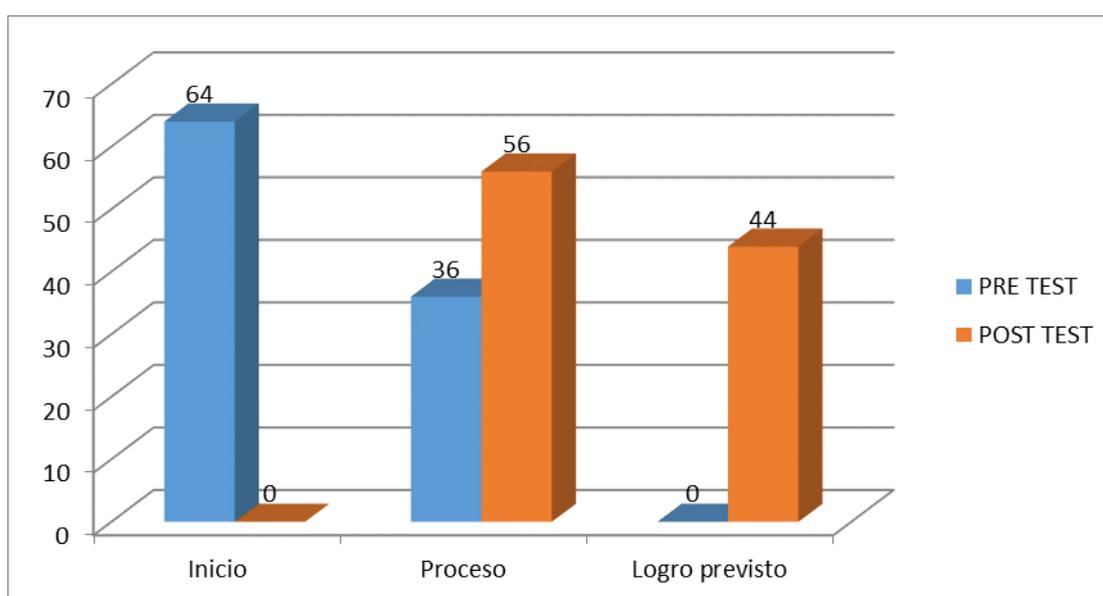
COMPARACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS DEL POST TEST DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	16	64	0	0
Proceso	9	36	14	56
Logro previsto	0	0	11	44

Fuente: cuadros 01 y 02 (ver anexos)

GRÁFICO 15

COMPARACIÓN DE PORCENTAJES DEL PRE TEST Y POST TEST DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.



Fuente: Tabla 17

✓ Análisis e interpretación

La comparación de los resultados del pre test y post test establecidos en la tabla 12 y gráfico 10 determinan que el nivel socialización: del nivel inicio en el pre test, se trasladó al nivel proceso en el post test, por lo que los resultados determinan que la aplicación del el programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

TABLA 18

COMPARACIÓN DE ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS DE LA DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014.

	Momentos	N	Media	Desv. típ.	Varianza
NIVEL DE SOCIALIZACIÓN	Pre test	25	9,96	1,968	3,873
	Post test	25	15,00	1,555	2,417
N válido (según lista)		25			

Fuente: Tablas 05 y 10

✓ **Análisis e interpretación**

Los estadísticos descriptivos del pre test y post test establecidos en la tabla 18, demuestran que el nivel promedio de la socialización en el pre test fue 9,96 puntos y en el post test 15,00 puntos, existiendo una diferencia de 5,04 puntos; el resultado confirma que la aplicación del el programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

2. Contrastación de hipótesis

Para determinar que el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014., los resultados del pre test y pos test se sometieron al análisis del software estadístico SPSS 19, tal como se presenta en el siguiente cuadro

TABLA 19

PRUEBA T DE LA DE LA DE LA SOCIALIZACIÓN SEGÚN POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTESDE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329 DE SARABAMBA – CHOTA - 2014, SEGÚN PRE TEST Y POST TEST.

Prueba de muestras relacionadas									
POST TEST – PRE TEST	Diferencias relacionadas					tt	tc	gl	Sig. (bilateral)
	95% Intervalo de		Error típ. de la	confianza para la					
	Media	Desviación típ.		media	diferencia				
SOCIALIZACIÓN	5,040	1,881	,376	4,263	5,817	1,7109	13,394	24	,000

Fuente: Post test y pre test aplicado a estudiantes

❖ Análisis e interpretación

Los resultados de la prueba T de Student para muestras relacionadas expresados en la tabla 19, indican que asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se tiene una diferencia de promedios en la variable socialización es de 5,040; obteniendo una t tabular (tt) para 24 grados de libertad de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394; con una significancia bilateral de 0,000 el resultado indica que la $t_c > t_t$, el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula.

❖ Región crítica

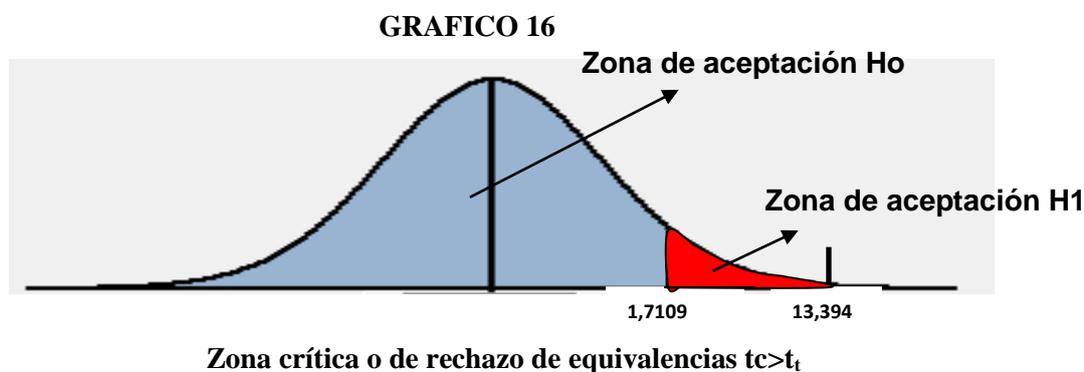
$$t_t = t_{\alpha}(n - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(25 - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(24) \rightarrow g.l = 1.7109$$

GRÁFICA 16

ZONA CRÍTICA O DE RECHAZO DE EQUIVALENCIAS $t_c > t_t$



Decisión. Los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de Student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene que para 24 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H1 y rechazan la Ho, por lo tanto: El programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

3. Discusión de resultados

Los resultados del pre test determinan que en el nivel de socialización: 16 (64%) de los estudiantes se ubican en el nivel inicio y 9 (36%) en proceso, mientras que no hay ningún estudiante que alcance el logro previsto, teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se procedió a diseñar el programa de juegos recreativos.

Tal como lo menciona Cueto (2007): Al enseñar un juego los maestros deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que se obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que, asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños: Tenga paciencia al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo, reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite, sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo, esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego, reconozca lo bueno y siempre espere que cada uno, de lo mejor que puede hacer, los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso, esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación, dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de usted solamente, recuerde todos los detalles del juego, no cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, en los juegos de competencia, anuncie el resultado, no presente juegos de la misma organización y tono en un solo período, no saque del juego a los niños que pierden, no obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo, cada vez que va enseñar el juego repásele antes, mantenga el interés en el juego, etc., tenga paciencia. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.

Los resultados de los estadísticos descriptivos de la tabla 10, indican que el nivel promedio de la socialización del grupo de estudio es de 9,96 puntos, resultado que lo ubica en el nivel inicio, partiendo de los resultados se desarrolló el programa de juegos recreativos tal como lo indica Crisólogo (1999) manifiesta: “El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo”. (p. 253)

Los resultados del post test determinan que en el nivel de socialización: 14 (56%) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso y 11 (44%) en logro previsto; es decir el

estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Estos resultados confirman la investigación hecha por Aguilera (2005), proponer una estrategia de esta naturaleza requiere conocer el desarrollo del niño, así mismos, tratar la situación con padres, docentes, autoridades y comunidad en general, para potenciar los aspectos cognoscitivos y socioafectivos y que los juegos son una herramienta esencial para mejorar los aprendizajes y la socialización de los estudiantes, por lo que se debe utilizar en los diferentes niveles educativos

Los resultados de los estadísticos descriptivos del post test expresados en la tabla 15, indican que el nivel promedio de la socialización es de 15,00 puntos, resultado que lo ubica en el nivel proceso estos resultados demuestran que se mejoró el nivel de socialización en concordancia con los planteamientos de Azula(2007) quien indica que las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente, en tanto nos permitió mejorar el nivel de socialización de los niños y niña del primer grado y que los juegos en la educación tienen resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los estudiantes, de esta manera aumenta su autoestima, así como propone y soluciones a problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

La comparación de los resultados del pre test y Post test determinan que el nivel socialización: del nivel inicio en el pre test, se trasladó al nivel proceso en el post test, por lo que los resultados determinan que la aplicación del el programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Los resultados son concordantes con los estudios hechos por Pérez (2011), quien concluye que el juego como recurso didáctico mejora significativamente los niveles de socialización de los estudiantes, dependiendo mucho de las habilidades del docente para conducir los aprendizajes en equipos cooperativos.

CONCLUSIONES

1. La Aplicación del Programa de Juegos Recreativos influye significativamente en la Socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014, así como se demuestra en el cuadro de comparación de la distribución de frecuencias del post test.
2. El diagnóstico de los resultados del pre test determina que el nivel de socialización de la mayoría de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014” se ubican en el nivel inicio.
3. Al aplicar el Programa de Juegos Recreativos mejoró la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014.
4. En función a los resultados del pre test, se procedió a diseñar el programa de juegos recreativos, el mismo que se desarrolló utilizando sesiones de aprendizaje en un periodo de tres meses con el único propósito de mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.
5. Después de aplicar el programa de juegos recreativos se procedió aplicar el post test, cuyos resultados determinan que se mejoró el nivel de socialización pasando del nivel inicio al nivel de proceso con una diferencia de 5,04 puntos demostrando que el desarrollo del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.
6. La evaluación de los efectos que genera el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de cinco años del nivel inicial, determinan que al someter los resultados del post test y pre test a la prueba t de student para muestras relacionadas asumiendo una confiabilidad de 95%, un 5% (0,05) de error, se obtiene 24 grados de libertad con una t tabular (tt) de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394; con una significancia bilateral de 0,000; el resultado indica que la $t_c > t_t$, por lo tanto se valida la H_1 y se rechaza la H_0 .

SUGERENCIAS

1. A la Directora de la I. E. N° 329 de Sarabamba propiciar el uso los juegos recreativos durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje ya que contribuye a la socialización de los aprendizajes.

2. A la UGEL de Chota desarrollar talleres de capacitación docente donde se propicie el uso de juegos recreativos en el desarrollo de las actividades educativas, ya que son estimulantes para propiciar la socialización de los estudiantes durante la construcción de sus aprendizajes.

3. A las especialistas de educación inicial desarrollar talleres de capacitación utilizando los diversos tipos de juego en el desarrollo de las actividades educativas, ya que ayuda al desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo de los estudiantes, orientándoles a fundamentarlos colores, formas, direcciones y posiciones, ayudando al niño/a ejercitarse a formar y conocer palabras.

4. A las Directoras y docentes de educación inicial del ámbito del distrito de Chota, propiciar el uso de la actividad lúdica en el desarrollo de sus actividades educativas, ya que constituye una estrategia fundamental para el desarrollo de la socialización de los estudiantes dentro y fuera de las aulas.

LISTA DE REFERENCIAS

- Aguilera, R. (2005). *La socialización del niño mediante el juego*. Revista Electrónica de Psicología. Vol. 13, No 4. Universidad Nacional de México.
- Antúnez, C. (2005). *Las inteligencias múltiples*. Lima. Editorial Alfa Omega.
- Azula, M. (2007).: *Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc* Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo
- Barriga, C. (1997). *Teorías contemporáneas de la educación*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Editorial Beas. Lima.
- Benguría, S., Martín, B., Valdés, M., Pascale Pastellides, P. y Gómez, L. (2010). *La observación. Métodos de investigación en educación especial*. Universidad Autónoma de Madrid- México: Trillas. *Recopilado de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Observacion_trabajo.pdf*
- Brockert, S. y Braun, G. (1997). *Los test de la inteligencia emocional*. España: Editorial Robín Book.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación*. Lima. San Marcos.
- Castro, L. (1999). *Constructivismo y educación*. Lima. Ediciones EDUCAP.
- Castro, L. (2000). *Diccionario de ciencias de la educación*. Lima. Editores CEGURO.
- Chiroque, S. y Rodríguez, S. (1998). *Metodología*. Lima. Ediciones Kipu.
- Condori, L. (2002), *Aplicación de juegos para mejorarla socialización en los alumnos de educación inicial de la I.E. N° 70537 del distrito de Cabanillas, Puno*. Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo.
- Crisólogo, A. (1999). *Diccionario pedagógico*. Lima. Abedul. Primera Edición.
- Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en educación primaria*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>.
- Díaz F. y Hernández G. (s/f). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México. Editora Grijalbo.
- Flores, M. (s.f). *Teorías cognitivas y educación*. Lima. Editora San Marcos.
- Gálvez, J. (1997). *Métodos y técnicas de aprendizaje*. Chota. Segunda edición. Editora Gráfica Valeria.

- Goleman, D. (1998). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires. Grupo Zeta. Primera edición.
- Gonzales, V. y Ríos, M. (2008). *Aplicación de un programa de estrategias recreativas para la socialización de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación Inicial*. Tesis Doctoral, Universidad de Chiclayo. Lambayeque.
- López, M. (2008). *Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar*. Tesis Doctoral. Universidad de Alicante. España.
- Molina, R. (2008). *El juego como medio de socialización*. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/.../REMEDIOS_MOLINA_2.pdf.
- Olórtegui, F. (2014). *Psicología del Desarrollo Humano*. Lima. Editorial san Marcos.
- Pérez, S. (2011). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización*. Tesis Doctoral, Universidad de Tolosa. Zacatecas - México.
- Rojas, P. (2011). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los alumnos de educación inicial en la I.E. 548 del distrito de La Capilla*. Tesis de Licenciatura, Universidad César vallejo.
- Rosado, G. (s.f.). *El verdadero cliente del sistema educativo*. <https://books.google.com.pe/books?id=yfoaAQAAMAAJ>.
- Rideau, A. (1987). *La psicología moderna*. Editorial mensajero. Barcelona. Primera edición.
- Ried, B. (2002). *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. Barcelona. Editorial Oniro S.A. Primera edición.
- Sescovich, S. (2014) *La conducta Humana*. Recuperado. <http://www.conductahumana.com/articulos/ciencias-del-comportamiento/proceso-de-socialización/>.
- Zamudio, G. (1994). *Educación psicomotriz para profesores de educación inicial* <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/979>.

APÉNDICE/ANEXOS

ANEXO 1

VALIDACIÓN DE LA FICHA DE LA LISTA DE COTEJO
(JUICIO DE EXPERTOS)

Yo... ELFER G. MIRANDA VALDIVIA.....
identificado con DNI N°... 06619261..... con Grado Académico
de... DOCTOR EN EDUCACIÓN.....
Universidad... NACIONAL FEDERICO VILLAREAL.....

Hago constar que he leído y revisado los 10 ítems del Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización, distribuidos en 02 variables con sus respectivas dimensiones: Juegos Recreativos y Socialización.

Título de la Tesis: *Programa de Juegos Recreativos para mejorar la Socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 329 Sarabamba – Chota, 2014.*

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE COTEJO		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
10	10	100%

Lugar y Fecha: Chota 23 de diciembre del 2014.....
Apellidos y Nombres del evaluador: ELFER G. MIRANDA VALDIVIA.....


FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 2



PLAN DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



INFORME SOBRE EL JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:** Dr. César Marrufo Zorrilla
 1.2. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA** : I.E. "San José" – Cuyumalca – Chota
 1.3. **TÍTULO** : PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N° 329, SARABAMBA – CHOTA – 2014.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado																			✓		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																			✓		
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																			✓		
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica																			✓		
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos																			✓		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar las variables																			✓		
CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos teórico científicos.																			✓		
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.																			✓		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			✓		
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.																			✓		
TOTAL																				900		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento es pertinente, por lo tanto puede ser aplicado

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN. 90.00%

LUGAR Y FECHA: *Chota, agosto de 2014*

FIRMA DEL EXPERTO

DNI *22432184*
 TELÉFONO *945481959*

APÉNDICE 01



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE
CAJAMARCA**

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: “GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN”



FICHA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES :
- 1.2. EDAD DEL OBSERVADO :
- 1.3. FECHA.....

II. PROPÓSITOS

El presente instrumento tiene por finalidad recoger evidencias sobre el *conocimiento y manejo de juegos recreativos* por los niños y niñas de 5 años del nivel de Educación Inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014.

N°	Variables	Dimensiones	INDICADORES	VALORACIÓN	
				SÍ	NO
1	Juegos recreativos	Juegos individuales	¿Muestra confianza y acepta a los demás en el desarrollo de los juegos?		
2			¿Se mueve con facilidad dentro del grupo?		
3			¿Se divierte jugando en equipo?		
4			¿Acepta y cumple normas en el desarrollo del juego?		
5		Juegos colectivos	¿Se comunica adecuadamente dentro de su grupo?		
6			¿Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros?		
7			¿Hace amigos y se integra al grupo con facilidad?		
8			¿Comparte sus juegos y materiales con todos sus compañeros?		
9			¿Siempre actúa deportivamente en grupos?		
10		Juegos: Estructurados	¿Acepta jerarquías y cumple roles en el juego?		
11			¿Respeto la integridad de sus compañeros?		
12			¿Conoce y sabe cómo se desarrollan algunos juegos recreativos?		
13			¿Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas?		
14			¿Cuida los materiales utilizados?		
15			¿Sabe que los materiales son de la institución educativa y los cuida?		
16		Juegos no estructurados	¿Participa en el desarrollo de algunos juegos recreativos?		
17			¿Ejecuta juegos propios de su comunidad y/o contexto social?		
18			¿Respeto las opiniones de sus compañeros en el juego?		
19			¿Utiliza materiales complejos en sus juegos?		
20			¿Utiliza materiales al participar en el desarrollo de los juegos?		
			TOTAL		

LEYENDA: Ad = (18 – 20); A = (14 – 17); B = (11 – 13); C = (0 – 10)



APÉNDICE 02

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA ESCUELA DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN “GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN”



FICHA DE OBSERVACIÓN DE PRE TEST Y POST TEST

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES :

1.2. EDAD DEL OBSERVADO :

1.3. FECHA:

II. PROPÓSITOS

El presente instrumento tiene por finalidad recoger y valorar evidencias sobre los *niveles de socialización* de los de los estudiantes de 5 años del nivel de Educación Inicial de la I. E. N° 329 de la comunidad de Sarabamba – Chota, 2014, en función a las capacidades y competencias del sistema oficial.

N°	Variables	Dimensiones	INDICADORES	VALORACIÓN	
				SÍ	NO
1	Socialización	Activos	Se desplaza en diferentes direcciones durante el desarrollo del juego		
2			Se integra con facilidad al desarrollo de los juegos		
3			Respetar las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo del juego		
4			Utiliza materiales adecuados para cada juegos		
5		Participativos	Participa con facilidad durante el desarrollo de los juegos		
6			Se comunica adecuadamente dentro de su grupo		
7			Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros		
8			Interactúa con sus compañeros en el desarrollo de los juegos		
9			Acepta jerarquías y cumple roles en el juego		
10		Sociales	Utilizan los juegos para la construcción de sus aprendizajes.		
11			Esperan con calma y respeta el turno de sus compañeros		
12			Se divierten jugando en equipo		
13			Hacen amigos con facilidad		
14			Socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos		
15			Se divierte jugando en equipo.		
16			Comunica las intenciones de juego a sus compañeros		
17			Respetan las normas de convivencia dentro y fuera del aula		
18			Aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.		
19			Lidera a su grupo durante el desarrollo del juego.		
20			Incluyen a todos sus compañeros durante el desarrollo del juego.		
			TOTAL		

LEYENDA: SÍ = 1; NO = 0

APÉNDICE 03

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. N° 329, SARABAMBA – CHOTA - 2014

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : N° 329 - Sarabamba
2. Nivel educativo : Inicial
3. Edad : 5 años.
4. Profesor a : Jessica Maribel Vásquez Sánchez
5. Fecha : Agosto, 2014

II. DIAGNÓSTICO

Los niños de 5 años, a pesar de haber pasado dos años en la institución educativa, aún el 65% de los mismos presentan deficiencias en su socialización que merece la pena tenerlas en cuenta. Los niños tienen vergüenza reunirse, dialogar, comunicar sus ideas, mantener la conversación o el diálogo, participar activamente en los diversos juegos organizados por la profesora, muestran evidencias que falta confianza en la comunicación en la familia, el nivel de participación voluntaria es muy baja, etc. Todo esto incide negativamente en el rendimiento académico, afectivo, emocional, social, psicomotriz, entre otros. Esto amerita el desarrollo de un programa de intervención para mejorar el proceso de socialización de los estudiantes.

III. FUNDAMENTACIÓN

3.1. Epistemológica

El proceso de socialización de los niños de 5 años de edad indica que estaría en condiciones de realizar lo siguiente, según Piaget, citado por Flavell (1995): la etapa pre operacional, en cuyo espacio de su edad que dura entre los 2 y los 7 años, el niño empieza a manipular todo tipo de materiales con una intención determinada en cada caso: las acciones representacionales en vez de la acción directa, concreta, el inicio de las operaciones mentales significativas del lenguaje, pasar sostenidamente a un pensamiento más lógico, el socializado cumple normas sin dificultades, pasa del egocentrismo a la objetividad, a la extroversión.

Al finalizar los 5 años, los niños y las niñas deben estar socializados para que sean capaces de iniciarse en una nueva etapa que, según Piaget, et. al (1995), debe ser obligatoria, caso contrario tendría graves problemas con respecto a un niño normal en la realización de las siguientes capacidades: adquisición de un marco de referencia bien estructurado que representa al mundo concreto, opera en base a estructuras cognoscitivas superiores similar a una organización asimilativa rica e integrada que funcione equilibradamente liberándose de condicionantes concretos, realiza operaciones representacionales de una trama organizada de actos conexos, ejemplo: operaciones lógicas de suma, resta, multiplicación y división, correspondencias, operaciones numéricas o infralógicas que suponen: cantidad, medición, espacio, tiempo, operaciones a sistemas de valores; ejecuta operaciones de seriación y clasificación, su memoria es más amplia y fiel, posee comprensión implícita de las relaciones lógicas: reciprocidad, transitividad, reversibilidad; se enfrenta con estructuras abstractas: grupos, reticulados, agrupamientos.

3.2. Metodológica

Lo que permite operar en la realidad misma y utilizar los diversos juegos recreativos, son las diversas estrategias activas que diseñe, valide y aplique la profesora para mejorar el proceso de socialización y asegurar el desarrollo de capacidades requeridas para pasar a la siguiente etapa, construir aprendizajes significativos y útiles a las siguientes exigencias.

IV. OBJETIVOS

4.1. General

Mejorar el proceso de socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014, utilizando diversos juegos recreativos.

4.2. Específicos

- a. Descubrir los niveles de socialización de los niños de 5 años del nivel inicial.
- b. Diseñar, validar y aplicar estrategias que permitan desarrollar los diversos juegos recreativos para mejorar el proceso de socialización de los estudiantes de 5 años de educación inicial.

- c. Analizar e interpretar los resultados de la aplicación del programa de juegos recreativos para desarrollar la socialización de los niños de 5 años de educación inicial.

V. METODOLOGÍA

La metodología que utilizará la profesora para aplicar el programa de juegos recreativos de los estudiantes de 5 años de educación inicial será activa que les permita construir sus habilidades sociales, perceptivas, emocionales, confianza, equilibrio, etc. En tal sentido se utilizarán las siguientes estrategias:

- 5.1. Metodología por descubrimiento que permita a los niños partir de situaciones problemáticas y, siguiendo un proceso activo, descubran los propósitos que busca la sesión de aprendizaje.
- 5.2. Metodología del juego en función a los diversos tipos con la finalidad de desarrollar cada uno de los contenidos establecidos en las sesiones de aprendizaje: emociones, confianza, equilibrio, sentimientos, reunión y actuación en equipos, responsabilidad, participación, respeto a las reglas, etc.
- 5.3. Metodología para desarrollar habilidades lingüísticas, no solo para pronunciar mejor las diferentes grafías y fonemas, sino para mejorar la construcción de unidades semánticas cada vez más extensas y con mejores mensajes y significados, tal como lo establece la neurociencia.
- 5.4. Metodología para desarrollar habilidades psicomotrices finas y gruesas, es decir, desarrollar el equilibrio motriz y emocional, de igual manera las habilidades finas, como: trabajar en equipo, compartir ciertos propósitos, etc.
- 5.5. Técnicas de actuación en equipo con la finalidad de modelar un poco más el comportamiento en dramatizaciones teatrales

VI. DURACIÓN

Del mes de agosto al mes de octubre del 2014.

VII. RESPONSABLE

Br. Jessica Maribel Vásquez Sánchez

VIII. PROGRAMACIÓN DE ACCIONES

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Descubrir los niveles de socialización de los niños.	Niveles de socialización	¿Quién soy?	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: Cada niño elabora su línea de vida. - Reparto de material. - Señala con una flecha hacia arriba las características que son positivas y con una flecha hacia abajo las características que son negativas. - Reflexiones (análisis e interpretación de datos) 	Papel periódico.	20'
	El auto-Concepto	Reunión con la familia de los estudiantes y la escuela	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: ¿cómo describes a tu familia? - Formación de grupos por afinidad. - Reparto de material. - Contestan a la pregunta. ¿cómo somos en la familia? - Reflexión (análisis e interpretación de los trabajos) - Los padres definen ¿cómo es su hijo/a? - La madre define ¿cómo es su hijo/a? - Los profesores definen ¿quiénes son sus alumnos/as) - Sistematización de trabajos. Vaciado de las opiniones positivas y negativas. - Identificación de los rasgos determinados 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel periódico. - Padres y madres de familia. - Profesores. 	45'
Desarrollar juegos recreativos	Habilidades sociales	Juego: La familia	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: ¿Integrantes de la familia. - Formación de familias para jugar. - Interrogante: ¿cómo celebra la Navidad la familia? - Distribuyen roles: cada integrante de la familia realiza una actividad determinada bajo la orientación de la profesora. - Sistematización de acciones. En grupos, los niños reflexionan sobre las actividades desarrolladas. 	Papel bond, familias.	90'
		Cuento: la unión hace la fuerza	<ul style="list-style-type: none"> - Inicio: el docente quiebra una varilla e intenta, al mismo tiempo, quebrar un tercio de varillas. - Reflexiones: los niños y la profesora reflexionan las razones por que una varilla fue fácil romperla y por qué en grupo no. - Trabajo en equipos: cada grupo de niños busca y crea un juego a representar - Finalización: al final cada grupo reflexiona críticamente sobre las tareas realizadas. 	Monedas, listas de objetos.	90'
Realizar actividades de relajación	Equilibrio emocional	El rey manda.	-		
		Jugamos al vóley	-		
		Realizamos un compartir	-		
		Jugamos futbolito	-		

IX. RECURSOS

1. **Humanos:** Estudiantes de 5 años del nivel inicial, profesora de la sección.
2. **Materiales:** material de escritorio, papelotes, plumones, pelotas, bastones, silbatos, etc.
3. **Financieros:** todos los gastos serán financiados por el aula de 5 años de inicial.

X. EVALUACIÓN

1. Inicio de la auto evaluación

La autoevaluación forma parte consustancial del proceso y consta de:

- a. Propiciar un ambiente de confianza, comunicación, compromiso y motivación entre los participantes.
- b. Promover un compromiso de autoridades dentro del proceso.
- c. Procurar una dirección clara y aceptable durante el proceso con planeación y límite de tiempo, con un inicio y final claro, con información a todos los involucrados.

2. Requisitos para que sea exitosa

- a. La motivación interna.
- b. La secuencia de actividades
- c. Objetivos claros a alcanzar.
- d. La existencia de un clima de confianza.

3. Aspectos de la autoevaluación.

- a. Se favorece la objetividad en la revisión de los fines y metas de las actividades que realizan.
- b. Se logra una sólida base de datos mejor organizados que facilita la toma de decisiones
- c. Se identifican y dimensionan las fortalezas, las debilidades y las áreas problemáticas.
- d. Se aumenta la comunicación afectuosa en la comunidad.
- e. Se facilita la asignación interna de los recursos.
- f. Se propicia un auto análisis reflexivo que provoca un mayor grado de identidad y de compromiso de los actores.

4. Condiciones mínimas

- a. Convertirse en líder de su propia persona.
- b. Compromiso personal y grupal para mostrar apertura al cambio.
- c. Desarrollo de un conjunto de acciones concretas para construir la actitud positiva.
- d. Participación activa y apropiación del proceso y resultados.
- e. Respeto por la adecuada reserva de la información sobre las actitudes y comportamientos de los integrantes de la sección.
- f. Localización de los problemas que afectan el proceso con la finalidad de desarrollar mecanismos autos correctivos.
- g. Contar con un programa con objetivos y metas claras y con las actividades a desarrollar durante el período establecido.
- h. Haber pasado por la etapa de sensibilización para predisponer a los estudiantes a aceptar la capacitación interna.
- i. Propiciar un ambiente de confianza, comunicación, compromiso y motivación entre los participantes.
- j. Procurar una dirección clara y aceptable durante el proceso con planeación y límite de tiempo.

XI. DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE

A continuación, presentaré las 10 sesiones de aprendizaje que se aplicaron para mejorar la socialización durante el periodo de experimentación. A las tareas para su cumplimiento toda la comunidad educativa cumplió un rol importante para mejorar lo que se presentó como problema de investigación.

XII. BIBLIOGRAFÍA

1. Flavell, John (1995). La psicología evolutiva de Jean Piaget. Psicologías Siglo XX. Paidós. México.
2. ISEP “NSCH” (2014). Juegos recreativos. Chota.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E. INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 18 de agosto de 2014

II.- ACTIVIDAD : Los ciegos

- Lugar adecuado : Patio de la I.E.
Material : Dos vendas, dos silbatos
Número de participantes : 25
Valor educativo : Atención, socialización y emoción

III.- PROCESO DIDÁCTICO

1. Organización: *Los jugadores forman un círculo y pueden sentarse*

Dos jugadores designados por el animador tienen los ojos vendados y se colocan al interior del círculo, teniendo cada uno un silbato en la mano.

2. Regla: Uno de los ciegos busca al otro quien lo llama tocando el silbato sin hacer demasiado ruido para escuchar la respuesta del otro. El segundo contesta tocando también el silbato y después se desplazan sin hacer ruido persiguiéndose el uno al otro. Cuando es cogido uno de los ciegos, se nombran otros dos para continuar el juego. La idea es que todos participen.

3. Variante: El jugador perseguido puede estar sin venda si el círculo fuese pequeño. Para mayor socialización se puede hacer en algún momento que participen más de dos participantes solo se deberá prever los materiales.

4. Observaciones: Durante el juego se requiere mucho silencio de parte de los jugadores que hacen círculo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 26 de Agosto de 2014

II.- ACTIVIDAD : Amigo invisible

- Lugar adecuado : Patio o salón de clase
Material : Pedacitos de papel, caja o sombrero
Número de participantes : 25
Valor educativo : Hacer amistad, socializarse.

III.- PROCESO DIDÁCTICO

1. Proceso:

- Dar a cada niño un trozo de papel y pedirles que escriban sus nombres en él. Se recogen en una caja o sombrero.
- Decirles que cada uno podrá dibujar el nombre de un compañero para que sea su **amigo invisible**. Explicar cómo los amigos invisibles se hacen cosas bonitas como dibujarse retratos, escribirse notas, etc. Dejar que los niños sugieran otras cosas buenas que ellos pueden hacer para su amigo invisible. Recordarles que deben ser muy reservados, así su amigo secreto no se dará cuenta de quién es.
- Pasar la caja o sombrero por el aula y dejar que cada niño dibuje el nombre de los demás.
- Al final de una semana o dos de tener amigos invisibles, planear una fiesta de amistad y socialización, es aquí donde se debe saber quién han sido los amigos invisibles.

2. Variante:

- Se puede hacer esta actividad para un día festivo o al final del año escolar. También para festejar los santos de los alumnos, el fin de año, etc.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 01 de setiembre de 2014

II.- ACTIVIDAD : Sistema amiguísimo

- Lugar adecuado : Patio o salón de clase
Material : No se necesitan
Número de participantes : 25
Valor educativo : Resolver problemas en forma socializada.

III.- PROCESO DIDÁCTICO:

1. Proceso

- Hacer una reunión para debatir cómo crear un sistema amiguísimo. Explicar a los niños que se les emparejará con un amigo o amiga para que cuando encuentren en problema o necesiten ayuda tengan a alguien a quien acudir.
- Simular situaciones en que puedan recurrir a su amigo. Por ejemplo, para atarse los zapatos, para un juego o una tarea, o para darse un abrazo cuando estén enfadados.
- Emparejar a los niños con fuerzas y debilidades complementarias (un niño que tenga destreza con uno que tenga dificultad, o un niño tímido con uno bizarro).
- Cuando un niño acude a pedir ayuda, sugerirle que acuda a su amigo.
- Hacer reuniones de clase frecuentemente para que los niños puedan compartir cómo están ayudándoles sus amigos.

2. Variaciones:

- Acudir a los amigos en viajes escolares o actividades y proyectos de aula.
- Cambiar de amigo cuando sea apropiado para fomentar nuevas amistades.
- Desarrollar un programa en la escuela donde maestros o alumnos mayores sean tutores, consejeros y profesores de apoyo de los niños que corren más riesgo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 09 de setiembre de 2014

II.- ACTIVIDAD : Tren de la amistad

- Lugar adecuado : Patio de la I.E.
Material : No se necesitan
Número de participantes : 25
Valor educativo : La socialización para resolver problemas

III.- PROCESO DIDÁCTICO

1. Proceso:

- Poner a los niños sentados o de pie, en círculo.
- Escoger un niño para que sea el tren y traquetear alrededor del aula mientras se dice:
Tengo un amigo a quien todos conocen y es su nombre (se dice el nombre).
Tengo un amigo a quien todos conocen y es su nombre (se dice el nombre).
Cójanse niños hay espacio para muchos más.
- El primer niño escoge un niño para que se una al tren. El segundo pone las manos en los hombros del primero mientras traquetean alrededor cantando la canción con el nombre del segundo niño.
- Contar hasta que todos formen parte del tren.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 15 de setiembre de 2014

II.- ACTIVIDAD

: Ensalada amistosa

- Lugar adecuado : Aula o patio de la I.E.
Material : Frutas, tazón grande, cuchillo, cucharas, otros.
Número de participantes : Cantidad en el salón
Adecuado para : Personas de cualquier edad
Valor educativo : Elevar la autoestima y evitar las agresiones.

III.- PROCESO DIDÁCTICO

1. Proceso:

- Días antes de hacer la ensalada amistosa, escribir una nota a los padres pidiéndoles que manden una fruta en un día específico.
- Dejar que cada niño lave y prepare su fruta, cortándola en pedacitos pequeños. (precaución. Enseñar a los niños cómo usar el cuchillo).
- Poner todas las frutas en el tazón y removerlas. Servir la ensalada de frutas en tazas.
- Después de comer las frutas, hablar sobre el sabor. ¿Preferían una fruta sola o fue mejor mezclar muchos tipos? ¿Por qué se llama “ensalada amistosa”?
- Animar a los niños a hablar sobre qué sucede cuando la gente trabaja junta y se ayuda. Pedirles que pongan ejemplos de cómo en la familia, escuela y comunidad se trabaja en conjunto, sin agresiones para lograr algo mejor.

2. Variaciones

- Proponer a cada niño que traiga una verdura de su casa. Limpiar y preparar las verduras; luego cocinarlas en una olla y servirse todos en amistad, por su puesto con ayuda de la docente y de algunas madres de familia.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 22 de setiembre de 2014

II.- ACTIVIDAD : El zorro rengo

- Lugar adecuado : El patio de la I.E.
Material : Tizas o cintas.
Número de participantes : 25
Valor educativo : Elevar el nivel de socialización y autoestima

III.- PROCESO DIDÁCTICO

1. Organización

En las esquinas opuestas del campo de juego se marcarán dos espacios: uno será la cueva del zorro y el otro será el gallinero. Se escogerá un jugador que hará de zorro, ubicándose en la cueva; los demás serán los polluelos. En todo momento se debe evitar las agresiones físicas o verbales. Hay que promover siempre la amistad y la ayuda.

2. Desarrollo:

Los polluelos se acercan a la cueva del zorro desafiándole a salir. Este podrá salir cuando lo crea por conveniente; en esta forma correrá tres pasos en cualquier dirección y después tendrá que saltar sobre un pie, persiguiendo a los polluelos, cada uno que haya sido tocado se convierte en zorro y marchará a la cueva para ayudar a cazar.

Todos tendrán que observar la misma regla de saltar sobre un pie. Si alguno de los zorros pone los dos pies en el suelo, los polluelos tienen el derecho de echarle hacia la cueva, dándole palmadas suaves en la espalda. Todo polluelo que llegue al gallinero estará a salvo. El jugador que ha sido apresado en último término, ganará el juego y será el zorro en el siguiente juego.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 29 de setiembre de 2014

II.- ACTIVIDAD : ¿Qué hacer si...?

- Lugar adecuado : El patio de la I.E.
Material : Ninguno.
Número de participantes : Cantidad en el salón
Valor educativo : Elevar la autoestima y evitar las agresiones.

III.- PROCESO DIDÁCTICO

1. Proceso

- Decir a los niños que vamos a jugar a ¿Qué hacer si...?, con la profesora. Se trata de pensar cómo manejarían las situaciones siguientes. Animarles a ofrecer maneras alternativas de solucionar cada problema.
 - ✓ Si tu compañero o compañera te quiere agredir.
 - ✓ Si tu profesora o un compañero o compañera se cae.
 - ✓ Si algún compañero se enferma.
 - ✓ Si un extraño de golpea.
 - ✓ Si un extraño te ofrece dulces.
 - ✓ Si tus compañeros te tratan bien.
 - ✓ Si estás en una tienda y un amigo te dice que robes un chocolate.
 - ✓ Si vas a la ciudad y te pierdes.
- Se pueden generar muchas más situaciones para destacar especialmente la socialización.
- Hacer que los niños dramaticen estas situaciones.
- Dejar que los niños compartan sus problemas personales.

2. variaciones

Dramatizar lo que harían si son agredidos, cuando escuchan un disparo. Hacer que busquen soluciones a diferentes circunstancias.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 06 de octubre de 2014

II.- ACTIVIDAD : CARIÑOSOS Y ANTIPÁTICOS

- Lugar adecuado : Patio de la I.E. y salón de clase
Material : Bolsas, piedras, bolas de lana o algodón
Número de participantes : 25
Valor educativo : Ayuda en la socialización.

III.- PROCESO:

- Dar a cada niño una bolsa. Salir al patio y pedir a los niños que busquen cinco piedras pequeñas para ponerlas en la bolsa.
- Volver a clase y dar a cada niño cinco bolas de algodón o lana para que también vayan en su bolsa.
- Hablar de cómo nos sentimos cuando alguien nos sonrío o nos dice algo bueno. Nos hace sentirnos bien. Sin embargo, cuando nos hiere o nos dice algo cruel, nos hace sentirnos mal.
- Las bolas de algodón son como los sentimientos buenos y amables; en cambio las piedras son como los malos y fríos. Decir a los niños que cada vez que alguien les produce un sentimiento bueno, se lo debe hacer saber dándole una bola de algodón (los niños pondrán ejemplos de lo que pueden hacer para recibir una bola de algodón: ayudar a un amigo, decirle algo bueno o compartir un juguete). Si alguien trata mal, quita un juguete, golpea, dice palabras soeces o hiere sentimientos, deben hacerle coger una piedra para hacerle saber que no le gusta.
- Después que los niños han tenido un tiempo prudencial para dar sus piedras y bolas de algodón, conviene reunirlos para analizar esta actividad. ¿Cómo se sienten cuando alguien les da una piedra? ¿Cómo se sintieron cuando recibieron una bola de algodón? Si queremos que otras personas se sientan bien ¿cómo hay que tratarlas?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 13 de octubre de 2014

II.- ACTIVIDAD

- : La mata gente (Kiwi).
Lugar adecuado : El patio de la I.E.
Material : tarros, pelotas, tarjetas de colores, papel bond, lápiz,
Número de participantes : 25
Valor educativo : Elevar la autoestima y evitar las agresiones.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: *La mata gente (Kiwi).*

SECUENCIA DIDÁCTICA:

• **INICIO:**

- La profesora presenta a los niños y niñas tarros.
- ¿Qué han observado?, ¿Qué podemos realizar con los tarros?, ¿Qué podemos construir? ¿Cuántos tarros hay?

• **DESARROLLO:**

- Nos ubicamos en el patio y les repartimos las tarjetas de colores para tener que agruparnos de acuerdo al color.
- Formados los equipos entonces realizamos el sorteo para 2 equipos que iniciarán el juego.
- El equipo que salga armará el Kiwi, empezamos a jugar el equipo que cae al kiwi empieza a matar a los integrantes con la pelota mientras eso los demás van armando la torre.
- Dibujan la torre formada a través del juego del kiwi o mata gente.

• **CIERRE:**

- Exponen sus trabajos.

TALLER PSICOMOTRICIDAD: ¡El muñeco a pilas!

Indicador: Reconoce los movimientos que puede realizar con los brazos.

✓ **ANTES:**

- Les decimos que vamos hacer un muñeco.
- ¿Qué hemos realizado con sus brazos?, ¿qué movimientos ha realizado?
- Así como hemos realizado los movimientos de los brazos a la muñeca nosotros vamos a imitar los movimientos.

✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Todos los alumnos imitamos a un muñeco entonces parados realizamos molinetes muy grandes con un brazo cada vez, luego con los dos juntos hacia adelante, hacia atrás. Posteriormente el docente lo realizará con un niño. Variantes: Metodológica: por parejas, el papel del “profesor” lo hace un niño.

✓ **EXPRESIVIDAD MOTRIZ**

- Se les explicará que gracias a las articulaciones podemos realizar diferentes movimientos a nuestro cuerpo.

✓ **RELAJACIÓN:**

- Escuchan música instrumental y vamos recordando qué articulaciones hemos identificado.

✓ **CIERRE:**

- En grupos dibujan sus brazos y los movimientos que realiza.
- ¿Cómo participaron en clase?, ¿Cuál fue su comportamiento? ¿Qué aprendimos?, ¿Cómo me sentí?, ¿Quiénes aportaron ideas?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.INICIAL : 329
1.3. LUGAR : Sarabamba – Chota
1.4. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
1.6. DOCENTE : Br. Vásquez Sánchez Jessica Maribel
1.7. FECHA : 20 de octubre de 2014

II.- ACTIVIDAD

- : El ratón y el gato.
Lugar adecuado : El patio de la I.E.
Material : Diálogo, juego, letras móviles, papelote, plumón, lápiz.
Número de participantes : 25
Valor educativo : Elevar la autoestima y evitar las agresiones.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: *El ratón y el gato.*

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Recepción de niños y niñas
- Juego libre en los sectores
- Actividades de rutina
- **INICIO:**
 - La maestra iniciará con un diálogo con los niños y niñas sobre qué sucede ¿Cuándo los ratones están dentro de la casa?, ¿Cómo lo combatimos?, ¿Qué se llama el animal que caza los ratones?
- **DESARROLLO:**
 - Se les dirá si existe un juego a imitar del gato y el ratón, entonces hoy vamos a salir fuera del aula y elegimos a dos niños: un gato y un ratón.
 - Al iniciar el juego los demás vamos cantando y contando hasta que el gato case al ratón; así lo realizamos sucesivamente con la participación de todos los niños y niñas.
 - Haciendo uso de letras móviles jugamos a armar las letras ratón y gato, identificamos las vocales.
- **CIERRE:**
 - Leen las palabras.

TALLER PSICOMOTRICIDAD: jalada de la soga

Indicador: Reconoce que la fuerza es importante en el cuerpo.

✓ **ANTES:**

- Nos organizamos para realizar el juego en dos equipos.
- Elegimos 2 niños para tener que llamar su gente y formar los equipos.
- ¿Qué hemos formado?, ¿Qué realizaremos?

✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

- Trazamos una línea en el centro jalan una soga larga por sus extremos tratando de pasar al equipo contrario. Variantes: Metodológica: en equipo, el papel del “profesor” lo hace un niño.

✓ **EXPRESIVIDAD MOTRIZ**

- Cuando empieza el juego se deja notar la fuerza de cada uno de los niños para que haya un equipo ganador.
- Se les explicará que gracias a las articulaciones podemos realizar diferentes movimientos a nuestro cuerpo.

✓ **RELAJACIÓN:**

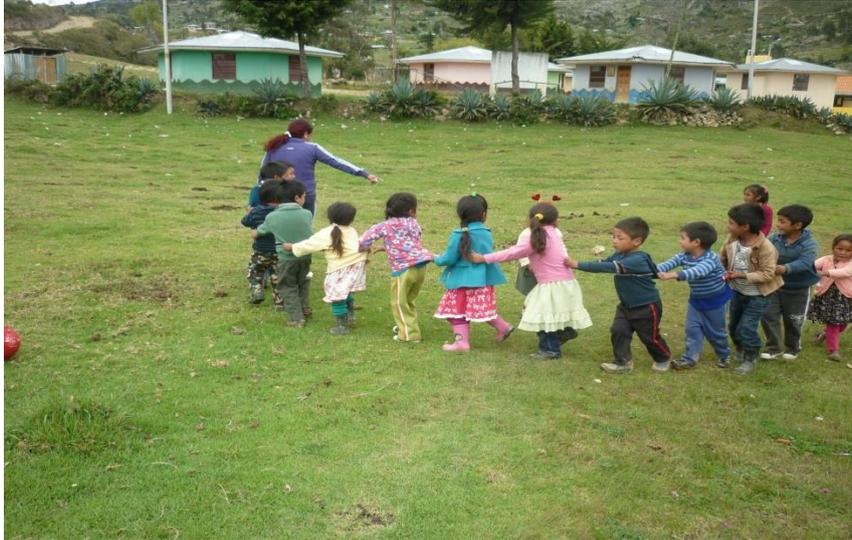
- Escuchan música instrumental y vamos recordando qué articulaciones hemos identificado.

✓ **CIERRE:**

- En un papelote dibujan lo realizado.
- ¿Cómo participaron en clase?, ¿Cuál fue su comportamiento? ¿Qué aprendimos?, ¿Cómo me sentí?, ¿Quiénes aportaron ideas?

ANEXO 03

**IMÁGENES DE LOS JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN REALIZADOS EN LA
I.E.Nº 329 SARABAMBA CHOTA - 2014.**



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL N° 329 SARABAMBA – CHOTA, 2014.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	INSTRUMENTO	UNIDAD DE ANÁLISIS
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ¿Cuál es la influencia del programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014?	Objetivo general: Determinar la influencia del programa de juegos recreativos en el mejoramiento de la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 329 Sarabamba – Chota, 2014 Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 329 Sarabamba – Chota, 2014 • Diseñar y aplicar el programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 329 Sarabamba – Chota, 2014 • Evaluar los efectos que genera el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de cinco años del nivel inicial, a través de la estadística. 	Hipótesis General El programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.	V. I. PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS	Juego de roles	La presente investigación de tipo Pre experimental con un solo grupo.	Ficha de Observación	Estudiantes
				Dinámicas			
			V.D. NIVEL DE SOCIALIZACIÓN	Comunicación			
				Asertividad		Ficha de Observación	